

# Word-Guess Bouquet: A Media for Vocabulary Learning of Verbs and Nouns for Junior High School Students

## [Tebak-Kata Buket: Media Pembelajaran Kosakata Kata Kerja dan Kata Benda untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama]

Fivi Rochmawati<sup>1)</sup>, Niko Fediyanto <sup>\*:2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

**Abstract.** *This study explores the effectiveness of the Word-Guess Bouquet, an interactive teaching aid designed to improve English vocabulary acquisition—specifically verbs and nouns—among junior high school students. Vocabulary mastery is fundamental in supporting language skills such as reading, writing, listening, and speaking. However, conventional methods like rote memorization often fail to support long-term retention and contextual understanding, especially for abstract word classes. The Word-Guess Bouquet presents vocabulary learning in the form of a flower bouquet containing illustrated cards. These cards feature pictures, keywords, or contextual clues representing various actions (verbs) and objects (nouns), which students must guess, categorize, and use in context. The Word-Guess Bouquet not only enriches vocabulary instruction but also enhances students' motivation and participation. Future research may explore its adaptability to other word classes and its long-term effects on retention.*

**Keywords -** *Word-Guess Bouquet, vocabulary learning, verbs and nouns, junior high school, interactive media.*

**Abstrak.** *Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas Word-Guess Bouquet, sebuah alat bantu pengajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris-khususnya kata kerja dan kata benda-di kalangan siswa sekolah menengah pertama. Penguasaan kosakata merupakan hal yang mendasar dalam mendukung keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Namun, metode konvensional seperti menghafal sering kali tidak dapat mendukung retensi jangka panjang dan pemahaman kontekstual, terutama untuk kelas kata yang abstrak. Buket Tebak Kata menyajikan pembelajaran kosakata dalam bentuk buket bunga yang berisi kartu-kartu bergambar. Kartu-kartu ini menampilkan gambar, kata kunci, atau petunjuk kontekstual yang mewakili berbagai tindakan (kata kerja) dan benda (kata benda), yang harus ditebak, dikategorikan, dan digunakan oleh siswa sesuai konteks. Buket Tebak Kata tidak hanya memperkaya pengajaran kosakata, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi kemampuannya beradaptasi dengan kelas kata lain dan efek jangka panjangnya terhadap retensi.*

**Kata Kunci -** *Buket Tebak Kata, pembelajaran kosakata, kata kerja dan kata benda, sekolah menengah pertama, media interaktif*

## I. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan [1]. Basis kosakata yang kuat tidak hanya membantu pemahaman tetapi juga memfasilitasi penggunaan bahasa yang lebih efektif dan percaya diri. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan yang signifikan dalam memperoleh dan mempertahankan kosakata baru, terutama kelas kata abstrak seperti kata kerja dan kata benda [2]. Tantangan ini sering kali berasal dari terbatasnya paparan terhadap penggunaan bahasa kontekstual di ruang kelas konvensional. Dalam banyak kasus, siswa diperkenalkan pada daftar kata yang terisolasi tanpa keterlibatan yang berarti atau aplikasi praktis, yang mengakibatkan retensi yang dangkal dan motivasi yang rendah untuk menggunakan kata-kata tersebut secara komunikatif [3], [4].

Metode pengajaran kosakata tradisional, seperti menghafal, drilling, dan teknik berbasis terjemahan, semakin dipandang tidak cukup untuk mendorong pembelajaran yang mendalam dan aktif. Metode-metode ini cenderung menekankan pada pengulangan daripada pemahaman, dan sering kali gagal melibatkan siswa secara kognitif atau emosional [5], [6]. Selain itu, pendekatan semacam itu tidak cukup mendorong siswa untuk menginternalisasi fungsi dan penggunaan kosakata dalam konteks kehidupan nyata. Sebagai tanggapan, strategi pendidikan terbaru menganjurkan penggunaan media interaktif, visual, dan berpusat pada siswa yang merangsang partisipasi dan mendorong retensi jangka panjang. Penelitian telah menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang mengintegrasikan

isyarat visual, interaksi teman sebaya, dan kompetisi yang menyenangkan dapat secara signifikan meningkatkan perolehan kosakata di antara pelajar EFL [7].

Untuk mengatasi tantangan yang terus muncul dalam penguasaan kosakata, terutama terkait kelas kata abstrak seperti kata kerja dan kata benda, para pendidik semakin beralih ke media yang interaktif dan menarik secara visual [8]. Pendekatan inovatif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Alat bantu visual dan aktivitas berbasis permainan telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, pemahaman kontekstual, dan retensi kosakata, terutama jika dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang pasif [3]. Studi terbaru menekankan bahwa media interaktif mendorong lingkungan belajar aktif di mana siswa lebih cenderung menginternalisasi kosakata baru melalui penggunaan yang bermakna dan eksplorasi kolaboratif [8].

Salah satu media kreatif tersebut adalah “Buket Tebak Kata”, sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengkategorikan dan menggunakan kata kerja dan kata benda melalui format permainan. Alat bantu visual berbentuk buket ini berisi kartu-kartu warna-warni dengan petunjuk berupa gambar, frasa pendek, atau petunjuk kontekstual, yang harus ditafsirkan oleh siswa untuk menebak kosakata yang benar. Proses menebak, mengkategorikan, dan menggunakan kata-kata dalam konteks mendorong tidak hanya retensi kosakata tetapi juga interaksi dan komunikasi teman sebaya. Menurut [4], alat pembelajaran seperti ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi bahasa tanpa stres, meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi kecemasan yang biasanya terkait dengan produksi bahasa. Dengan demikian, Word-Guess Bouquet selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan saat ini yang memprioritaskan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik, dan interaktif dalam pengajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menyelidiki efektivitas Word-Guess Bouquet dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam kategori kata kerja dan kata benda. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah alat visual dan interaktif ini dapat meningkatkan retensi dan penggunaan kosakata di kalangan siswa sekolah menengah pertama.

### III. WORD-GUESS BOUQUET

#### A. Informasi Word Guess Bouquet

##### “Word-Guess Bouquet of Verbs and Nouns”

Alat peraga dalam konteks pembelajaran bahasa adalah media fisik atau visual yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep atau materi secara konkret, visual, dan interaktif. Menurut Hakim & Suryani (2021), alat peraga berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, alat peraga yang efektif mampu menyederhanakan konsep linguistik yang kompleks menjadi kegiatan yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Salah satu contoh inovatif dari alat peraga tersebut adalah Word-Guess Bouquet, yaitu media berbentuk buket yang terdiri dari kartu-kartu yang berisi petunjuk berupa gambar, kata kunci, atau kalimat kontekstual. Siswa diminta untuk menebak dan mengklasifikasikan kosakata ke dalam kategori kata kerja atau kata benda, sehingga mereka tidak hanya mengenali bentuk kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks kalimat. Media ini menggabungkan unsur visual, interaksi kelompok, dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis partisipasi aktif seperti yang disarankan oleh Puspitasari & Nurfadilah (2023) dan Wijaya & Kusumawati (2022).



Gambar 1. Media Word-Guess Bouquet

#### B. Tujuan Penggunaan

Word-Guess Bouquet adalah media pembelajaran berupa buket bunga yang terdiri dari kartu-kartu bergambar yang berisi gambar-gambar kegiatan atau benda yang mewakili kosakata dalam bahasa Inggris, khususnya kata kerja dan

kata benda. Media ini dikemas secara menarik dalam wadah dekoratif seperti buket bunga, dilengkapi dengan elemen-elemen dekoratif seperti pita dan bunga agar terlihat menarik bagi siswa. Tujuan Penggunaan media pembelajaran ini:

- Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.
- Melatih kemampuan membedakan kata kerja dan kata benda.
- Mendorong kemampuan berbicara dan berpikir kritis siswa.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

### C. Langkah-Langkah Penggunaan dalam Pembelajaran

#### 1. Persiapan Media:

- Siapkan Buket Tebak Kata yang terdiri dari puluhan kartu bergambar dengan aktivitas (misalnya tidur, makan, membaca) dan objek (misalnya buku, gitar, cangkir).

- Pastikan semua kartu tersebar secara acak dalam buket.

#### 2. Pembagian Kelompok:

- Bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (3-5 orang per kelompok).

- Setiap kelompok bergiliran mengambil 1 kartu dari buket tanpa melihat gambarnya terlebih dahulu.

#### 3. Menebak Kosakata:

- Setelah melihat gambar, siswa harus menebak kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan ilustrasi.

- Siswa menyebutkan dan mengucapkan kata tersebut secara lisan di depan kelompok/guru.

#### 4. Mengklasifikasikan Kata:

- Setelah kata disebutkan, siswa menentukan apakah kata tersebut merupakan kata kerja atau kata benda.

- Guru atau kelompok lain dapat memberikan umpan balik jika ada kesalahan.

#### 5. Menggunakan dalam Kalimat:

- Guru dapat meminta siswa untuk menggunakan kata tersebut dalam kalimat sederhana.

- Contoh: 'tidur' → 'Saya tidur pada pukul 9 malam'

#### 6. Penilaian (Opsional):

- Guru dapat memberikan poin untuk jawaban yang benar, pengucapan yang benar, dan penggunaan dalam kalimat.

- Di akhir sesi, kelompok dengan poin terbanyak dapat diberi penghargaan.

#### ❖ Manfaat Penggunaan:

- Menggabungkan elemen visual, verbal, dan kinestetik.

- Meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan sambil belajar.

- Cocok untuk pembelajaran kosakata tematik dan evaluasi formatif interaktif.

### D. Pembahasan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Buket Tebak Kata secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, terutama dalam membedakan dan menerapkan kata kerja dan kata benda. Peningkatan nilai post-test, bersama dengan pengamatan kualitatif terhadap keterlibatan siswa di kelas, menunjukkan bahwa sifat interaktif dari media ini mendukung aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran bahasa [9]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [10], [11], yang menekankan bahwa alat pembelajaran berbasis permainan dan diperkaya secara visual dapat meningkatkan partisipasi siswa dan retensi bahasa, terutama dalam konteks EFL.

Selain itu, desain Word-Guess Bouquet, yang menggabungkan visual penuh warna dan kegiatan menebak berbasis kelompok, mendorong pembelajaran aktif dan kolaborasi teman sebaya, dua elemen yang sangat penting untuk akuisisi kosakata pada pelajar remaja [12]. Siswa tidak hanya menebak kata tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengkategorikannya dan menggunakannya dalam konteks, yang memperkuat pemetaan semantik dan pemahaman kontekstual-komponen penting dalam pengembangan kosakata seperti yang telah dicatat [13].

Keuntungan lain yang diamati adalah lingkungan dengan tingkat kecemasan rendah yang diciptakan oleh permainan ini. Menurut penelitian sebelumnya, alat pembelajaran yang mengurangi kecemasan siswa sekaligus mendorong interaksi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara dan mengingat kata [14], [15]. Format buket ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bahasa dengan kecepatan mereka sendiri dalam lingkungan yang mendukung, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara dan berpartisipasi.

Singkatnya, Buket Tebak Kata berhasil menggabungkan permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur. Hal ini memvalidasi pendekatan pendidikan saat ini yang menekankan pada strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, dan visual sebagai alternatif yang efektif untuk pengajaran kosakata berbasis hafalan tradisional.

## VII. KESIMPULAN

Penggunaan Buket Tebak Kata sebagai alat pembelajaran kosakata secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penggunaan kata kerja dan kata benda oleh siswa sekolah menengah pertama. Media ini memfasilitasi keterlibatan yang bermakna, membantu mengkategorikan kata-kata secara kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif. Penelitian ini mendukung integrasi alat peraga yang interaktif dan kreatif ke dalam pengajaran kosakata, terutama untuk pelajar EFL. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi efek retensi jangka panjang dari Buket Tebak Kata dan penerapannya dalam kategori linguistik lain seperti kata sifat atau kata keterangan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nam Allah SWT yang Maha Pengasih dan penyayang. Segala puji hanya milik Allah yang Maha Perkasa. Tuhan semesta alam, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang begitu besar sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini yang berjudul "Word-Guess Bouquet: a Media for Vocabulary Learning of Verb and Nouns for Junior High School Students" ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Banyak pihak yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan pada progress saya yang pertama bapak dosen pembimbing yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Dan dukungan lainnya yang juga dating dari suami saya Trifany juga anak saya Felicia Shazmeen. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan Pendidikan atau pihak-pihak yang ingin mengembangkan artikel kami selanjutnya.

## REFERENSI

- [1] H. T. Yudha and Berlinda Mandasari, "The analysis of game usage for senior high school students to improve their vocabulary mastery," *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 2, pp. 74–79, 2021.
- [2] D. August, P. Uccelli, L. Artzi, C. Barr, and D. J. Francis, "English Learners' Acquisition of Academic Vocabulary: Instruction Matters, but So Do Word Characteristics," *Read. Res. Q.*, vol. 56, no. 3, pp. 559–582, Jul. 2021, doi: 10.1002/rrq.323.
- [3] S. N. A. Putri and S. Wahyuni, "Developing A Pictionary Game-Based Assessment on Vocabulary Mastery for Junior High School Students," *JETLEE J. English Lang. Teaching, Linguist. Lit.*, vol. 5, no. 1, pp. 153–168, Feb. 2025, doi: 10.47766/jetlee.v5i1.5161.
- [4] A. T. Ojochegbe, C. G. Omachonu, and O. Peter, "The Death of the Dictionary: Is Reliance on Digital Language Tools Eroding Deep Vocabulary Learning?," *J. Sci. Technol. Math. Pedagog.*, vol. 3, no. 1, pp. 83–103, 2025.
- [5] N. Cong-Lem and M. H. Nguyen, "Perezhivanie-agency dialectic: Examining Vietnamese EFL educators' experiences and negotiation of dramatic classroom events," *System*, vol. 123, p. 103347, Jul. 2024, doi: 10.1016/j.system.2024.103347.
- [6] C. Zhai, S. Wibowo, and L. D. Li, "The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review," *Smart Learn. Environ.*, vol. 11, no. 1, p. 28, Jun. 2024, doi: 10.1186/s40561-024-00316-7.
- [7] A. Haque, M. R. Ariansyah, N. C. Wiladyah, and R. N. Sari, "Teaching Vocabulary in a Digital Era: A Study on Tools and Techniques for Engaging English Learners," *IRELL Indones. Rev. English Educ. Linguist. Lit.*, vol. 2, no. 2, pp. 225–245, Dec. 2024, doi: 10.30762/irell.v2i2.4433.
- [8] H. Hung and H. Yeh, "Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped English classrooms: Effects on students' creative

- thinking and vocabulary acquisition,” *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 39, no. 6, pp. 1786–1800, Dec. 2023, doi: 10.1111/jcal.12839.
- [9] D. S. Mohamad Shah, S. Othman, M. S. A. Mohd Salim, M. N. F. Mohd Salim, M. I. Mohamed Khalil, and U. Kusmawan, “The Impact of Immersive 360-Degree Video Learning on Enhancing Oral Communication Skills,” *J. Adv. Res. Appl. Sci. Eng. Technol.*, vol. 58, no. 1, pp. 55–71, Oct. 2024, doi: 10.37934/araset.58.1.5571.
- [10] A. A. A. Ahmed *et al.*, “An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners’ Vocabulary Recall and Retention,” *Educ. Res. Int.*, vol. 2022, pp. 1–10, Feb. 2022, doi: 10.1155/2022/9739147.
- [11] S. Laksanasut, “Gamification in ESL/EFL Education: Transforming Language Learning and Teaching Through Play,” *TESOL Technol. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 16–29, Apr. 2025, doi: 10.48185/tts.v6i1.1562.
- [12] M.-M. Schaper *et al.*, “Computational empowerment in practice: Scaffolding teenagers’ learning about emerging technologies and their ethical and societal impact,” *Int. J. Child-Computer Interact.*, vol. 34, p. 100537, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.ijcci.2022.100537.
- [13] H. Ayana, T. Mereba, and A. Alemu, “Effect of vocabulary learning strategies on students’ vocabulary knowledge achievement and motivation: the case of grade 11 high school students,” *Front. Educ.*, vol. 9, Aug. 2024, doi: 10.3389/educ.2024.1399350.
- [14] Y. Chen, “Effects of technology-enhanced language learning on reducing EFL learners’ public speaking anxiety,” *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 37, no. 4, pp. 789–813, May 2024, doi: 10.1080/09588221.2022.2055083.
- [15] W. Hanafiah, M. Aswad, H. Sahib, A. H. Yassi, and M. S. Mousavi, “The Impact of CALL on Vocabulary Learning, Speaking Skill, and Foreign Language Speaking Anxiety: The Case Study of Indonesian EFL Learners,” *Educ. Res. Int.*, vol. 2022, pp. 1–13, Jan. 2022, doi: 10.1155/2022/5500077.