

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENERAPAN *WORD CHAIN GAME* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 1 SD NEGERI PURWOSARI 1 KABUPATEN DEMAK

Nazla Nabilatuzzahra¹⁾, Riris Setyo Sundari²⁾, Kartinah³⁾

DOI : [10.26877/cm.v4i2.25220](https://doi.org/10.26877/cm.v4i2.25220)

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini untuk menerapkan *word chain game* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1. Kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 yang cenderung rendah. Disebabkan karena siswa kesulitan membaca dan menulis kosakata Bahasa Inggris, kurangnya motivasi belajar Bahasa Inggris, sehingga siswa bosan belajar Bahasa Inggris. Bentuk penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi seluruh siswa kelas 1-VI. Sampel seluruh siswa kelas 1 berjumlah 33 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Untuk menghitung peningkatan penguasaan kosakata siswa menggunakan uji normalitas awal (*pretest*), normalitas akhir (*posttest*), uji t dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini : 1) Adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, siswa lebih antusias belajar Bahasa Inggris dapat dilihat saat perlakuan siswa sangat antusias membaca kosakata sesuai dengan kata yang siswa dapatkan. 2) Hasil sampel terlihat sebelum perlakuan nilai *pretest* terendah 27 dan tertinggi 82, sedangkan setelah perlakuan nilai *posttest* terendah 48 dan tertinggi 100. 3) Kemudian presentase ketuntasan belajar sebelum perlakuan 6,06%, sedangkan presentase tidak tuntas 93,94%. Sedangkan setelah perlakuan siswa tuntas dengan presentase 78,79% dan siswa tidak tuntas dengan presentase 21,21%. Disimpulkan adanya peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*.

Kata Kunci : Permainan, pembelajaran Bahasa Inggris, kosakata, *word chain game*

Abstract

This study is to apply word chain game to the English vocabulary mastery ability of grade 1 students of SD Negeri Purwosari 1. The English vocabulary ability of grade 1 students of SD Negeri Purwosari 1 tends to be low. This is because students have difficulty reading and writing English vocabulary, lack of motivation to learn English, so students are bored of learning English. The form of this research is Pre Experimental Design with One Group Pretest-Posttest Design. The population is all students in grades 1-VI. The sample of all grade 1 students is 33 students. The data of this study were obtained from observation, interviews, tests, documentation. To calculate the increase in students' vocabulary mastery using the initial normality test (pretest), final normality (posttest), t-test and N-Gain test. The results of this study: 1) There is an increase in English vocabulary mastery, students are more enthusiastic about learning English can be seen when the treatment of students is very enthusiastic about reading vocabulary according to the words that students get. 2) The sample results are seen before the treatment, the lowest pretest score is 27 and the highest is 82, while after the treatment, the lowest posttest score is 48 and the

highest is 100. 3) Then the percentage of learning completion before the treatment is 6.06%, while the percentage of incomplete is 93.94%. While after the treatment, students completed with a percentage of 78.79% and students did not complete with a percentage of 21.21%. It is concluded that there is an increase in pretest to posttest scores.

Keyword: Games, English learning, vocabulary, word chain game

History Article

Received 10 September 2025
Approved 21 September 2025
Published 27 Oktober 2025

How to Cite

Nabilatuzzahra, Nazla., Sundari, Riris, Setyo & Kartinah. (2025). Penerapan Word Chain Game Terhadap Kemampuan Penggunaan Kosakata Pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Kabupaten Demak. *Cerdas Mendidik*, 4(2), 438-449



Corresponding Author:

Ds. Purwosari Timur. Kec. Sayung. Kab. Demak. Indonesia

E-mail: ¹ nazlanabilatuzzahra21@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa pengantar di seluruh dunia yang penting dalam kehidupan. Sebagai bahasa yang diterapkan di seluruh dunia, Bahasa Inggris menjadi sarana utama untuk berkomunikasi secara global. Menurut (Handayani, 2016: 103) mengatakan “Sebagai sarana komunikasi global, Bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif baik lisan maupun tulis.” Sebagai bahasa global, Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang penting dalam komunikasi internasional, peluang karir, akses informasi, pendidikan global, teknologi dan inovasi, serta interaksi sosial dan budaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Purwosari 1, pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Purwosari 1 pembelajarannya tergolong kurang memuaskan, dikarenakan kemampuan siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris masih banyak yang mengalami kesulitan. Kesulitan yang dialami siswa yaitu bagaimana cara membaca, menulis kata dan memahami kosakata Bahasa Inggris. Siswa merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Inggris, disebabkan pembelajaran dilakukan hanya menggunakan metode konvensional saja. Kesulitan ini lah yang dapat memengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris siswa di SD Negeri Purwosari 1.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, memerlukan adanya pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Dengan adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, berdampak baik pada hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran inovatif yang digunakan adalah menggunakan pendekatan penerapan permainan edukatif. (Desmita, 2009: 35) menyatakan anak-anak SD senang bermain, aktif bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Sedangkan menurut (Setiawan dan Handayani, 2017: 69) mengatakan dengan bermain pula, siswa akan aktif bergerak berinteraksi dengan teman dan mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Pendekatan permainan edukatif yang akan dilakukan adalah penerapan permainan *Word Chain* (rantai kata). Menurut (Nufus, Zakia, 2019: 11) mengatakan bahwa, permainan rantai kata adalah sejenis permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam menguasai kosakata. Penggunaan permainan dalam pendidikan bertujuan membantu siswa mengingat kosakata yang telah mereka pahami selama kegiatan pembelajaran. Permainan *word chain* merupakan permainan menarik untuk belajar kosakata dengan cara yang mudah, yaitu menyusun kata baru dari setiap huruf terakhir dari kata yang sudah ada. Permainan edukatif merupakan upaya proses pembelajaran dengan cara menarik dan menyenangkan yang dikemas dalam bentuk permainan. Bersifat sukarela tanpa paksaan atau mengandung unsur pendidikan untuk mencerdaskan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran (Oktaviani dkk., 2015: 13). Faktor yang memengaruhi rendahnya pencapaian kosakata adalah, kurangnya pendekatan pembelajaran yang efektif. Kebiasaan memanfaatkan hobi sebagai sarana belajar untuk menambah kosakata Bahasa Inggris, seperti bermain game menonton film *subtitle* Bahasa Inggris, lagu berbahasa Inggris. Hal ini dapat membantu menambah kosakata Bahasa Inggris. Upaya ini harus dilakukan dengan rajin, agar kosakata yang diperoleh semakin bertambah. Menurut (Fadillah, R. P dkk., 2023: 131) rendahnya kemampuan kosakata siswa menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik, mengingat kemampuan penguasaan kosakata sangat diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, masih terdapat berbagai permasalahan, yaitu kurangnya semangat siswa untuk belajar Bahasa Inggris, siswa malas karena mereka menganggap Bahasa Inggris menakutkan, sehingga mereka kurang tertarik belajar Bahasa Inggris yang bersifat monoton. Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan prestasi siswa, peningkatan prestasi siswa menjadi tujuan dalam proses pembelajaran (Nasution, 2017: 9). Sebuah pendekatan merupakan yang dilakukan pendidik dengan memberikan materi untuk mempermudah proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya metode yang tepat, pembelajaran akan berjalan sesuai rencana dan tercapainya tujuan pembelajaran (Uliyah dan Isnawati, 2019: 42). Pernyataan tersebut yang menjadikan salah satu dasar penulisan oleh penulis terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar khususnya pada siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Demak. Permasalahan yang sudah dijelaskan di atas dapat diatasi dengan menggunakan permainan bahasa berupa *word chain game* yang menyenangkan dan dapat menghilangkan kebosanan dari siswa saat belajar Bahasa Inggris. Menurut (Putri, A. B dkk., 2024: 324) di dalam kegiatan pembelajaran kehadiran guru diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan potensi dalam diri siswa melalui pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, guru berperan aktif dalam membantu mewujudkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Bermain sambil belajar masih sangat diperlukan bagi siswa SD.

Permainan ini dinamakan “*Word chain*” atau rantai kata. Dalam permainan “*Word chain*,” banyak aspek kebahasaan yang dapat dikembangkan, di antaranya mengingat kosakata, melatih konsentrasi, mendengarkan, menulis, dan membaca. Permainan rantai kata, merupakan sebuah permainan yang di mana disampaikan oleh satu orang pada yang lainnya, demikian seterusnya sampai pada orang terakhir secara beruntun, dengan menyimak kata yang diucapkan orang pertama dan menyebutkan satu kosakata dalam Bahasa Inggris, kemudian orang selanjutnya menyebutkan kosakata sesuai dengan huruf akhir dari kata yang sudah

disebutkan orang pertama. Contoh kata “b,” siswa pertama menulis “book.” Kemudian siswa berikutnya menyebutkan huruf terakhir dengan cara menulis kata di kertas yang sudah disebutkan orang sebelumnya misalnya huruf “k,” maka siswa selanjutnya ini akan menyebutkan kosakata yang berawalan “k” yaitu “knife” dan mengucapkan kata apa yang sudah ditulis. Permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai semua orang mendapatkan giliran, kemudian orang yang tidak bisa menyebutkan kosakata dari temannya, akan diberi hukuman berupa menyebutkan angka 1-10 dalam Bahasa Inggris.

Dengan adanya permainan, secara tidak langsung siswa berlatih gotong royong sejak dulu. Menurut (Pratama, Y dkk., 2024: 3) salah satu pendekatan untuk memperkuat karakter peduli sosial adalah dengan menghidupkan kembali praktik gotong royong sebagai manifestasi autentik dari Pancasila, yang merupakan warisan khas Indonesia. Gotong royong di dalam permainan (*word chain*) yang di mana siswa diminta untuk menyebutkan huruf terakhir dari kata yang sudah disebutkan pemain sebelumnya, siswa harus melakukan secara berulang sampai pemain terakhir. Hal ini dapat dinamakan gotong royong karena sesama pemain harus menyelesaikan permainan sampai pemain terakhir.

Pada penelitian ini, letak permainan aspek kosakata berada pada akhir ketika kosakata telah selesai disampaikan, maka setiap orang akan mengartikan kosakata yang sudah diucapkan. Contoh pada kosakata “Book,” jika diartikan yaitu artinya buku. Hal ini akan menambah kosakata Bahasa Inggris siswa dan membuat siswa ketika belajar Bahasa Inggris akan menjadi lebih menyenangkan karena mereka bisa belajar sambil bermain. Penelitian ini difokuskan pada penerapan “*Word chain game*” terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1. Berbasis pada pernyataan di atas, penulis ingin melaksanakan penelitian berjudul “penerapan *word chain game* terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Kabupaten Demak.”

METODE

Metode yang dipilih adalah kuantitatif desain penelitian *pre-experimental design* dengan model desain *One-Group Pretest-posttest Design*. Desain ini dipilih karena dilakukannya *pretest* sebelum diberikan perlakuan penerapan *Word Chain Game*, sedangkan untuk *posttest* dilakukan saat setelah diberikan perlakuan penerapan *Word Chain Game*. Dalam hal tersebut akan memperoleh data sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian membandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga mendapatkan hasil yang akurat karena membandingkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris sebelum dan sesudah perlakuan penerapan *word chain game*. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa tes, dokumentasi, wawancara, observasi, sedangkan untuk menghitung data menggunakan uji normalitas awal dan akhir, uji *paired sample t-test*, uji N-gain dan uji ketuntasan belajar. Desain penelitian *One-Group Pretest Posttest Design* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1. One Group Pre-Experimental Design Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : *Treatment* menggunakan perlakuan pendekatan *Word Chain Game*

O₂ : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Penelitian diterapkan di SD Negeri Purwosari 1 kelas 1 semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang digunakan melibatkan seluruh siswa kelas 1 yang jumlahnya 33 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki, dan 20 siswa perempuan. Dilaksanakan tanggal 21, 22 dan 25 Januari 2025. Berdasarkan landasan teori dan hipotesis penelitian, variabel x yang menjadi variabel bebasnya yaitu penerapan *Word Chain Game*. Sedangkan variabel y atau variabel terikatnya adalah kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1.

Instrumen yang diterapkan yaitu tes tertulis (*pretest* dan *posttest*), modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan soal evaluasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat 50 soal untuk di uji cobakan terlebih dahulu oleh siswa kelas 2 SD Negeri Sidogemah 01. Tujuan peneliti melakukan uji coba soal yaitu untuk mengetahui hasil validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Menurut (Arikunto, 2013: 87) untuk menguji kevalidan soal penelitian maka peneliti akan menguji menggunakan uji validitas korelasi *product moment* dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable X dan Y
- N : Jumlah responden
- $\sum X$: Jumlah skor x
- $\sum Y$: Jumlah skor y
- $\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari skor x
- $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari skor y
- $\sum XY$: Jumlah perkalian antara skor x dan y

Soal uji validasi 50 soal, 33 soal valid dan terdapat 17 soal tidak valid. Selanjutnya adalah uji reliabilitas yang terdapat 33 soal yang reliabel dan dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji reliabilitas dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat signifikan yang digunakan. Peneliti menggunakan tingkat signifikan 0,7. Di mana jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka dikatakan reliabel. Sedangkan jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka dikatakan tidak reliabel. Uji reliabilitas menggunakan rumus (K-R 20) :

$$r = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(\frac{1 - (sig.p)}{a} \right)$$

Keterangan :

- r = Reliabilitas internal instrumen
- n = Jumlah item soal dalam instrumen
- p = varians setiap soal sig.p = total varian setiap soal

q = varian dari jumlah skor setiap sampel jika
 $n = 33$ maka $n-1 = 32$ Apabila $r_{11} > 0.7$, maka instrumen dinyatakan reliabel

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,969	33

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Dengan nilai *Cronbach's alpha* yaitu 0,969. Oleh karena itu nilai *Cronbach's alpha* $> 0,7$ yaitu 0,969 sehingga dapat diintrepentasikan bahwa soal memiliki realibilitas sangat tinggi. Maka dari hal tersebut diambil 33 soal yang dinyatakan valid untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest* siswa. Kemudian soal *posttest* diterapkan setelah perlakuan penerapan *Word Chain Game* di kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 pada Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data pada prosedur menggunakan desain penelitian observasi, wawancara, tes, dan dokumnetasi untuk mengumpulkan data. Sumber informasi yang didapat berasal dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris SD Negeri Purwosari 1. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data dengan uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*), uji t (*paired t-test*), dan uji N-Gain dengan taraf signifikan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pretest dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan Bahasa Inggris siswa kelas 1 di SD Negeri Purwosari 1 menggunakan pendekatan permainan *word chain*. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
1.	<i>Pretest</i>	27	82	53,93
2.	<i>Posttest</i>	48	100	81,60

Tabel 3 terlihat nilai *pretest* kelas 1 sebelum diberikan perlakuan *word chain game* rata-rata 53,93 nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 82, sedangkan hasil *posttest* setelah diberi perlakuan dengan pendekatan *word chain game* memperoleh rata-rata 81,60, nilai terendah 48 dan tertinggi 100. Data yang diperoleh menggunakan uji normalitas awal dan akhir, uji *paired sample t-test*, dan uji N-gain. Data hasil perhitungan uji normalitas awal dan akhir dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	0,959	33	0,246
POSTTEST	0,942	33	0,076
a. Lilliefors Significance Correction			

Tabel 4 terlihat nilai signifikansi *pretest* menggunakan *Shapiro_Wilk* sebesar $0,246 > 0,05$ maka H_a diterima, merupakan sampel dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* menggunakan *Shapiro_Wilk* sebesar $0,076 > 0,05$ maka H_a diterima dan merupakan sampel dari populasi berdistribusi normal. Kemudian untuk Uji *Paired Sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Uji Paired Sample t-Test

Variabel	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest dan Posttest	-11,271	32	0,000	Ada perubahan

Tabel 5 terlihat rata-rata selisih dari *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan. Adapun hasil uji N-gain *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 6 :

Tabel 6. Hasil Uji N-gain Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGain	33	-0,16	1,00	0,5948	0,23858
Valid N (listwise)	33				

Tabel 6 terlihat rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,5948, maka kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 mengalami peningkatan yang termasuk dalam kategori sedang. Kemudian untuk uji ketuntasan belajar individual dengan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = KB = \frac{18}{18} \times 100$$

Perhitungan uji ketuntasan individu *pretest* dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

75. Dari 33 siswa terdapat 2 siswa tuntas, dan 31 siswa tidak tuntas. Sedangkan hasil uji ketuntasan minimal individu *posttest* terdapat 26 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Kemudian untuk uji ketuntasan belajar klasikal

$$\text{PKK} = \frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

Ketuntasan belajar klasikal diharapkan 75% dari jumlah siswa secara keseluruhan mencapai KKM. Berikut adalah tabel 7 ketuntasan belajar siswa :

Tabel 7. Hasil Ketuntasan Belajar

No	Hasil Belajar	Tingkat Ketuntasan	Presentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	<i>Pretest</i>	75%	6,06%	78,79%
2	<i>Posttest</i>	75%	93,94%	21,21%

Presentase ketuntasan belajar siswa menunjukkan jika pembelajaran tanpa perlakuan (*Word Chain game*) sebanyak 2 siswa tuntas dengan presentase 6,06% dan sebanyak 31 siswa tidak tuntas dengan presentase 93,94%. Kemudian setelah diberikan meningkat sebanyak 26 siswa tuntas dengan presentase 78,79% dan sebanyak 7 siswa tidak tuntas dengan presentase 21,21%.

B. PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan untuk menerapkan *word chain game* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Kabupaten Demak. Hasilnya, ditemukan jika *word chain game* memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mengujikan soal uji validasi di SD Negeri Sidogemah 01 sebanyak 50 soal yang melibatkan 20 siswa. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *software SPSS* versi 25. Setelah dihitung soal valid sebanyak 33 soal dan 17 soal terhitung tidak valid. Kemudian soal-soal yang valid dapat digunakan peneliti untuk membuat soal *pretest* dan *posttest*.

Sebelum penelitian, peneliti melakukan wawancara bersama guru Bahasa Inggris di SD Negeri Purwosari 1 terlebih dahulu untuk mengetahui masalah yang sedang dialami di kelas 1 pada pembelajaran bahasa inggris. Permasalahan yang berada dikelas 1 yaitu kesulitan membaca dan menulis kosakata dalam Bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga sulit mengerjakan soal Bahasa Inggris. Setelah mendapatkan permasalahan, yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti menyusun proposal, menyiapkan instrumen pembelajaran yang terdiri dari kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*, kisi-kisi penilaian, modul ajar pertemuan 1, 2, dan 3, LKPD, bahan ajar, dan soal evaluasi. Selanjutnya langkah kedua yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji coba soal uji coba tersebut sebanyak 50 soal ke siswa kelas 2 di SD Negeri Sidogemah 1. Soal uji coba tersebut dilakukan uji validasi, uji reliabilitas, uji taraf

kesukaran, dan uji daya pembeda. Soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest* berjumlah 33 soal. Penelitian dilakukan di SD Negeri Purwosari 1 selama tiga kali pertemuan pada tanggal 21, 22, dan 25 Januari 2025. Tahap penelitian pertama sebelum diberikan perlakuan *word chain game* adalah memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dari penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan penerapan permainan rantai kata (*word chain game*) untuk mempermudah siswa belajar Bahasa Inggris kelas 1 melalui permainan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pretest* sebelum melakukan *treatment* ke siswa untuk mengetahui kondisi penguasaan Bahasa Inggris siswa kelas 1. Selain siswa mendapatkan soal *pretest* siswa juga mendapatkan *treatment* berupa materi yang diajarkan di pertemuan pertama yaitu tentang angka, menyebutkan nama-nama benda dalam Bahasa Inggris di lingkungan sekitar, dan menghitung berapa jumlahnya. Peneliti menggunakan kartu angka sebagai benda konkret agar siswa dapat melihat angka-angka yang ada di dalam kartu. Dipertemuan pertama siswa sangat berantusias menyebutkan angka yang di kartu, pertama siswa menyebutkan angka yang di kartu dalam Bahasa Indonesia terlebih dahulu, kemudian peneliti membimbing siswa menyebutkan angka yang ada dikartu dengan menggunakan kartu dengan menggunakan nyanyian berupa lagu angka dalam Bahasa Inggris, yang sudah peneliti ajarkan di awal pembelajaran. Setelah siswa menyebutkan angka yang ada dikartu, peneliti langsung menunjuk siswa untuk mengucapkan kartu yang ditunjukkan peneliti agar siswa dapat mengucapkan nama angka tersebut dalam Bahasa Inggris. Setelah siswa menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti, peneliti langsung memberikan soal latihan berupa lembar kerja dan soal evaluasi ke siswa untuk menguji *treatment* hari ini apakah siswa dapat menguasai pembelajaran yang sudah diberikan.

Kemudian untuk pertemuan kedua, peneliti juga melakukan *treatment* tentang materi hewan peliharaan atau nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris. Peneliti melakukan *treatment* kedua ini tidak jauh berbeda dengan penelitian pertama yaitu dengan menunjukkan kartu bergambar hewan darat dan hewan air. Kemudian, peneliti meminta 10 siswa secara *random* untuk maju ke depan, setelah itu peneliti memberikan 5 kartu hewan darat dan 5 kartu hewan hewan air pada masing-masing siswa yang maju ke depan. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk menyebutkan dan membaca nama hewan apa yang ada di kartu yang sudah mereka peroleh. Kemudian peneliti memberikan soal LKPD dan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan pemahaman Bahasa Inggris yang sudah dilakukan di pertemuan kedua.

Pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan *treatment* terlebih dahulu dengan materi buah-buahan. Pada *treatment*, peneliti menunjuk siswa untuk menyebutkan buah yang ada di kartu dalam Bahasa Inggris. Selanjutnya, peneliti memberikan LKPD yang akan dikerjakan secara kelompok. Di mana masing-masing anggota di dalam kelompok diminta untuk menyusun *puzzle* buah pada lembar yang sudah diberikan, dan memberikan nama buah tersebut di bawah *puzzle* buah yang sudah disusun. Sebelum melaksanakan *posttest*, peneliti melakukan penerapan *Word Chain Game* untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas 1 selama 3 kali pertemuan penelitian. Sebelumnya peneliti sudah membagi menjadi 4 kelompok, di mana saat bermain, siswa menyebutkan huruf terakhir

dari apa yang sudah di sebutkan teman selanjutnya dari kartu kata yang sudah disiapkan peneliti. Contoh siswa pertama menyebutkan kata *watermelon*, kemudian siswa selanjutkan menyebutkan kata huruf terakhir dari kata yang sudah disebutkan teman pertama, yaitu n kata yang berawalan n yaitu *nurse*. *Watermelon – nurse – earth – hungry – yellow – wolf – fruit – tomatto – orange – eat – think – knife* disebutkan sampai semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk bermain. Permainan berakhir jika semua kelompok sudah menyebutkan kata yang ada di kartu kata. Setelah melakukan *Word Chain Game* peneliti memberikan soal posttest untuk mengukur kemampuan penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 selama 3 pertemuan.

Hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 yang berjumlah 33 siswa, dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,93 yang berjumlah 2 siswa yang tuntas. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,60 dengan 26 siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Berdasarkan data penelitian yang ada di atas nilai *pretest* dan *posttest* bahwa ada peningkatan *pretest* dan *posttest* kelas 1. Nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peneliti harus dilakukan dengan menggunakan uji analisis data, yaitu uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*) yang menggunakan bantuan *software SPSS*. Kemudian dari hasil data nilai *pretest* yang didapat, diperlukan dilakukan pengujian normalitas awal pada siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1. Dari nilai *pretest* kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 diperoleh data jika nilai sig pada uji *shapiro wilk* sebesar 0,246 yang artinya nilai $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian *pretest* siswa kelas 1 berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* siswa kelas 1 diperlukan pengujian normalitas akhir pada siswa kelas 1. Dari nilai *posttest* siswa kelas 1 diperoleh taraf signifikan 5% didapat nilai signifikansi (sig) *posttest* kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 adalah 0,078 yang artinya nilai $> 0,05$. Maka nilai *posttest* siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Ha diterima atau berdistribusi normal. Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig) untuk Uji *Shapiro Wilk* $> 0,05$. Maka disimpulkan uji normalitas awal dan akhir berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan uji *Paired Sample t-test* rata-rata siswa kelas 1 sebelum perlakuan penerapan *Word Chain Game* yaitu sebesar 53,93. Sedangkan rata-rata siswa kelas 1 sesudah perlakuan penerapan *Word Chain Game* sebesar 81,60. Satu sampel antara data nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh t_{hitung} . Selanjutnya dilakukan pengujian perhitungan ketuntasan belajar klasikal menggunakan uji t-satu sampel disimpulkan bahwa setelah *posttest* telah mencapai KKM yaitu 75 pada hasil belajar dengan hasil tuntas *pretest* 6,06% dan hasil tuntas *posttest* 78,79% selain itu, perolehan rata-rata hasil belajar siswa setelah *posttest* lebih besar dari pada KKM yaitu 75%. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan *Word Chain Game* terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Kabupaten Demak dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan diantaranya : 1) Siswa menjadi interaksi secara aktif dalam pembelajaran, dikarenakan *word chain game* melibatkan siswa dalam proses belajar yang aktif. Selain itu, siswa dituntut untuk bertindak cepat agar segera mengatakan kata yang terdapat di dalam kertas yang sudah mereka peroleh, sehingga secara tidak langsung dapat menambah kosakata baru siswa. 2) *Word chain game* merupakan

pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan konvensional, *word chain game* menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Hal ini dapat menjadikan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga menambah kosakata baru siswa. 3) Latihan berulang (*repetition learning*) *word chain game* dapat memberikan latihan berulang dalam penggunaan kosakata. Pengulangan ini membantu menambah dan menguasai kosakata siswa terhadap kata-kata yang telah diucapkan. 4) Peningkatan kepercayaan diri siswa. Dengan adanya bermain dalam kelompok, siswa lebih percaya diri dalam menyebutkan kosakata baru tanpa takut melakukan kesalahan. 5) Keterlibatan guru sebagai fasilitator, peran guru yang aktif dalam membimbing siswa dalam melakukan *word chain game* juga dapat berkontribusi agar berjalan dengan lancar.

Rata-rata *pretest* siswa hanya 53,93 dengan nilai terendah 27 dan hanya 2 siswa yang mencapai KKM 75, artinya siswa merasa kesulitan untuk memahami kosakata Bahasa Inggris. Namun, setelah diberikan penerapan *word chain game* terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 81,60 nilai terendah 48 dan 31 siswa tuntas mencapai nilai KKM 75. Selain perolehan data berupa hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan analisis data. Uji yang dilakukan diantara adalah uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*) untuk mengetahui keadaan distribusi data apakah normal atau tidak, kemudian uji *t-test* menggunakan *paired samples t-test* untuk membantu peneliti menguji hipotesis, selanjutnya untuk uji N-gain ternormalisasi untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil pembelajaran. Dibuktikan dari analisis data penelitian yang dilakukan, diperoleh penerapan *word chain game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1. Dapat dibuktikan juga hasil belajar siswa 1 SD Negeri Purwosari 1, diperoleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,5948, maka kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 mengalami peningkatan termasuk kategori sedang. Dapat dikatakan penerapan *word chain game* dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini disimpulkan penerapan permainan (*Word Chain*) terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1, diperoleh 1) rata-rata *posttest* penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas 1 dinyatakan 78,79% tuntas dengan jumlah 26 siswa dan 21,21% tidak tuntas dengan jumlah 7 siswa. 2) *Word chain game* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan konvensional, *word chain game* membuat suasana pembelajaran yang membuat siswa semangat dan tidak bosan ketika belajar Bahasa Inggris. Sehingga dapat menambah motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas 1, yang membuat siswa menambah kosakata baru. 3) Terdapat peningkatan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 1 SD Negeri Purwosari 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Fadillah, R. P., Budiman, M. A., & Kartinsh, K. (2023). ANALISIS KESULITAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SD ISLAM SALAFIYAH MARGOMULYO. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 130-138.
- Handayani, S. (2016). Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong ASEAN. Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa , 3(1), 102–106.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9- 16.
- Nufus, Zakia, 2019. Skripsi: *The Effect of Word Chain Game on Students' Vocabulary Knowledge of Describing Things*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Oktaviani, A., Rapani, R., & Mugiadi, M. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Permainan Edukatif. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(10).
- Pratama, Y., Kartinah, K., Resmiwati, R., & Reffiane, F. (2024). Implementasi Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter Gotong Royong Pembelajaran PPKn Peserta Didik Kelas V SDN Peterongan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13225-13233.
- Putri, A. B., Ardiyanto, A., & Sundari, R. S. (2024). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS OUTBOUND DALAM MENANAMKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS IV. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 323-334.
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ancak-ancak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7 (1), 31-43.