

“Word Scavenger Hunt” A Fun Way for Literacy Skills in English Language Learning

[Perburuan Kata: Cara Menyenangkan untuk Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris]

Giska Agustina¹⁾, Vidya Mandarani²⁾

English Education, Muhammadiyah Sidoarjo University, Indonesia

*Corresponding Author's Email: vmandarani@umsida.ac.id

Abstract: *Students' English literacy skills remain an area of concern in the learning process. This is because classroom activities often relies on monotonous method that are teacher-centered, resulting in students being less active during lessons. Therefore, more engaging learning activities are needed so that students can participate directly and more easily understand the material being studied. This study was conducted to determine how the implementation of the Word Scavenger Hunt can help improve students' English literacy skills. This study used a qualitative descriptive approach, involving ninth-grade students at SMP Al Islamiyah as the research subjects. Data collection was conducted through classroom observation, open-ended questionnaires, and documentation throughout the learning process. During the activity, students appeared more active and enthusiastic while participating in the classroom. The data obtained were then analyzed using triangulation techniques through the stages of data reduction, data presentation, and drawing a conclusion. The results of the study indicate that the students' literacy skills develop through three interconnected stages: collecting information, processing information, and presenting information. During these stages,, students actively identified vocabulary, interpreted meanings collaboratively, and communicated their understanding through group discussions and presentations. The activity also promoted vocabulary development, reading comprehension, communication, collaboration, critical thinking, and student engagement. These findings suggest that the Word Scavenger Hunt is an effective game-based learning activity for supporting literacy development in English classrooms.*

Keywords – Literacy skills; Word Scavenger Hunt; Game-based learning; English Learning

Abstrak Kemampuan literasi bahasa Inggris sampai sekarang masih menjadi salah satu hal yang diperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar di kelas masih sering menggunakan metode yang monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat terlibat secara langsung dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan Word Scavenger Hunt dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan siswa kelas IX di SMP Al Islamiyah sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di kelas, kuesioner terbuka, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan literasi siswa berkembang melalui tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan menyajikan informasi. Melalui tahapan-tahapan tersebut, siswa secara aktif mengidentifikasi kosakata, menafsirkan makna secara kolaboratif, serta mengomunikasikan pemahaman mereka melalui diskusi kelompok dan presentasi. Kegiatan ini juga mendorong perkembangan kosakata, pemahaman membaca, kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Word Scavenger Hunt merupakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan literasi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Kata Kunci - kolaborasi; pembelajaran berbasis permainan; keterampilan literasi; penguasaan kosakata; Perburuan Kata

I. INTRODUCTION

Pembelajaran bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa. Praktik pengajaran tradisional seperti ceramah dan menghafal seringkali gagal menarik minat peserta didik dan jarang mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Akibatnya, banyak siswa

kesulitan menggunakan kosakata secara bermakna, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan membaca, menulis, dan berbicara mereka. Menurut Zarimah [1], kurangnya metode pengajaran yang menarik dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan menghasilkan hasil belajar yang kurang optimal. Keterampilan literasi saat ini tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menafsirkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bermakna dalam berbagai konteks.

Sejalan dengan hal ini, UNESCO [2] menyatakan bahwa literasi merupakan hak dasar setiap individu yang memainkan peran krusial dalam mendukung pengembangan diri, partisipasi sosial, dan pembelajaran seumur hidup. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran literasi menuntut kemampuan siswa untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). Hal ini juga ditujukan untuk membangun budaya kebiasaan membaca dan menulis yang pada akhirnya mengarah pada pengembangan keterampilan dan inovasi kreatif. Selain itu, Badan Pengembangan Bahasa dan Buku menekankan bahwa literasi dasar, terutama bagi pelajar usia dini, harus dikembangkan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Menurut Anwas dan Hedianita [3], literasi tidak hanya berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan lain, seperti mengamati, menghitung, dan mengkomunikasikan gagasan secara komprehensif. Sementara itu, Kern [4] menjelaskan bahwa literasi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya tentang memahami konteks suatu teks, tetapi juga tentang bagaimana siswa membangun makna, berinteraksi dengan teks, dan menggunakan keterampilan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu terlibat secara aktif dalam penggunaan kata-kata, teks, dan interaksi sosial agar keterampilan literasi mereka dapat berkembang secara efektif. Menurut [5], pembelajaran literasi seharusnya mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dengan teks dan membangun makna, bukan sekadar menerima informasi. Pendekatan multiliterasi menekankan bahwa siswa mengembangkan literasi secara lebih efektif ketika mereka terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna yang melibatkan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Pengalaman belajar semacam itu memungkinkan peserta didik untuk menafsirkan informasi secara aktif sambil berinteraksi dengan berbagai bentuk teks.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menggunakan kosakata secara tepat sesuai konteks. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan, seperti “Word Scavenger Hunt”. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melatih keterampilan literasi mereka dengan membaca berbagai teks di lingkungan sekitar, mengidentifikasi kata-kata kosakata tertentu, berdiskusi dengan teman sebaya, dan menyusun kalimat bersama-sama. Pandangan ini juga didukung oleh Gee [6] yang menyatakan bahwa permainan dapat membantu pengembangan literasi karena menciptakan lingkungan belajar yang lebih realistis dan bermakna serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis permainan telah muncul sebagai strategi alternatif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan prestasi akademik. Su dan Cheng [7] menekankan bahwa permainan seluler dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan kinerja belajar. Demikian pula, Noviyanti dkk. [8] menemukan bahwa permainan berbasis kata, seperti permainan mencari kata, secara efektif meningkatkan keterampilan kosakata peserta didik pemula, karena kegiatan-kegiatan ini mendorong partisipasi aktif dan memberikan pengalaman eksplorasi yang menyenangkan.

Salah satu contoh kegiatan semacam itu adalah “Word Scavenger Hunt”, yang memungkinkan siswa mencari kosakata dari lingkungan sekitar mereka, memahami maknanya, dan menggunakannya dalam konteks. Aktivitas “Word Scavenger Hunt” didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan, yang menekankan partisipasi aktif, pengalaman belajar yang bermakna, dan keterlibatan peserta didik. Alih-alih menerima informasi secara pasif, siswa secara aktif mencari, mengidentifikasi, dan menggunakan kosakata dalam konteks otentik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Sebuah studi oleh Chen dan Greenwood [9] menunjukkan bahwa aktivitas “scavenger hunt” dapat digunakan sebagai strategi pengajaran yang menarik untuk mendukung pengembangan kosakata siswa melalui eksplorasi interaktif. Dalam hal ini, “Word Scavenger Hunt” lebih tepat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran daripada metode pengajaran, karena berfungsi sebagai pendekatan berbasis aktivitas yang mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pembelajaran kontekstual. Menanggapi pergeseran pendidikan di abad ke-21, di mana kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif menjadi pertimbangan dalam pembelajaran, guru didorong untuk mengadopsi pendekatan inovatif. Menurut Oktarinda [13], strategi perburuan kata dapat meningkatkan keterampilan membaca melalui eksplorasi yang menyenangkan. Tsai dan Tsai [14] menunjukkan bahwa permainan bahasa mendorong pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Widya dan Nurani [15] menemukan bahwa perburuan kata dapat membantu siswa meningkatkan kosakata melalui kegiatan belajar berkelompok. Selain itu, Saha dan Singh [16] menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan bersifat menarik dan cocok tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga bagi peserta didik dewasa. Oleh karena itu, metode

ini dianggap efektif dalam mendukung pengembangan literasi. Dalam penelitian ini, para peneliti secara khusus meneliti penerapan teknik “Word Scavenger Hunt” di kelas bahasa Inggris. Penelitian ini juga mengkaji tanggapan siswa terhadap kegiatan tersebut serta kontribusinya terhadap penguasaan kosakata, keterlibatan belajar, dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Hamari dkk. [17] menyoroti bahwa gamifikasi mendukung kreativitas, kolaborasi, dan interaksi sosial dalam pembelajaran.

Untuk memberikan konteks penelitian yang lebih jelas, penelitian ini dilakukan di SMP Al Islamiyah, sebuah sekolah di pinggiran kota yang juga terpilih sebagai sekolah mitra dalam program Kampus Mengajar, yang bertujuan untuk mendukung sekolah-sekolah dengan inovasi pembelajaran terbatas serta meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Siswa di sekolah ini menunjukkan antusiasme dalam belajar bahasa Inggris, namun mereka masih menghadapi kesulitan dalam penguasaan kosakata dan pemahaman bacaan. Berdasarkan pengamatan awal, pengajaran bahasa Inggris di sekolah masih sangat bergantung pada metode konvensional, seperti penerjemahan dan menghafal materi. Situasi ini mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga interaksi di dalam kelas menjadi terbatas. Akibatnya, banyak siswa yang masih ragu menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dan kurang percaya diri saat mengungkapkan pendapat mereka. Oleh karena itu, kegiatan Word Scavenger Hunt dipilih sebagai strategi pembelajaran yang dianggap tepat untuk diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Strategi ini menyediakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi kosakata dari lingkungan sekitar, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan membangun makna melalui konteks kehidupan nyata. Selain itu, sifat kegiatan yang berbasis permainan ini membantu mengurangi kecemasan dan kebosanan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, “Word Scavenger Hunt” tidak hanya relevan untuk mengatasi tantangan literasi siswa, tetapi juga cocok untuk mendukung suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif di sekolah.

Dalam penelitian ini, keterampilan literasi siswa diidentifikasi melalui beberapa aspek yang saling terkait. Aspek-aspek tersebut meliputi kemampuan siswa untuk mengenali dan menemukan kosakata bahasa Inggris dari berbagai sumber tertulis di lingkungan sekitar mereka, serta pemahaman mereka terhadap makna kata-kata dan teks sederhana yang mereka temui selama kegiatan berlangsung. Kemampuan literasi juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk menggunakan kosakata yang telah mereka temukan secara kontekstual dengan menyusun kalimat yang bermakna serta mendiskusikan arti kata secara kolaboratif bersama teman sebaya. Selain itu, keterampilan komunikasi siswa terlihat jelas dari cara mereka berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok, mengungkapkan pendapat, dan berinteraksi secara langsung satu sama lain selama kegiatan “Word Scavenger Hunt”. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka juga mulai muncul saat mereka berusaha memahami petunjuk, menemukan solusi, dan menyusun kata-kata menjadi kalimat yang jelas dan bermakna. Di sisi lain, kegiatan ini juga menunjukkan kerja sama di antara siswa. Mereka berbagi tugas, membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, dan bekerja sama untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi tidak hanya terjadi secara individu, tetapi juga melalui interaksi sosial dan kerja sama tim.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana keterampilan literasi siswa tercermin melalui pelaksanaan “Word Scavenger Hunt” dalam pembelajaran bahasa Inggris?

II. METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi bagaimana pelaksanaan kegiatan “Word Scavenger Hunt” mencerminkan keterampilan literasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan para peneliti memahami pengalaman, partisipasi, dan respons siswa selama proses pembelajaran berdasarkan apa yang terjadi secara alami di dalam kelas. Menurut Miles [18], penelitian kualitatif membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai situasi sosial, partisipasi, dan pengalaman peserta dalam konteks tertentu. Oleh karena itu, pendekatan ini dianggap tepat untuk menyelidiki perkembangan literasi siswa selama pelaksanaan kegiatan Word Scavenger Hunt.

B. Lokasi Penelitian dan Peserta

Penelitian ini dilakukan di SMP Al Islamiyah, salah satu sekolah yang terlibat dalam program Kampus Mengajar. Melalui program ini, para peneliti berkesempatan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dan melaksanakan kegiatan Word Scavenger Hunt sebagai bagian dari pengajaran bahasa Inggris. Peserta penelitian ini adalah siswa kelas sembilan yang ikut serta dalam kegiatan Word Scavenger Hunt selama pelajaran bahasa Inggris. Peserta dipilih

secara purposif karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan tersebut dan dapat memberikan informasi terkait pengalaman belajar mereka selama pelaksanaan kegiatan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi kelas dan kuesioner terbuka. Observasi kelas dilakukan selama pelaksanaan kegiatan Word Scavenger Hunt. Para peneliti mengamati partisipasi, interaksi, komunikasi, kolaborasi, dan respons siswa sepanjang proses pembelajaran. Data observasi dicatat melalui catatan lapangan dan dokumentasi berupa foto-foto yang diambil selama kegiatan berlangsung. Pengamatan berguna untuk menangkap perilaku dan interaksi siswa yang sebenarnya selama kegiatan pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Rosyidi dkk [19]. Untuk melengkapi data observasi, kuesioner terbuka dibagikan kepada siswa setelah kegiatan selesai. Kuesioner tersebut memungkinkan siswa untuk secara bebas mengungkapkan pendapat, perasaan, dan pengalaman mereka terkait pelaksanaan kegiatan Word Scavenger Hunt. Melalui tanggapan-tanggapan ini, para peneliti memperoleh informasi mengenai persepsi siswa terhadap kegiatan tersebut, tantangan yang mereka hadapi, serta manfaat yang mereka rasakan selama proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengamatan dan kuesioner terbuka dianalisis menggunakan prosedur analisis data kualitatif yang diusulkan oleh Cohen dkk [20]. Analisis tersebut mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pertama, para peneliti meninjau dan mengorganisasikan data yang dikumpulkan berdasarkan beberapa tema yang berkaitan dengan keterampilan literasi, seperti pengenalan, membaca, pemahaman, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan motivasi belajar. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk deskriptif untuk mengidentifikasi pola dan hubungan di antara temuan-temuan tersebut. Terakhir, kesimpulan ditarik berdasarkan tema-tema yang secara konsisten muncul baik dalam hasil pengamatan maupun tanggapan kuesioner. Untuk memperkuat temuan, triangulasi data diterapkan dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari pengamatan di kelas dan jawaban kuesioner siswa. Proses ini membantu para peneliti memeriksa konsistensi data dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan literasi siswa selama pelaksanaan kegiatan Word Scavenger Hunt, sebagaimana disarankan oleh Barkley dkk. [21] dan Vygotsky [22].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan keterampilan literasi sepanjang pelaksanaan kegiatan “Word Scavenger Hunt”. Berdasarkan pengamatan di kelas dan tanggapan siswa terhadap kuesioner terbuka, teridentifikasi tiga tahap selama proses pembelajaran: pengumpulan informasi, pemrosesan informasi, dan penyajian informasi. Tahap-tahap ini menggambarkan bagaimana siswa mengidentifikasi kosakata, menafsirkan makna, mendiskusikan gagasan, dan mengkomunikasikan pemahaman mereka selama proses pembelajaran. Sebelum membahas hasil secara terperinci, Tabel 1 merangkum urutan kegiatan di kelas yang dilaksanakan selama proses pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Keterampilan Literasi yang Dikembangkan
Kegiatan Pembuka	Guru menyapa para siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, memperkenalkan kegiatan “Word Scavenger Hunt”, dan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok.	Para siswa mendengarkan petunjuk, membentuk kelompok, dan bersiap untuk kegiatan tersebut.	Kemampuan mendengarkan, kesiapan untuk belajar
Mengumpulkan Informasi	Guru membagikan kartu petunjuk, menjelaskan aturan permainan, dan membimbing siswa selama kegiatan pencarian kosakata.	Siswa mencari kosakata bahasa Inggris dari poster di kelas, papan pengumuman, label, buku, dan bahan tertulis lainnya. Mereka mencatat kata-kata tersebut di lembar kerja.	Membaca, mengidentifikasi kosakata, mengumpulkan informasi

Pemrosesan Informasi	Guru memfasilitasi diskusi kelompok dan mendorong siswa untuk menganalisis makna kosakata yang telah dikumpulkan.	Siswa mendiskusikan makna kata, menggunakan kamus bila diperlukan, mengelompokkan kosakata, dan menyusun kalimat sederhana secara kolaboratif.	Pemahaman kosakata, berpikir kritis, kolaborasi
Pemaparan Informasi	Guru mengajak setiap kelompok untuk memaparkan temuan mereka dan memberikan umpan balik.	Siswa memaparkan kosakata yang telah mereka temukan, menjelaskan artinya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi presentasi kelompok lain.	Keterampilan berbicara, berkomunikasi, dan mempresentasikan
Kegiatan Penutup	Guru merangkum pelajaran, memberikan umpan balik, dan mengakhiri kegiatan pembelajaran.	Siswa merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan ikut serta dalam penutupan pelajaran.	Refleksi, komunikasi

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Perburuan Kata

A. Pengumpulan Informasi

Selama tahap pengumpulan informasi, siswa secara aktif mencari kata-kata dan mengidentifikasi kosakata dari berbagai bahan pembelajaran yang disediakan selama kegiatan “Word Scavenger Hunt”. Berdasarkan pengamatan di kelas, siswa menunjukkan antusiasme dalam menemukan kata-kata sasaran, membaca petunjuk, dan mencatat kata-kata yang mereka temukan. Mereka bekerja secara individu maupun berkelompok untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya dalam kegiatan tersebut. Data pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali kosakata yang sudah dikenal maupun yang belum dikenal saat menjelajahi lingkungan belajar. Mereka memeriksa petunjuk dengan cermat dan mendiskusikan jawaban yang mungkin dengan teman sebaya. Proses ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dengan bahasa tertulis dan membantu mereka menjadi lebih sadar akan kosakata yang digunakan dalam konteks yang berbeda. Tanggapan siswa terhadap kuesioner terbuka semakin mendukung pengamatan ini. Beberapa siswa menyatakan bahwa kegiatan tersebut membantu mereka mempelajari kosakata baru dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, R1 menyatakan, “Sungguh sangat menyenangkan! Kami berkeliling membaca berbagai teks hanya untuk menemukan satu kata, dan kami semua merasa bersemangat.” Tanggapan ini mencerminkan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa para siswa merasakan kesenangan sekaligus tantangan saat mengumpulkan informasi. Seorang responden lain, R3, menjelaskan, “Itu seru! Pengalaman yang paling berkesan adalah saat kami harus mencari kata yang sangat sulit. Kami harus berkeliling, membaca teks, papan pengumuman, bahkan bungkus makanan.” Tanggapan-tanggapan ini menunjukkan bahwa tahap pengumpulan informasi mendorong para siswa untuk secara aktif berinteraksi dengan kosakata dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

B. Pemrosesan Informasi

Setelah mengumpulkan informasi, siswa beralih ke tahap pemrosesan informasi. Selama tahap ini, mereka menganalisis kata-kata yang telah mereka temukan, mendiskusikan maknanya dengan anggota kelompok, dan menghubungkan kosakata tersebut dengan konteks yang diberikan. Berdasarkan pengamatan di kelas, siswa secara aktif bertukar gagasan, berbagi pendapat, dan bekerja sama untuk menentukan jawaban yang paling tepat. Mereka tidak hanya mengidentifikasi kata-kata, tetapi juga menafsirkan makna dan menerapkan pemahaman mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Tanggapan siswa terhadap kuesioner terbuka juga mencerminkan pentingnya tahap ini. Beberapa responden menyatakan bahwa mendiskusikan kosakata dengan teman sebaya membantu mereka lebih memahami kata-kata yang tidak dikenal dan menyelesaikan kegiatan dengan lebih efektif. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menegosiasikan makna, dan membangun pemahaman secara kolaboratif sepanjang kegiatan pembelajaran. R4 menyatakan: “Kami mendiskusikan arti kata-kata sulit bersama-sama sebelum menuliskan jawaban.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif terlibat dalam diskusi untuk menafsirkan kosakata dan mencapai pemahaman bersama sebelum menyelesaikan tugas. Demikian pula, R5 melaporkan: “Teman-temanku membantuku memahami beberapa kosakata yang sebelumnya tidak kuketahui.” Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami kata-kata yang tidak dikenal dan mengatasi kesulitan belajar. Selain itu, R6 menyatakan: “Kelompok kami langsung membagi tugas agar kami bisa bekerja lebih cepat. Sebagian mencari arti kata, sementara yang lain memeriksanya.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa kolaborasi memungkinkan siswa untuk bertukar gagasan dan bekerja sama dalam membangun makna dari informasi yang telah mereka kumpulkan. Temuan ini menunjukkan bahwa tahap pemrosesan informasi memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman mereka tentang kosakata melalui diskusi, kolaborasi, dan

interpretasi kontekstual. Kegiatan ini mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dengan informasi daripada sekadar menghafal kata-kata, sehingga memungkinkan mereka membangun makna melalui interaksi dengan teman sebaya.

C. Penyampaian Informasi

Setelah mengolah informasi yang dikumpulkan, para siswa melanjutkan ke tahap penyampaian informasi. Selama tahap ini, mereka menyampaikan hasil diskusi mereka dan berbagi pemahaman dengan teman-teman sekelas. Berdasarkan pengamatan di kelas, para siswa secara aktif menjelaskan arti kata-kata yang telah mereka identifikasi, memaparkan jawaban mereka, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Mereka menunjukkan kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, memberikan penjelasan, dan menanggapi pertanyaan dari teman-teman sekelas. Tanggapan dari kuesioner terbuka semakin memperkuat pengamatan ini. Beberapa responden menyatakan bahwa mempresentasikan hasil kerja mereka membantu mereka menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dan berbagi ide dengan orang lain. Mereka juga melaporkan bahwa menjelaskan jawaban mereka memungkinkan mereka untuk lebih memahami kosakata dan informasi yang telah mereka pelajari selama kegiatan tersebut. R7 menyatakan, “Mempresentasikan jawaban kami membantu saya mengingat kosakata dengan lebih mudah karena saya harus menjelaskannya kepada orang lain.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa menjelaskan informasi kepada orang lain memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap kosakata yang baru dipelajari. Demikian pula, R8 melaporkan: “Saya merasa lebih percaya diri saat berbagi ide dengan teman-teman saya selama kegiatan tersebut.” Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian informasi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan pemikiran mereka dan berpartisipasi dalam interaksi di kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan “Word Scavenger Hunt” memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi mereka melalui pengumpulan informasi, pemrosesan informasi, dan penyajian informasi. Temuan observasi serta tanggapan siswa terhadap kuesioner terbuka menunjukkan bahwa kegiatan tersebut mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan-temuan ini dibahas lebih lanjut pada bagian berikut.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan Word Scavenger Hunt membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi melalui tahapan-tahapan pengumpulan informasi, pemrosesan informasi, dan penyajian informasi. Setiap tahapan mencerminkan pengalaman belajar yang berbeda-beda yang mendukung siswa dalam mengenali kosakata, memahami makna, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengkomunikasikan gagasan mereka. Untuk lebih memahami temuan-temuan ini, bagian ini membahas setiap tahapan dengan mengaitkan hasilnya pada teori-teori yang relevan dan penelitian-penelitian sebelumnya.

1) Pembahasan tentang Pengumpulan Informasi

Temuan dari tahap pengumpulan informasi menunjukkan bahwa kegiatan Word Scavenger Hunt mendorong siswa untuk secara aktif mengidentifikasi kosakata dari berbagai sumber tertulis dan terlibat langsung dengan teks bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi dan mengumpulkan informasi, bukan hanya menerimanya secara pasif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengembangkan keterampilan literasi melalui interaksi langsung dengan bahan bacaan otentik selama kegiatan Word Scavenger Hunt. Siswa diminta untuk membaca poster, papan informasi, buku teks, dan bahan cetak lainnya untuk mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan tugas yang diberikan. Alih-alih sekadar menyalin kata-kata yang tidak dikenal, mereka berusaha memahami maknanya sebelum mencatat dan menggunakannya.



Gambar 1. Kegiatan Perburuan Kata dalam pembelajaran di kelas

Proses ini menunjukkan bahwa pengumpulan informasi tidak hanya melibatkan pengenalan kosakata, tetapi juga membangun pemahaman awal melalui eksplorasi aktif. Temuan ini mendukung Hipotesis Filter Afektif Krashen, yang menyatakan bahwa siswa dapat menguasai bahasa secara lebih efektif ketika mereka belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan minim kecemasan. Demikian pula, Shelton dan Hedley [23], Prensky [24], dan Gee [25] berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan yang meningkatkan keterlibatan siswa serta mengurangi kebosanan selama kegiatan di kelas. Dalam penelitian ini, kegiatan “Word Scavenger Hunt” mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam mencari kosakata sambil berinteraksi langsung dengan berbagai teks tertulis.



Gambar 2. Pemenang kegiatan Word Scavenger Hunt

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Rosyidi dkk. [19], yang melaporkan bahwa kegiatan scavenger hunt meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian pula, Hung dkk. [26] menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong partisipasi aktif dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna yang memotivasi peserta didik untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri. Karakteristik-karakteristik ini tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme saat mencari kosakata dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Chen dan Greenwood [9], yang menemukan bahwa “Word Scavenger Hunt” secara efektif meningkatkan pembelajaran kosakata sekaligus mendorong siswa untuk mempelajari kosakata dalam konteks yang bermakna. Hal ini diperkuat lebih lanjut oleh Afra [27], yang melaporkan bahwa kegiatan “Word Scavenger Hunt” membantu siswa memperoleh kosakata melalui pengalaman belajar kontekstual, bukan melalui hafalan semata. Selain itu, Rosyidi dkk. [19] menekankan bahwa kegiatan semacam itu mendorong siswa untuk menjelajahi lingkungan sekitarnya secara aktif, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Secara keseluruhan, tahap pengumpulan informasi menunjukkan bahwa kegiatan Word Scavenger Hunt memberikan kesempatan yang bermakna bagi siswa untuk mengenali kosakata, memahami arti kata, dan berinteraksi dengan teks tertulis yang otentik.

2) Temuan dari tahap pemrosesan informasi

Menunjukkan bahwa siswa tidak hanya sekadar mengumpulkan kosakata, tetapi juga memproses informasi tersebut dengan menafsirkan makna, menyusun kata-kata menjadi kalimat yang bermakna, serta mendiskusikan gagasan secara kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi tidak hanya sebatas mengenali kosakata, karena siswa dituntut untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan informasi yang telah mereka kumpulkan dalam situasi pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengembangkan penggunaan kosakata secara kontekstual dengan menyusun kata-kata yang telah dikumpulkan menjadi kalimat dan memilih kosakata yang sesuai dengan konteks yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, siswa mendiskusikan makna kata, mempertimbangkan kembali jawaban mereka, dan bernegosiasi mengenai struktur kalimat dengan anggota kelompok mereka sebelum mencapai keputusan akhir.

Proses ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif membangun makna, bukan sekadar menghafal kosakata, sehingga memungkinkan mereka menggunakan bahasa Inggris secara lebih bermakna dalam kegiatan di kelas. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky [22], khususnya konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menekankan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Selama kegiatan “Word Scavenger Hunt”, siswa saling belajar satu sama lain dengan bertukar gagasan, mendiskusikan

makna kosakata, dan saling membantu ketika menghadapi kesulitan. Interaksi semacam itu memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka secara kolaboratif sekaligus meningkatkan keterampilan literasi mereka. Temuan ini juga sejalan dengan Barkley dkk. [21] yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif meningkatkan baik pemahaman konseptual maupun keterampilan interpersonal melalui partisipasi aktif dan tanggung jawab bersama. Dalam penelitian ini, siswa membagi tugas, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Proses kolaboratif ini tidak hanya mendukung siswa dalam memahami kosakata secara lebih efektif, tetapi juga mendorong komunikasi, kerja sama tim, dan tanggung jawab bersama sepanjang proses pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Perburuan Kata tentang Kolaborasi dan Interaksi Sosial

Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian Rosyidi dkk. [19], yang melaporkan bahwa kegiatan perburuan kata mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial di antara peserta didik. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif terlibat saat bekerja dalam kelompok, karena mereka dapat mendiskusikan ide, memecahkan masalah bersama, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Interaksi kolaboratif semacam itu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa dan kepercayaan diri mereka dalam belajar. Secara keseluruhan, tahap pemrosesan informasi menunjukkan bahwa kegiatan “Word Scavenger Hunt” mendukung siswa dalam membangun makna melalui diskusi, kolaborasi, dan penggunaan kosakata dalam konteks. Selain meningkatkan pembelajaran kosakata, kegiatan ini juga mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran kooperatif, yang merupakan komponen penting dalam pengembangan literasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3) Pembahasan tentang Penyampaian Informasi

Temuan dari tahap penyampaian informasi menunjukkan bahwa siswa mengembangkan keterampilan mereka dengan mengkomunikasikan gagasan, menjelaskan arti kata, dan membagikan hasil diskusi kelompok mereka. Tahap ini menunjukkan bahwa literasi tidak hanya tercermin dalam kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka secara efektif melalui interaksi dengan orang lain. Dengan menyampaikan gagasan mereka, siswa mampu memperkuat pemahaman mereka sekaligus menerima umpan balik dari teman sebaya selama proses pembelajaran. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa secara aktif berkolaborasi saat mempresentasikan hasil kerja mereka dengan berbagi tanggung jawab, bertukar pendapat, dan saling membantu menjelaskan hasil diskusi mereka. Interaksi ini menunjukkan bahwa kegiatan “Word Scavenger Hunt” menciptakan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi sejalan dengan perkembangan literasi mereka. Melalui penjelasan kosakata, pembahasan struktur kalimat, dan tanggapan terhadap ide teman sebaya, siswa menunjukkan bahwa penyajian informasi menjadi bagian penting dalam membangun dan mengkomunikasikan makna.

Temuan ini sejalan dengan kerangka kerja Partnership for 21st Century Learning (P21), sebagaimana dijelaskan oleh Rosdiana dkk. [28], yang menekankan pentingnya mengembangkan keterampilan 4C: komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan “Word Scavenger Hunt” memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kompetensi-kompetensi tersebut dengan bekerja secara kolaboratif, mengekspresikan ide, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan pemahaman mereka selama tahap presentasi. Temuan ini semakin didukung oleh Al-Azawi [29], Plass dkk. [30], serta Yang dan Wu [31], yang berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam penelitian ini, siswa secara aktif terlibat dalam mendiskusikan petunjuk, menyusun kosakata menjadi kalimat yang bermakna, dan mempresentasikan ide-ide mereka kepada teman sekelas.



Gambar 4. Kerja sama dan komunikasi dengan tim

Kegiatan-kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis sambil tetap berpartisipasi secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Demikian pula, Kuo dan Chuang [32] serta Dichev dan Dicheva [33] menekankan bahwa gamifikasi mendorong keterlibatan peserta didik dengan mempromosikan interaksi, kerja sama tim, dan partisipasi aktif. Karakteristik ini terlihat jelas selama kegiatan Word Scavenger Hunt, di mana siswa berkolaborasi untuk memecahkan masalah, bertukar ide, dan saling mendukung dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pengalaman belajar kolaboratif semacam itu memungkinkan mereka berkomunikasi dengan lebih percaya diri sekaligus memperkuat keterampilan literasi dan interaksi sosial mereka.



Gambar 5. Berpikir Kritis dalam Mensusun dan Mencari Kata

Selain itu, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Rosyidi dkk. [19] dan Barkley dkk. [21], yang menekankan bahwa kegiatan pembelajaran kolaboratif mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi di antara peserta didik. Melalui penyajian hasil karya mereka dan diskusi ide dengan teman sebaya, siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif, berbagi tanggung jawab, dan membangun pemahaman bersama. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Secara keseluruhan, tahap penyampaian informasi menunjukkan bahwa kegiatan Word Scavenger Hunt mendukung pengembangan literasi siswa dengan mendorong mereka untuk menyampaikan informasi, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menerapkan pemikiran kritis saat memaparkan pemahaman mereka. Integrasi antara komunikasi, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan literasi serta kompetensi abad ke-21 yang esensial.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, pelaksanaan kegiatan “Word Scavenger Hunt” mendukung perkembangan literasi siswa melalui tiga tahap yang saling terkait: pengumpulan informasi, pemrosesan informasi, dan penyajian informasi. Pada tahap pengumpulan informasi, siswa secara aktif mengidentifikasi kosakata dari

berbagai sumber tertulis serta mengembangkan keterampilan pengenalan kosakata dan pemahaman bacaan mereka; pada tahap pemrosesan informasi, siswa mendiskusikan makna kata, menafsirkan informasi secara kolaboratif, serta menyusun kalimat yang bermakna, yang menunjukkan perkembangan penggunaan kosakata dalam konteks, pemikiran kritis, dan kolaborasi. Terakhir, pada tahap penyajian informasi, siswa mengkomunikasikan pemahaman mereka, berbagi gagasan, dan menjelaskan jawaban mereka, yang memperkuat keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri mereka. Secara keseluruhan, “Word Scavenger Hunt” menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran literasi yang bermakna melalui eksplorasi, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk mendukung perkembangan literasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

REFERENSI

- [1] N. Zarimah, *Teaching English Vocabulary to SD 257 Patampanua Students Using Scavenger*, vol. 5, no. 2, 2024.
- [2] E. S. Unesco, “Reading the past, writing the future: Fifty years of promoting Literacy.” Paris: Unesco. Retrieved from <http://www.unesco.org>, 2017.
- [3] E. O. M. Anwas and D. Hediana, “Students’ Literacy Skills and Quality of Textbooks in Indonesian Elementary Schools,” vol. 6, no. 3, pp. 233–244, 2022.
- [4] R. Kern, *Literacy and language teaching*. Oxford University Press, 2000.
- [5] V. Mandarani, P. Retnaningdyah, and A. Mustofa, “Students’ Responses to Literature within Multiliteracies Pedagogy,” in *ICOLLEC 2021: Proceedings of the 1st International Conference on Language, Literature, Education and Culture, ICOLLEC 2021, 9-10 October 2021, Malang, Indonesia*, European Alliance for Innovation, 2022, p. 150.
- [6] J. P. Gee, “What video games have to teach us about learning and literacy,” *Comput. Entertain.*, vol. 1, no. 1, p. 20, 2003.
- [7] C. Su and C.-H. Cheng, “A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements: A mobile gamification learning system,” *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 31, Dec. 2014, doi: 10.1111/jcal.12088.
- [8] L. D. Noviyanti, I. Werdiningsih, and Nurkamilah, “Vocabulary Mastery on Novice Learners : Exploring the Use of Word Search Puzzle,” *ENJEL English J. Educ. Lit.*, vol. 2, no. 2, pp. 135–140, 2023.
- [9] X. Chen and K. Greenwood, “Supporting young students’ word study during the COVID-19 quarantine: ABC scavenger hunt,” *Read. Teach.*, vol. 74, no. 6, pp. 819–823, 2021.
- [10] E. Von Lau and A. A. Gopalai, “Scavenger hunt activity to reinforce engineering fundamentals,” in *Collaborative active learning: Practical activity-based approaches to learning, assessment and feedback*, Springer, 2022, pp. 155–178.
- [11] L. K. Lee *et al.*, “A Systematic Review of the Design of Serious Games for Innovative Learning: Augmented Reality, Virtual Reality, or Mixed Reality?,” *Electron.*, vol. 13, no. 5, 2024, doi: 10.3390/electronics13050890.
- [12] Nurpatima, “The Use of Treasure Hunt Game toward The First Grade Students’ Vocabulary Mastery,” 2020.
- [13] A. Oktarind, “The Implementation of Scavenger Hunt Game in Teaching Reading Comprehension of Descriptive Text,” *EBONY J. English Lang. Teaching, Linguist. Lit.*, vol. 2, no. 2, pp. 71–78, 2022, doi: 10.37304/ebony.v2i2.5319.
- [14] Y. Tsai and C. Tsai, “Computers & Education Digital game-based second-language vocabulary learning and conditions of research designs : A meta-analysis study,” *Comput. Educ.*, vol. 125, no. June, pp. 345–357, 2018, doi: 10.1016/j.compedu.2018.06.020.
- [15] W. Widya and S. Nurani, “Scavenger Hunt on Students’ English Vocabulary Mastery,” *J. English Lang. Cult.*, vol. 6, no. 2, 2017.
- [16] S. Saha and S. Singh, “Game based language learning in ESL classroom: A theoretical perspective,” *ELT Vibes Int. E-Journal Res. ELT*, vol. 2, no. 3, pp. 20–34, 2016.
- [17] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, “Does Gamification Work?,” *Proc. Annu. Hawaii Int. Conf. Syst. Sci.*, vol. January, no. 6–9, pp. 3025–3034, 2019.
- [18] M. B. Miles, “Qualitative data analysis: An expanded sourcebook,” *Thousand Oaks*, 1994.
- [19] A. Z. Rosyidi, M. Muliadi, M. W. Hadi, and R. Alawiya, “STUDENTS’ PERCEPTION OF USING SCAVENGER HUNT GAME IN UNDERSTANDING SOCIAL CONTEXT OF SECOND LANGUAGE ACQUISITION,” *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 243–250, 2023.
- [20] L. Cohen, L. Manion, and K. Morrison, “Book Reviews Research Methods in Education,” *Australian Educ. Res.*, no. 2, pp. 147–156, 2007.
- [21] E. F. Barkley, C. H. Major, and K. P. Cross, *Collaborative learning techniques: A handbook for college*

- faculty*. John Wiley & Sons, 2014.
- [22] L. S. VYGOTSKY, *Mind in Society*. Harvard University Press, 1978. doi: 10.2307/j.ctvjf9vz4.
 - [23] B. E. Shelton and N. R. Hedley, "Using augmented reality for teaching Earth-Sun relationships to undergraduate geography students," *ART 2002 - 1st IEEE Int. Augment. Real. Toolkit Work. Proc.*, no. February 2002, pp. 8–15, 2002, doi: 10.1109/ART.2002.1106948.
 - [24] M. Prensky, "The Games Generations: How Learners Have Changed," *Comput. Entertain.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–26, 2001, [Online]. Available: <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>
 - [25] J. P. Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Educ. + Train.*, vol. 46, no. 4, pp. 175–178, 2004, doi: 10.1108/et.2004.00446dae.002.
 - [26] H. T. Hung, J. C. Yang, G. J. Hwang, H. C. Chu, and C. C. Wang, "A scoping review of research on digital game-based language learning," *Comput. Educ.*, vol. 126, pp. 89–104, 2018, doi: 10.1016/j.compedu.2018.07.001.
 - [27] S. Afra, "WORD SEARCH PUZZLE (WSP) GAMES–BASED VOCABULARY LEARNING: AN ACTION RESEARCH TO JUNIOR HIGH SCHOOL IN BENGKAYANG." IKIP PGRI PONTIANAK, 2024.
 - [28] M. Rosdiana, S. Sumarni, B. Siswanto, and Waluyo, "Implementation of 21st Century Learning Through Lesson Study," vol. 421, no. Icalc 2019, pp. 346–353, 2020, doi: 10.2991/assehr.k.200323.041.
 - [29] R. Al-Azawi, F. Al-Faliti, and M. Al-Blushi, "Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study," *Int. J. Innov. Manag. Technol.*, no. September, pp. 131–136, 2016, doi: 10.18178/ijimt.2016.7.4.659.
 - [30] J. L. Plass, B. D. Homer, and C. K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educ. Psychol.*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283, 2015, doi: 10.1080/00461520.2015.1122533.
 - [31] Y. C. Yang and W. I. Wu, "Computers & Education Digital storytelling for enhancing student academic achievement , critical thinking , and learning motivation : A year-long experimental study," *Comput. Educ.*, vol. 59, no. 2, pp. 339–352, 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2011.12.012.
 - [32] M. S. Kuo and T. Y. Chuang, "How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination - An empirical study," *Comput. Human Behav.*, vol. 55, pp. 16–27, 2016, doi: 10.1016/j.chb.2015.08.025.
 - [33] C. Dichev and D. Dicheva, *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*, vol. 14, no. 1. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 2017. doi: 10.1186/s41239-017-0042-5.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.