

[The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary in Junior High School]

[Pengaruh Gamifikasi dalam Board Game untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama]

Syahfrina Rahmawati ¹⁾, Vidya Mandarani ²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vmandarani@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine whether there is a difference between the learning outcomes of English vocabulary improvement in descriptive text learning for students before and after the Gamification method is applied. The subjects of this study were 41 students in Junior High School. Data collection using tests in the form of multiple choice and essay to measure learning outcomes in English vocabulary improvement. The method used is quantitative method, data analysis using paired sample t test. The results show that the mean score of the post-test is 86.0732 is higher than the mean score of the pre-test is 66.9024, this means that there is an increase in learning outcomes of English vocabulary after the Gamification method is applied, the results also show that the significance obtained is 0.000, which is smaller than 0.05, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant difference between the learning outcomes of English vocabulary in descriptive text learning before and after the implementation of learning strategies using the Gamification method.*

Keywords : *Vocabulary, Gamification method, Learning Media*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar peningkatan kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran teks deskriptif siswa sebelum dan sesudah metode Gamifikasi diterapkan. Subjek penelitian ini adalah 41 siswa di Sekolah Menengah Pertama. Pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda dan esai untuk mengukur hasil belajar peningkatan kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, analisis data menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test adalah 86,0732 lebih tinggi dari nilai rata-rata pre-test yaitu 66,9024, hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris setelah metode Gamifikasi diterapkan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran descriptive text sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran dengan menggunakan metode Gamification.

Kata kunci : Kosakata, Metode Gamifikasi, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek fundamental dalam kehidupan bermasyarakat untuk berkomunikasi antar anggota masyarakat [1]. Manusia sebagai makhluk sosial berkomunikasi dengan menggunakan berbagai macam alat sejak mereka dilahirkan termasuk suara, gerak tubuh, ekspresi, simbol dan kata-kata [2]. Bahasa dan komunikasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Mempelajari bahasa merupakan hal yang penting karena bahasa dianggap sebagai jendela dunia yang dapat membuka pintu lintas negara, budaya, dan tradisi [3]. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan di seluruh dunia dan telah menjadi bahasa internasional. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa internasional yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor geografi historis dan faktor sosial budaya. Hal ini menjadikan bahasa Inggris sebagai media untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan termasuk dalam dunia pendidikan. Hubungan ini menjadi alasan utama banyak negara menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa resmi atau bahasa kedua [4]. Di sekolah-sekolah, terutama di era Globalisasi, bahasa Inggris merupakan aspek penting yang harus dipersiapkan sejak dini untuk menghadapi dunia kerja di masa yang akan datang [5].

Bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan yang terbagi menjadi dua bagian, bagian keterampilan pertama disebut *Productive Skills* (Keterampilan Aktif) yang terdiri dari *Speaking* dan *Writing* sedangkan bagian kedua disebut *Receptive Skills* (Keterampilan Pasif) yang terdiri dari *Listening* dan *Reading* [6]. Selain keterampilan-keterampilan tersebut, bahasa Inggris juga terdiri dari komponen-komponen bahasa yang antara satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan yang saling mendukung dan tidak dapat dipisahkan, komponen-komponen tersebut antara lain adalah kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), pelafalan (*pronunciation*), dan pengejaan (*spelling*). Kosakata merupakan dasar dari pembelajaran suatu bahasa, hal ini menjadikan kosakata sebagai tolak ukur pembelajaran kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa bergantung pada tingkat pemahaman seseorang terhadap pemilihan kosakata yang mempengaruhi tingkat kejelasan dan keefektifan seseorang dalam berbahasa [8]. Hal ini menjadikan kosakata sebagai komponen yang penting, semakin seseorang menguasai banyak kosakata, maka semakin besar kemungkinan ia dapat menguasai keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan menyimak dengan mudah [9]. Masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam mengajarkan kosakata adalah kemalasan siswa dalam menghafal, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [10] faktor-faktor tersebut antara lain kesulitan dalam pengucapan kata, ketidaksesuaian ejaan bunyi dan ingatan jangka pendek. Hal ini dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran, pencacahan item, dan menggunakan mimik, ekspresi, dan gerak tubuh.

Karakteristik siswa dalam belajar memiliki kecenderungan melalui pendekatan yang menyenangkan seperti bermain [11]. Belajar sambil bermain merupakan strategi yang berguna untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan kreatifitas. Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum "Merdeka Belajar" yang menuntut guru untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang menarik. Materi dan media yang menarik dalam pembelajaran merupakan hal yang penting, dengan menerapkan hal tersebut, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan dengan suasana yang menyenangkan [12]. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mendukung hal tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah metode pembelajaran berbasis *game* yang menerapkan penggunaan elemen desain *game* pada konteks non-*game* untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan [13]. Dalam kaitannya dengan pendidikan, gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan pada desain pembelajaran dengan konteks dan bidang studi yang beragam dan bertujuan untuk melakukan pendekatan yang partisipatif, kolaboratif, dan mandiri [14]. Media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan metode ini adalah *board game*. *Board game* adalah permainan yang menggunakan papan permainan dengan aturan dan token yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pemain [15].

Gamifikasi dalam pendidikan mengacu pada penggunaan aspek permainan untuk pertumbuhan akademis dalam konteks formal dan informal. Paul Denny menganalisa bagaimana rencana dapat digunakan untuk mendorong siswa belajar bahasa Inggris dalam sebuah penelitian tentang sistem pembelajaran berbasis MCQ [16]. Dalam Gamifikasi terdapat elemen-elemen yang dapat diterapkan pada pembelajaran. Elemen-elemen tersebut menurut Katie Seaborn antara lain [17]: Poin: unit pengukuran untuk kemajuan. Rencana: simbol visual untuk pencapaian. Papan Peringkat: tampilan peringkat untuk setiap pemain. Kemajuan: Mencapai tujuan yang signifikan. Status: untuk menunjukkan kemajuan. Level: tahapan yang semakin sulit. Hadiah: Hal-hal yang nyata dan diinginkan. Peran: elemen karakter yang dimainkan.

Gamifikasi sebagai metode untuk mendukung media *Board Game* peneliti menggunakan *Descriptive Text* menurut Kemendikbud, *descriptive text* merupakan bagian dari kurikulum Bahasa Inggris di Indonesia [18].

Bagi siswa yang harus menguasainya dan instruktur yang bertanggung jawab untuk menyampaikannya di kelas, memahami komposisi teks yang ideal sangatlah penting. Teks Deskriptif adalah jenis teks yang berfungsi sebagai bahan informasi. Deskripsi suatu benda, hewan, orang, atau lainnya adalah konteks dari jenis prosa ini. Ini adalah teks yang mendeskripsikan suatu hal tertentu, seperti pemandangan, hewan, orang, atau sesuatu yang terjadi di alam [19].

Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama, guru bahasa Inggris kelas 7 yang mengajar bahasa Inggris hanya menjelaskan definisi dan memberikan contoh. Para peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa kelas tujuh dalam mempelajari kosakata. Kosakata menjadi mata pelajaran yang jangkauan dan ketertarikannya sangat terbatas bagi sebagian siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Untuk faktor umum, siswa mudah bosan dengan penjelasan guru dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Siswa hanya diminta untuk menghafal beberapa kosakata dari buku mereka selama proses pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan. Selain itu, faktor lainnya adalah siswa kelas 7 SMP belum pernah menggunakan metode *Gamification* ini dalam media pembelajaran dan pernah menggunakan media berupa *Flash Card* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris namun media ini juga dirasa belum cukup untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari kosakata.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa perlu adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris dalam hal peningkatan kosakata atau perbendaharaan kata dalam belajar bahasa Inggris, oleh karena itu akan dikembangkan sebuah permainan dengan menggunakan konsep gamifikasi dalam *Board Game*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan komitmen siswa dalam hal mengasah kemampuan belajar bahasa Inggris.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti yaitu mengadaptasi gamifikasi dalam media *board game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di sekolah menengah pertama adalah "*The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary in Junior High School*". Terdapat tiga penelitian terdahulu dalam bentuk karya tesis dan jurnal ilmiah yang akan diuraikan di bawah ini. Penelitian sebelumnya berjudul "*Teaching Vocabulary Through Snake and Ladder Board Game in The Tenth Grade of SMA Muhammadiyah 1 Malang*". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berkaitan dengan Pengajaran Kosakata Melalui Permainan Papan Ular Tangga. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*. Menurut Fitriana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut tentang Pengajaran Kosakata dengan menggunakan *Board Game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *pre-test* pada kelompok kontrol lebih tinggi daripada skor *pre-test* pada kelompok eksperimen. Sebaliknya, skor *post-test* kelompok kontrol lebih rendah daripada *post-test* kelompok eksperimen sehingga permainan ular tangga dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam kosakata [20].

Penelitian terdahulu yang berjudul "*The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game in Teaching Vocabulary*". Penelitian tersebut menggunakan metode Eksperimen uasi dengan membagi kelompok menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa Permainan *Crossword Puzzle* dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa terhadap perlakuan yang telah diberikan. Menurut Nugroho penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perbedaan penguasaan kosakata siswa antara yang menggunakan permainan teka-teki silang dan mendeskripsikan keefektifan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teka-teki silang bergambar adalah metode yang baik dalam mengajarkan kosakata. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa siswa memberikan efek positif terhadap permainan teka-teki silang bergambar. Siswa menikmati pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang bergambar, mereka menghafal kosakata dengan lebih mudah dan mampu menjawab tes dengan mudah [21].

Penelitian sebelumnya cenderung meninjau permainan papan dan gamifikasi sebagai aspek yang berbeda satu sama lain, daripada menjadi satu kesatuan. Namun, metode gamifikasi dapat digunakan untuk mendukung *Board Game* untuk meningkatkan daya tarik dan menciptakan rasa kompetisi di antara siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan uji coba dengan menerapkan kolaborasi metode gamifikasi pada *Board Game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas metode pembelajaran yang menerapkan gamifikasi dengan menggunakan media permainan board game untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa di sekolah menengah pertama. Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi pada media pembelajaran board game dalam penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam desain ini adalah metode kuantitatif [22]. Jenis penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian pendidikan di mana peneliti memutuskan apa yang akan dipelajari, membatasi pertanyaan, mengumpulkan data yang terukur dari partisipan, menganalisis angka dengan menggunakan statistik, dan melakukan pengamatan dengan cara yang objektif. Penelitian Kuantitatif membutuhkan sampel dari populasi dan sangat bergantung pada data numerik dan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan desain eksperimental yang di dalamnya terdapat kelas eksperimen. Sebuah penelitian eksperimental melibatkan studi tentang pengaruh manipulasi sistematis dari satu variabel lain yang dikenal sebagai perlakuan eksperimental. Tahap pertama terdiri dari *pre-test* yang merupakan tahap awal sebelum eksperimen dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam materi pembelajaran yang akan diujikan. Tahap kedua terdiri dari percobaan uji coba penelitian yang menggunakan konsep gamifikasi ini untuk diujicobakan kepada siswa sesuai dengan materi yang diujikan pada *pre-test*. Tahap ketiga terdiri dari *post-test* dari hasil uji coba eksperimen yang telah diujicobakan dan pengambilan data akhir [23]. Dari definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode kuantitatif adalah metode yang mengumpulkan data melalui model eksperimen dengan menganalisis angka-angka dengan menggunakan statistik. Desain ini tidak memiliki kelas kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelas lain dengan menggunakan perlakuan [24].

Penelitian ini telah melakukan hipotesis eksperimental di Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu, penelitian ini disebut sebagai penelitian eksperimen. Hipotesis eksperimental adalah suatu prediksi bahwa perlakuan yang

diberikan akan memberikan efek tertentu. Hipotesis ini menunjukkan harapan sebagai hasil bahwa kelas perlakuan akan memiliki kelas yang efektif dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan satu kelas sebagai sampel, dimana kelas tersebut telah diberikan *pre-test*, *treatment* dengan menggunakan *Board Game*, dan *post-test* setelah diberikan *treatment*. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan *Board Game* sebagai media pembelajaran. Target populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama dan peneliti menggunakan uji t sebagai metode analisis data; hasil perhitungan dilaporkan; jika signifikansi $0,05$, H_0 ditolak tetapi H_a diterima; jika signifikansi $>0,05$, H_0 diterima tetapi H_a ditolak. Uji t akan digunakan dalam pengambilan keputusan uji hipotesis untuk melihat apakah variabel media permainan papan berpengaruh terhadap variabel pemahaman bacaan[25]. Desain penelitian diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian

Group	Pre-Test	Treatment	Post-Test
1	Y1	X	Y2

Catatan

1 : Kelompok Eksperimen

Y1 : *Pre-test*

Y2 : *Post-test*

X : Variabel Independen

Salah satu variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah variabel independen. Variabel bebas adalah variabel pertama yang mempengaruhi atau memprediksi hasil (*outcome*) [26]. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah Gamifikasi dalam *Board Game*.

Instrumen yang digunakan selama pengumpulan data adalah RPP, *pre-test*, *post-test*, media pembelajaran untuk perlakuan, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti telah mengajar di SMP kelas VII dengan menggunakan Gamifikasi dalam *Board Game* sebagai perlakuan. Sementara itu, untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti merekam sumber data dengan *video recorder*. Sampel kelas eksperimen juga menjadi salah satu sumber data utama dalam penelitian dengan mengambil hasil uji coba eksperimen di dalam kelas. Peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang dilakukan.

Setelah mengumpulkan data *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen, data tersebut akan dianalisis. Langkah selanjutnya adalah menentukan perbedaan antara skor pretest dan posttest masing-masing kelompok. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan uji-t untuk mengetahui apakah perbedaan di antara keduanya signifikan atau tidak. Sebelum menggunakan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas data. Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Peneliti kemudian menggunakan uji-t untuk menganalisis skor pretest kelompok eksperimen, dan dilanjutkan dengan analisis skor posttest. Terakhir, para peneliti menggunakan uji-t untuk menganalisis perbedaan signifikansi antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Semua perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic 22.0, sebuah program komputer untuk perhitungan statistik. Para peneliti menggunakan Uji Sampel Independen dan *Paired Sample t-test* dalam penelitian ini. Para peneliti menggunakan uji sampel independen untuk mengetahui perbedaan nilai siswa pada pretest dan posttest kelompok eksperimen. Akhirnya, dari hasil uji-t, para peneliti mengetahui bahwa efektivitas Gamifikasi dalam Permainan Papan untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest antara siswa yang diajar dengan metode Gamifikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari gamifikasi dalam permainan papan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. Desain penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas VII kelas reguler sebagai kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan metode gamifikasi dalam media *board game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Para peneliti menggunakan tiga kali pertemuan untuk melakukan penelitian ini.

Konsep *board game* diadaptasi dari permainan ular tangga yang digabungkan dengan elemen-elemen gamifikasi. Permainan ular tangga dipilih karena merupakan permainan yang umum dan mudah dipahami alur permainannya sehingga dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan untuk konsep *board game*

dengan menggunakan metode gamifikasi ini adalah *descriptive text* yang berfokus pada peningkatan kosakata bahasa Inggris. Elemen-elemen yang ada di dalam permainan ini dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Pengguna/*Avatar* diwakili oleh "gacho" dalam permainan ular tangga yang terdiri dari lima pemain dengan warna yang berbeda yang mewakili setiap pemain. Setiap pemain akan memilih "gacho" yang akan digunakan dalam permainan.



Gambar 1. Desain Avatar dalam Ular Tangga
(Sumber: Rahmawati, 2023)

2. *Challenge/Task (flash card)* adalah tantangan berupa melewati setiap kotak dalam permainan ular tangga sesuai dengan jumlah dadu yang dilempar dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu sesuai dengan warna kotak terakhir.



Gambar 2. Desain Kartu Kuning Flash Card
(Sumber: Rahmawati, 2023)



Gambar 3. Desain Kartu Merah Flash Card
(Sumber: Rahmawati, 2023)



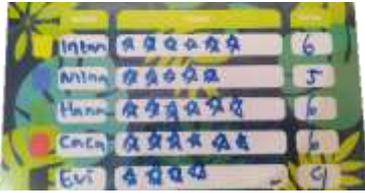
Gambar 4. Desain Kartu Biru Flash Card
(Sumber: Rahmawati, 2023)

3. *Level* adalah tingkat permainan yang diwakili oleh setiap petak di atas papan permainan. Terdapat 30 petak. Semakin tinggi angka pada petak, semakin dekat pemain untuk memenangkan permainan.



Gambar 5. Desain Tingkat Permainan Papan
(Sumber: Rahmawati, 2023)

4. Poin diperoleh jika pemain dapat menjawab pertanyaan pada kartu dengan benar.



Gambar 6. Desain Poin di Papan Skor
(Sumber: Rahmawati, 2023)

5. Peringkat Pengguna adalah total peringkat pemain berdasarkan jumlah poin yang diperoleh pemain.



Gambar 7. Desain Papan Skor
(Sumber: Rahmawati, 2023)

6. Lencana/Penghargaan adalah pencapaian yang diperoleh pemain dengan mendapatkan peringkat teratas.



Gambar 8. Desain Lencana/Penghargaan
(Sumber: Rahmawati, 2023)

Sebelum memberikan perlakuan pada kelas diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai materi. Setelah memberikan *pre-test* kepada kelas dan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan metode gamifikasi dalam *board game*, *post-test* diberikan untuk mendapatkan data dan mengukur apakah gamifikasi dalam *board game* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan menulis kosakata dalam teks deskriptif siswa. Namun, sebelum tes diberikan, soal-soal *pre-test* dan *post-test* harus valid dan reliabel. Uji coba dilakukan untuk membuat soal-soal yang valid dan reliabel. Para peneliti melakukan uji coba di kelas VII di kelas ICP. Tes ini terdiri dari 15 butir soal untuk mengukur kosakata siswa dalam teks deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk memeriksa skor tes yang diperoleh dari respon siswa. Dalam analisis statistik deskriptif, jumlah frekuensi, persentase, nilai rata-rata, dan standar deviasi data ditampilkan. Dengan menggunakan uji-t sampel independen dan uji-t sampel berpasangan, hipotesis penelitian diuji.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Gamifikasi dalam *Board Game* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. Subjek penelitian adalah satu kelas, yaitu kelompok eksperimen. Para peneliti melakukan eksperimen (*Pre-test*, Perlakuan, dan *Post-test*). Perhitungan data meliputi hasil tes siswa. Data dikumpulkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Deskripsi Hasil Pre-test Teks Deskriptif

Sebelum penelitian dilakukan, pre-test dilakukan kepada siswa yang akan terlibat dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh mereka terkait dengan materi *descriptive text*. Hasil dari *pre-test* dalam pembelajaran *descriptive text* adalah seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Data pre-test teks deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std.D
Pre-test	41	50	85	72,195	8.877

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pre-test* hasil belajar kosakata pada materi pembelajaran *descriptive text* adalah 72,195, dengan standar deviasi 8,877, sedangkan nilai maksimum yang diperoleh adalah 85 dan nilai minimum adalah 50.

Deskripsi Hasil Pos-test Teks Deskriptif

Hasil *post-test* materi pembelajaran *descriptive text* pada penelitian ini diperoleh setelah kelompok subjek penelitian diberi perlakuan dengan metode gamifikasi. Hasil *post-test descriptive text* ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3
Data post-test teks deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std.D
Post-test	41	75	100	88.853	6.039

Uji Persyaratan Analisis

Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka variabel-variabel yang diteliti, baik variabel bebas yaitu metode gamifikasi maupun variabel terikat yaitu peningkatan kosakata bahasa Inggris, diuji dengan menggunakan analisis melalui uji *Paired Sample t Test*. Sebelum melakukan analisis, data hasil penelitian terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis *Paired Sample t Test* yaitu uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai salah satu uji prasyarat untuk melakukan analisis *Paired Sample t test*. Berikut ini adalah hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* peningkatan kosakata bahasa Inggris pada materi pembelajaran *descriptive text*:

Tabel 4
Tests of Normality One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test	Post Test
N		41	41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72.1951	88.8537
	Std. Deviation	8.87755	6.03971
Most Extreme Differences	Absolute	.161	.205
	Positive	.108	.205
	Negative	-.161	-.189

Test Statistic	.161	.205
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009 ^c	.000 ^c

a. Distribusi pengujian adalah Normal

Berdasarkan tabel di atas bahwa tabel uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0 for windows menunjukkan bahwa signifikansi (p) untuk subjek penelitian sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* lebih besar dari signifikansi 0,05, yang berarti data terdistribusi secara normal.

Analisis Hipotesis Penelitian

Terdapat dua hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) setelah menggunakan metode Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) setelah menggunakan metode Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Hipotesis di atas diuji dengan menggunakan analisis *paired sample t test* dan dijabarkan dalam bentuk *paired sample statistic*, *paired sample correlation*, dan *paired sample test (sig-2tailed)* sebagai berikut:

Tabel 5
Paired Samples Statistics

Group Statistics					
Group		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Research					
Pre-test Score	1	41	72.1951	8.87755	1.38644
Post-test Score	1	41	88.8537	6.03971	.94324

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa perhitungan skor total *pre-test* menulis teks deskriptif adalah 2743 dan mean-nya adalah 66.9024. Sementara itu, perhitungan total skor *post-test* menulis teks deskriptif adalah 3529 dan mean-nya adalah 86.0732. Dalam data penelitian ini, skor tertinggi menulis teks deskriptif adalah 3529 pada *post-test* dan yang terendah adalah 2743 pada *pre-test*. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode gamifikasi, skor tersebut meningkat pada *post-test*.

Tabel 6
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pre-test & Post-test	41	.792	.000

Berdasarkan data tabel *paired sample correlation test* di atas menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana nilai sig > dari 0,00 hal ini berarti *pre-test* dan *post-test* memiliki korelasi atau terdapat korelasi yang signifikan.

Tabel 7

**The analysis of Paired Sample T-test between Pre-test and Post-test of Writing Descriptive Text
(kelompok eksperimen)**

Subject	Research Group	Mean	Standard Deviation	N	Df	T	Sig. (2-tailed)
Experimental Group	Pre-test	72.19	8.877	41	40	-19.352	.000
	Post-test	88.85	6.039	41	40		

Dari tabel 7 di atas, output dari *paired sample test* menunjukkan bahwa hasil t-test adalah -19.352, derajat kebebasannya (df) adalah 40, nilai rata-rata *pre-test* menulis teks deskriptif adalah 72.19 dan menulis *post-test* adalah 88.85. Dengan membandingkan signifikansi, jika probabilitas > 0.05 , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan jika probabilitas < 0.005 , hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan metode Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian dari penerapan metode gamifikasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh perbandingan nilai yang menunjukkan bahwa jumlah sampel (n) 41 siswa, nilai *pre-test* untuk nilai terendah adalah 43 (empat puluh tiga) dan nilai tertinggi adalah 85 (delapan puluh lima). Sedangkan nilai *post-test* untuk nilai terendah adalah 75 (tujuh puluh lima) dan nilai tertinggi adalah 100 (seratus). Nilai rata-rata *pre-test* adalah 72,19 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,85 serta standar deviasi *pre-test* adalah 8,87 dan standar deviasi *post-test* adalah 6,03. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada *post-test* lebih tinggi daripada nilai siswa pada *pre-test*.

Hasil analisis inferensial statistik berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 22.0 for windows diperoleh nilai signifikansi uji hipotesis sebesar 0,000 dengan tingkat signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 (sig. $< 0,05 = 0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Gamification terhadap hasil belajar *descriptive text* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas VII reguler di Mts Muhammadiyah 1 Taman.

Penelitian sebelumnya yang mengamati pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris, hasilnya menunjukkan bahwa kosakata siswa dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan dapat memahami arti kata. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media permainan ular tangga [27]. Pada penelitian ini juga menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi dengan menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada materi teks deskriptif. Pengaruh permainan *scramble* untuk meningkatkan kosakata siswa dan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *scramble* dapat meningkatkan kosakata siswa dan siswa termotivasi untuk belajar kosakata melalui permainan *scramble* dan penggunaan permainan *scramble* untuk meningkatkan kosakata berhasil [28]. Menggunakan permainan sebagai metode dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan hasilnya juga signifikan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode gamifikasi juga dapat meningkatkan kosakata siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penjelasan Katie Seaborn [17], bahwa metode gamifikasi dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat bermanfaat untuk pembelajaran bahasa yang dapat memotivasi dan mendapatkan kesenangan dalam non-game sambil berinteraksi dengan orang lain yang terlibat di dalamnya. Sebagai contoh: siswa diminta untuk membagi kelompok menjadi 6 dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang, kemudian siswa diminta untuk menjawab kartu soal yang mereka dapatkan sesuai dengan warna yang ada di dalam kotak permainan ular tangga, siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu soal yang terdiri dari kosakata dan kalimat bahasa Inggris dan mereka harus menjawabnya dengan menyebutkan kosakata versi bahasa Indonesia dan ciri-ciri penjelasan yang ada di dalam kartu tersebut. Dalam hal ini, peneliti mengambil tema "*descriptive text*" dan mengambil versi "*animal*" untuk memberikan hal yang nyata di sekitar mereka untuk diajarkan, kemudian setelah siswa menjawab pertanyaan, mereka harus mengingat kosakata yang sudah mereka dapatkan sebelumnya dan juga ciri-ciri hewan yang ada pada kartu untuk berjaga-jaga jika mereka mendapatkan pertanyaan yang sama nantinya. Dengan demikian, dalam permainan ini siswa berkesempatan untuk mengeksplor pengetahuan mereka ke dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat berinteraksi dengan siswa lain jika mereka menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan metode gamifikasi tidak hanya menggunakan *board game* dan kartu saja, namun metode gamifikasi terdapat 6 elemen untuk lebih membantu siswa dalam belajar. Metode pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi peningkatan kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Zhihong Bai [29]. Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar jika metode yang digunakan dapat diterapkan secara

efektif, salah satunya dengan menggunakan metode gamifikasi yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris sambil bermain ular tangga. Para siswa dari kelas 7 hanya menghafal 3 sampai 5 kosakata, tetapi setelah diberikan perlakuan dengan metode gamifikasi, mereka dapat menghafal semua kosakata dari *flash card*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa untuk membangun minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan kosakata, diperlukan media yang menarik perhatian siswa yaitu media *Board Game* berupa Ular Tangga dengan menggunakan metode Gamifikasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa di Sekolah Menengah Pertama sangat antusias dengan *Board Game* ini. Guru Bahasa Inggris kelas tujuh di Sekolah Menengah Pertama menjelaskan bahwa *Board Game* dengan menggunakan metode gamifikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan secara berkelompok dan dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya. Alur permainan yang tidak rumit dan mudah dipahami juga membuat siswa tidak mengalami kesulitan saat memainkannya.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Gamification* pada pembelajaran *descriptive text* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Hasil rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 72,19 sedangkan skor rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan adalah 88,85. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran teks deskriptif dengan menggunakan metode Gamifikasi. Hasil uji hipotesis output SPSS sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penerapan metode Gamifikasi dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *descriptive text* kelas VII di Sekolah Menengah Pertama.

Diharapkan media pembelajaran berupa media *Board Game* dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris khususnya kosakata tentang hewan.

Penelitian ini memiliki saran untuk guru dan peneliti. Saran untuk guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama agar selalu berinovasi dalam media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan saat pelajaran berlangsung. Saran untuk peneliti agar dapat lebih mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi di sekolah. Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan sesuai dengan saran yang telah disampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para partisipan yang telah membantu sehingga artikel ini dapat diselesaikan.

REFERENSI

- [1] A. Sirbu, "The significant of language as a tool of communication," *PROQUEST SciTech Journals*, vol. XVIII, no. 2, pp. 405–406, 2015, doi: 10.21279/1454-864X.
- [2] L. H. and L. L. Christensen, "The Role of Language and Communication in the Education of English Learners With Significant Cognitive Disabilities," *Altern. English Lang. Learn. Assess. Proj.*, vol. 7, no. 7, p. 3, 2018.
- [3] E. Smoloktou, "Languages: A window to the world," *European Commission*, 2018. <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/languages-window-world> (accessed Jan. 04, 2023).
- [4] D. Crystal, *English as a global language*, vol. 3. 2016. doi: 10.4324/9781315716893.
- [5] E. Sri Andayani, "the Importance of Learning and Knowing English in Higher Education in Indonesia," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 372–379, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13315>
- [6] C. Sharma, "The Importance Of Four Basic Skills In Learning English Learning environment View project English learning View project," no. February, 2021, doi: 10.47211/tg.2020.v07i04.007.
- [7] D. Andriani and V. Sriwahyuningsih, "Student' S Problem in Vocabulary Mastery At English Department of Upi Yptk Padang," *Proceeding IAIN Batusangkar*, vol. 1, no. 3, pp. 57–62, 2020.
- [8] Z. M. Maskor, H. Baharudin, M. A. Lubis, and N. K. Yusuf, "Teaching and Learning Arabic Vocabulary: From a Teacher's Experiences," *Creat. Educ.*, vol. 07, no. 03, pp. 482–490, 2016, doi: 10.4236/ce.2016.73049.
- [9] Rohmatillah, "A Study On Students' Difficulties In Learning Vocabulary," vol. 7, no. c, pp. 89–94, 2010.

- [10] A. Al Layli, "Analyzing Students Difficulty To Remember Vocabulary : a Case Study At SMPN 12 Mataram," 2018.
- [11] R. Parker, B. S. Thomsen, and A. Berry, "Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice," *Front. Educ.*, vol. 7, no. February, pp. 1–12, 2022, doi: 10.3389/educ.2022.751801.
- [12] Sukratiningsih and S. Sahid, "EFL Teaching Material Development for Junior High Schools in Arfak Mountains Regency, West Papua," *ELS J. Interdiscip. Stud. Humanit.*, vol. 5, no. 2, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.34050/elsjish.v5i2.21709>
- [13] K. Welbers, E. A. Konijn, C. Burgers, A. B. de Vaate, A. Eden, and B. C. Brugman, "Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app," *E-Learning Digit. Media*, vol. 16, no. 2, pp. 92–109, 2019, doi: 10.1177/2042753018818342.
- [14] J. Gressick and J. B. Langston, "The Guilded Classroom: Using Gamification to Engage and Motivate Undergraduates," *J. Scholarsh. Teach. Learn.*, vol. 17, no. 3, pp. 109–123, 2017, doi: 10.14434/v17i3.22119.
- [15] J. Barbara, "Measuring User Experience in Multiplayer Board Games," *Games Cult.*, vol. 12, no. 7–8, pp. 623–649, 2017, doi: 10.1177/1555412015593419.
- [16] P. Denny, "The effect of virtual achievements on student engagement," *CHI '13 Proc. SIGCHI Conf. Hum. Factors Comput. Syst.*, pp. 763–772, 2013, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1145/2470763>
- [17] K. Seaborn and D. I. Fels, "Gamification in theory and action: A survey," *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, vol. 74, pp. 14–31, 2015, doi: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006.
- [18] Kemendikbud, "Jendela Pendidikan dan Kebudayaan," *Menteri Pendidik. dan Kebud.*, p. 33, 2016.
- [19] E. Panjaitan and E. Elga, "The Correlation Between Adjective Mastery And Students' Writing Descriptive Text At SMA Swasta Persiapan Stabat," *English Teach. Linguist. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–26, 2020, doi: 10.30596/etlij.v1i1.4122.
- [20] D. Fitriana and R. K. Maro, "Teaching Vocabulary Through Snake and Ladder Board Game in the Tenth Grade of Sma Muhammadiyah 1 Malang," *A J. Cult. English Lang. Teach. Lit. Linguist.*, vol. 3, no. 1, p. 82, 2018, doi: 10.22219/celticumm.vol3.no1.82-93.
- [21] W. Nugroho and Suprpto, "The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game In Teaching Vocabulary," *J. English Lang. Teach.*, vol. 8, no. 1, pp. 178–186, 2017.
- [22] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed methods approach*, Fifth Edit. 2018.
- [23] P. Leavy, *Research Design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. 2016.
- [24] J. W. Creswell, "A Framework for Design. Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches," *Polit. Sci. Polit.*, vol. 44, no. 04, pp. 183–233, 2003.
- [25] A. S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 2010.
- [26] D. Merris and M. Sari, "The Effectiveness of Corrective Feedback to The Students' Grammatical Construction on Paragraph Writing Class Sari . The Effectiveness Sari . The Effectiveness", vol. 2, no. 2, pp. 122–131, 2019.
- [27] A. Prabantari, A. Asib, and T. Sarosa, "Improving The Students' Vocabulary Mastery Using Snakes And Ladders Game," *English Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–12, 2017, doi: 10.20961/eed.v5i3.35860.
- [28] S. Umasugi, Hanapi, R. Bugis, and N. Handayani, "the Scramble Game in Improving Students ' Vocabulary At the," *J. Retemena*, no. May, 2018.
- [29] Z. Bai, "An analysis of english vocabulary learning strategies," *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 9, no. 4, pp. 849–855, 2018, doi: 10.17507/jltr.0904.24.

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.