

## Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa-Siswi di Sekolah Dasar melalui Permainan Tebak Gambar

Muhlisin Rasuki<sup>1</sup>, Diwan F. Ahmad<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Jember<sup>1,2</sup>

[muhlisin@unmuhjember.ac.id](mailto:muhlisin@unmuhjember.ac.id)<sup>1</sup>, [dfayyas95@gmail.com](mailto:dfayyas95@gmail.com)<sup>2</sup>

First received: 08-01-2023

Final proof received: 31-07-2023

### ABSTRAK

Artikel ini memaparkan hasil kegiatan asistensi mengajar yang bertujuan untuk membantu siswa-siswi di salah satu sekolah dasar yang berada di pinggiran kota Jember dalam mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Permainan Tebak Gambar (PTG) dipilih sebagai opsi pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Untuk mengetahui apakah permainan tersebut mampu membantu siswa-siswi sekolah dasar dalam menguasai serangkaian kosakata bahasa Inggris yang diajarkan, pendekatan mikro-genetik digunakan sebagai dasar pengumpulan dan analisis data. Hasil analisis menunjukkan bahwa PTG efektif dalam mengembangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris oleh siswa-siswi di sekolah dasar sebagaimana tercermin dari peningkatan yang signifikan atas kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris yang diajarkan secara akurat dalam konteks yang tepat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan asistensi mengajar ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta memberikan gambaran tentang manfaat PTG sebagai opsi pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa-siswi di jenjang sekolah dasar. Artikel ini diakhiri dengan pembahasan tentang implikasi kegiatan tersebut terhadap pembelajaran kosakata, khususnya bagi pelajar bahasa Inggris tingkat pemula.

**Kata kunci:** pembelajaran kosakata; Permainan Tebak Gambar (PTG); asistensi mengajar di satuan pendidikan

### ABSTRACT

*This article reports on the results of the teaching apprenticeship program conducted at an elementary school located on the outskirts of Jember. The main objective of this program was to facilitate English vocabulary learning for beginner-level EFL learners. The Picture Naming Game (PiNG) was selected as an option to help these learners develop mastery in using target English words during the instruction. A micro-genetic approach was adopted to see whether the PiNG was effective in facilitating initial English vocabulary learning by these learners. Results show that the PiNG was effective in facilitating such learning as reflected in significant improvements of the learners' abilities in using target English words accurately in given contexts. These results provide evidence that this program successfully met its intended objective and, at the same time,*

*attested the utility of the PiNG in facilitating English vocabulary learning for beginning-level EFL learners. This article concludes with implications of the current program for the practice of teaching English vocabulary to young EFL learners.*

**Keywords:** *English vocabulary learning; the Picture Naming Game (PiNG); teaching apprenticeship*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang sekolah menengah, baik SMP/MTs. maupun SMA/SMK/MA. Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah adalah untuk membantu generasi muda Indonesia mengembangkan kemampuan bahasa Inggris sebagai bagian dari keterampilan komunikasi yang kemungkinan akan dibutuhkan dalam kehidupan mereka di masa mendatang (Rasuki, 2021).

Selain di sekolah menengah, bahasa Inggris juga biasa diajarkan di jenjang sekolah dasar sebagai muatan lokal. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa-siswi mengenal dan/atau mengembangkan pengetahuan dasar tentang bahasa Inggris sebelum mereka mempelajari bahasa tersebut di jenjang sekolah menengah. Namun demikian, masih banyak sekolah dasar di negeri ini yang memilih untuk tidak memasukkan bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Hal ini disebabkan permasalahan praktis seperti tidak adanya guru yang cukup kompeten dalam mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa-siswi (Sulistiyo dkk., 2020). Dari pantauan penulis, permasalahan tersebut merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dasar yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar yang termaktub dalam artikel ini. Guna mengatasi permasalahan tersebut, kedua penulis berinisiatif untuk mengenalkan bahasa Inggris sebagai salah satu materi di kegiatan asistensi mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa-siswi di sekolah tersebut mengembangkan pengetahuan dasar tentang beberapa kosakata bahasa Inggris. Ditinjau dari sudut pandang teoritis, pengetahuan kosakata merupakan dasar pengetahuan yang penting guna membantu pelajar bahasa kedua/asing (B2) mengembangkan kemampuan B2 dalam konteks komunikatif (Nation & Hunston, 2013; Zhang & Zhang, 2022).

Kegiatan asistensi mengajar ini diprakarsai dan dibiayai oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia di bawah program yang dikenal dengan ‘Kampus Mengajar’ (KM). Pada saat kegiatan ini berlangsung, penulis pertama berperan sebagai ‘pembimbing lapangan’, sedangkan penulis kedua berperan sebagai ‘guru tamu’ di sekolah yang dimaksud. Ditinjau dari segi penugasan, penulis pertama bertanggung jawab dalam membantu penulis kedua dalam melaksanakan kegiatan asistensi mengajar sesuai dengan tujuan program KM. Perlu dicatat bahwa meskipun program KM yang dilaksanakan di sekolah tersebut tidak terbatas pada pengajaran bahasa Inggris, kegiatan yang dipaparkan dalam artikel ini hanya berfokus pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan pembelajaran tersebut merupakan bidang yang relevan dengan latar belakang keilmuan kedua penulis.

Terkait dengan pembelajaran kosakata, tentunya ada banyak opsi (metode) yang dapat diterapkan guna membantu para pelajar mengembangkan penguasaan kosakata B2. Namun demikian, jika ditinjau dari sudut pandang teoritis, efektivitas pembelajaran kosakata B2 pada umumnya ditentukan oleh faktor dimana opsi pembelajaran yang diterapkan mampu membantu pelajar dalam memetakan makna dan kata (*word-meaning mappings*) dalam B2 (Laufer & Hulstijn, 2001; Nation, 2017; Teng & Zhang, 2021; Yanagisawa & Webb, 2021). Proses pemetaan makna dan kata biasa terjadi dalam pikiran pelajar saat mereka mencoba memahami penggunaan kata tertentu dalam konteks yang ada (ibid.). Contoh sederhana, saat guru bahasa Inggris mengucapkan kata ‘*a door, that is a door*’ dengan penekanan yang berarti pada kata ‘*door*’ dan—pada saat yang sama—guru tersebut menunjuk pada objek yang dimaksud, maka sangat dimungkinkan bahwa ucapan dan tindakan sang guru dapat membantu proses pemetaan makna kata ‘*door*’ dengan objek yang ditunjuk, bahkan saat sang guru tidak memberikan terjemahan dari kata tersebut (cf., Rasuki, 2017; Shintani, 2016). Dengan kata lain, pembelajaran kosakata B2 dapat dilakukan dengan memanfaatkan objek yang ada di sekitar tempat pelaksanaan pembelajaran.

Namun demikian, objek-objek tersebut sangatlah terbatas adanya. Oleh karena itu, penggunaan gambar dapat menjadi alternatif guna menghadirkan objek yang tidak terjangkau dari tempat pelaksanaan proses pembelajaran kosakata B2. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan bahwa penggunaan gambar mampu memicu proses pemetaan makna kata bagi pelajar B2 (Li & Tong, 2020; Shen, 2010; Shintani, 2012). Dengan kata lain, gambar dapat menghadirkan konteks/makna yang melekat pada suatu kata tertentu dalam B2 tanpa perlu adanya penerjemahan oleh guru sehingga para pelajar dapat memaksimalkan perhatiannya untuk memproses fitur-fitur kebahasaan lainnya seperti fitur fonologis, ortografis, fungsi gramatikal, dll. (ibid.). Serangkaian proses mental ini merupakan salah satu dasar yang dapat memicu berkembangnya pengetahuan kosakata yang lebih komprehensif bagi pelajar B2.

Penggunaan gambar dalam pembelajaran kosakata tentunya dapat direalisasikan melalui berbagai cara. Namun, dalam kegiatan asistensi mengajar ini, penggunaan gambar secara khusus direalisasikan melalui Permainan Tebak Gambar. Meskipun permainan ini awalnya dikembangkan sebagai tes untuk mengetahui perkembangan kosakata pada anak (Bello et al., 2012), permainan tersebut juga sangat berpotensi untuk digunakan sebagai opsi pembelajaran kosakata bagi pelajar B2 tingkat pemula. Implementasi permainan ini akan dijelaskan lebih lanjut di bagian Metode Pelaksanaan.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar ini dibagi menjadi tiga tahapan: (a) penetapan tujuan kegiatan, (b) penyelenggaraan kegiatan, dan (c) evaluasi.

### a) *Penetapan Tujuan Kegiatan*

Berdasarkan permasalahan yang dibahas di bagian awal Pendahuluan, kegiatan asistensi mengajar ini bertujuan untuk membantu siswa-siswi yang belajar di salah satu sekolah dasar di daerah pinggiran Kota Jember mengembangkan pengetahuan dasar

tentang serangkaian kosakata bahasa Inggris. Opsi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah Permainan Tebak Gambar (PTG).

**b) Penyelenggaraan Kegiatan**

Penerapan PTG dalam kegiatan ini dilakukan oleh penulis kedua berdasarkan arahan yang diberikan oleh penulis pertama. Seluruh kegiatan pembelajaran kosakata melalui PTG direkam menggunakan video. Tujuan penggunaan rekaman video adalah agar supaya kedua penulis dapat memverifikasi apakah penerapan PTG di kelas sudah sesuai dengan arahan yang diberikan oleh penulis pertama.

Sebagai upaya untuk memastikan bahwa rekaman video menghasilkan rekaman yang jelas, siswa-siswi yang secara keseluruhan berjumlah 34 dibagi menjadi empat kelompok kecil yang terdiri dari 6 sampai 10 peserta. Setiap kelompok kemudian dijadwalkan bertemu dengan penulis kedua di waktu yang berbeda. Hasil rekaman video tersebut kemudian disalin untuk dianalisis guna mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan asistensi mengajar ini. *Snapshot* dari rekaman video kegiatan dapat dilihat di Gambar 1.

**Gambar 1.** *Snapshot* rekaman video penerapan PTG



Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, setiap kelompok mendapatkan penjelasan dari penulis kedua (yang bertindak sebagai guru) bahwa mereka akan diajak bermain tebak gambar. Dalam permainan tersebut, masing-masing peserta akan diminta untuk menyebutkan nama dari serangkaian objek yang ada di dalam gambar dalam bahasa Inggris. Guna memicu keaktifan siswa-siswi dalam mengikuti permainan tersebut, penulis kedua menyampaikan bahwa setiap siswa/i yang bisa menyebutkan objek yang ada di dalam gambar dalam bahasa Inggris secara akurat akan mendapatkan hadiah (permen).

Gambar yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari satu set yang diambil dari internet. Gambar-gambar ini menggambarkan berbagai objek seperti binatang (sapi dan kambing), makanan (nasi dan roti), buah-buahan (anggur dan pisang), pakaian (sepatu dan seragam), dan perabotan rumah tangga (kursi dan meja). Guna memastikan bahwa semua gambar dapat terlihat dengan jelas oleh para peserta, gambar-gambar tersebut dicetak berwarna pada kertas ukuran A4.

Setiap objek yang ada di dalam gambar kemudian ditunjukkan kepada siswa/i sebanyak empat kali selama permainan berlangsung dengan urutan yang sudah diatur sehingga tidak ada objek yang muncul terus-menerus selama permainan berlangsung. Tabel 1 merangkum jenis objek serta urutan penyajiannya selama permainan (pembelajaran kosakata) berlangsung.

**Tabel 1.** Jenis gambar dan urutan penyajiannya selama permainan

| <b>Tahapan</b> | <b>Objek dalam gambar (G.) dan urutan penyajiannya</b>   |
|----------------|--|
| 1              | G. sapi, G. beras, G. buah anggur, G. kursi, G. kambing, G. roti, G. buah pisang, G. seragam SD, G. meja |
| 2              | G. sapi, G. beras, G. buah anggur, G. kursi, G. kambing, G. roti, G. buah pisang, G. seragam SD, G. meja |
| 3              | G. sapi, G. beras, G. buah anggur, G. kursi, G. kambing, G. roti, G. buah pisang, G. seragam SD, G. meja |
| 4              | G. sapi, G. beras, G. buah anggur, G. kursi, G. kambing, G. roti, G. buah pisang, G. seragam SD, G. meja |

Penting untuk dicatat bahwa penulis kedua selalu selalu memberikan umpan balik berupa contoh penyebutan nama objek yang benar dalam bahasa Inggris saat siswa/i tidak mampu menyebutkan objek yang dimaksud atau salah dalam menyebutkan nama objek dalam bahasa Inggris. Ditinjau dari perspektif interaksionisme (Long, 1996, 2015), pemberian umpan balik saat siswa/i salah dalam menggunakan kata dalam B2 atau tidak mampu menyebutkan kata yang dimaksud dapat mendorong proses pemetaan makna dan kata sehingga memicu tumbuhnya pengetahuan kosakata yang sedang diajarkan.

### *c) Evaluasi Kegiatan*

Guna mengetahui apakah kegiatan diatas mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, kedua penulis melakukan analisis terhadap respon siswa/i selama permainan (pembelajaran kosakata) berlangsung. Pertama-tama, setiap respon siswa/i dikelompokkan berdasarkan dua kriteria: (1) 'penggunaan' dan (2) 'penggunaan yang akurat'. Istilah 'penggunaan' dalam kegiatan ini merujuk pada upaya peserta (siswa/i) dalam menyebutkan nama objek yang ada dalam gambar dalam bahasa Inggris, sedangkan istilah 'penggunaan yang akurat' digunakan untuk merujuk pada kemampuan peserta dalam menyebutkan nama objek dalam gambar dalam bahasa Inggris secara akurat. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa konsep penguasaan kosakata yang dimaksud dalam kegiatan ini merujuk pada kemampuan peserta dalam mengingat kembali kata-kata yang diajarkan sebagaimana tercermin dari peningkatan kemampuan mereka dalam menggunakan kata tersebut saat menyelesaikan permainan. Dari sisi teoritis, kemampuan tersebut mencerminkan “dasar” penguasaan kosakata B2 (Lambert dkk., 2021).

Setelah respon peserta dikelompokkan berdasarkan dua kriteria di atas, persentase skor dari masing-masing respon tersebut dihitung untuk kemudian dianalisis guna mengetahui peningkatan yang terjadi atas penguasaan kata-kata yang muncul dalam PTG. Dari sini, dapat diketahui bahwa pendekatan yang digunakan untuk menganalisis capaian pembelajaran dalam kegiatan ini didasarkan pada pendekatan mikro-genetik yang umum digunakan dalam penelitian perkembangan (Siegler, 2006).

### 3. HASIL KEGIATAN

Hasil kegiatan kegiatan asistensi mengajar ini dibagi menjadi dua bagian: (i) analisis statistik atas capaian pembelajaran oleh para peserta dan (ii) pembahasan atas hasil analisis tersebut dari sudut pandang ilmiah.

#### (I) Analisis Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran dalam kegiatan ini direpresentasikan oleh skor yang diperoleh seluruh peserta, baik skor yang terkait dengan ‘penggunaan’ maupun ‘penggunaan yang akurat’ (lihat *Evaluasi Kegiatan*). Gambaran skor dari kedua target pengukuran ini dapat dilihat pada Tabel 2.

**Table 2.** Gambaran skor peserta selama mengikuti permainan tebak gambar (PTG)

| Tahap | <i>n</i> | Kriteria yang diukur | <i>M</i> | <i>SD</i> | Skor Min. | Skor Mak. |
|-------|----------|----------------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| 1     | 34       | Penggunaan           | 0        | 0         | 0         | 0         |
|       |          | Penggunaan akurat    | 0        | 0         | 0         | 0         |
| 2     | 34       | Penggunaan           | 15       | 21        | 0         | 75        |
|       |          | Penggunaan akurat    | 9        | 16        | 0         | 63        |
| 3     | 34       | Penggunaan           | 19       | 21        | 0         | 63        |
|       |          | Penggunaan akurat    | 11       | 15        | 0         | 63        |
| 4     | 34       | Penggunaan           | 30       | 32        | 0         | 100       |
|       |          | Penggunaan akurat    | 23       | 26        | 0         | 88        |

**Gambar 2.** Rata-rata skor peserta dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris yang muncul selama permainan.



Berdasarkan gambaran yang terlihat di Tabel 2 dapat disimpulkan bahwasanya ada peningkatan terhadap skor peserta, baik dari sisi ‘penggunaan’ maupun ‘penggunaan yang akurat’. Peningkatan tersebut divisualisasikan pada Gambar 2.

Guna mengetahui apakah peningkatan skor yang diperoleh peserta signifikan atau tidak, maka skor tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan uji Friedman. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan skor terjadi secara signifikan baik dari sisi penggunaan,  $\chi^2(3) = 41.934$ ,  $p < 0.05$ , maupun penggunaan yang akurat,  $\chi^2(3) = 39.105$ ,  $p < 0.05$ . Kemudian, untuk mengetahui dimanakah letak signifikansi peningkatan skor yang dimaksud, maka skor yang didapat dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji tes peringkat bertanda Wilcoxon dengan penyesuaian Bonferroni. Hasil menunjukkan bahwa dari sisi ‘penggunaan’, peningkatan terjadi secara signifikan di tahapan pertama ke tahapan kedua,  $z = 3.553$ ,  $p < 0.001$ , dan di tahapan ketiga ke tahapan keempat,  $z = 2.655$ ,  $p = 0.008$ . Sedangkan peningkatan yang terjadi di tahapan kedua ke tahapan ketiga peningkatannya tidaklah signifikan,  $z = 1.545$ ,  $p = 0.122$ .

Hal serupa juga terjadi kaitannya dengan ‘penggunaan yang akurat’, dimana peningkatan signifikan terjadi di tahapan pertama ke tahapan kedua,  $z = 2.823$ ,  $p = 0.005$ , dan di tahapan ketiga ke tahapan keempat,  $z = 3.118$ ,  $p = 0.002$ . Sedangkan peningkatan yang terjadi di tahapan kedua ke tahapan ketiga tidaklah signifikan,  $z = 1.651$ ,  $p = 0.099$ .

## **(II) Pembahasan Hasil Analisis Capaian Belajar**

Secara keseluruhan, hasil analisis diatas mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui PTG mampu membantu peserta mengenal atau mengembangkan pengetahuan dasar tentang kosakata yang diajarkan. Jika ditinjau dari perspektif pedagogis, PTG yang diterapkan dalam kegiatan asistensi mengajar ini mampu memicu terjadinya proses pemetaan makna kata bagi pelajar bahasa Inggris tingkat pemula.

Sebagian dari pembaca mungkin bertanya-tanya saat membaca *Analisis Capaian Pembelajaran* diatas tentang mengapa peningkatan skor tidak selalu signifikan, dimana signifikansi peningkatan skor hanya terjadi di beberapa tahapan dan BUKAN di seluruh tahapan selama permainan/pembelajaran berlangsung. Jawaban dari pertanyaan tersebut adalah karena proses pembelajaran sejatinya memang bersifat dinamis (*non-linear*) sehingga capaian yang diperoleh tidaklah selalu meningkat secara dramatis/signifikan. Pembahasan tentang karakteristik dinamis yang mendasari proses pembelajaran dapat dibaca lebih jauh di beberapa karya pakar pembelajaran B2 seperti de Bot dkk. (2007), Ellis (2008), Lambert (2019).

Terkait dengan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dalam kegiatan ini, ada tiga hal yang dapat dijadikan catatan oleh guru bahasa Inggris saat ingin menerapkan PTG dalam pembelajaran kosakata bagi pelajar bahasa Inggris tingkat pemula. Yang pertama terkait dengan tumbuhnya motivasi pelajar untuk mengetahui dan/atau mengingat kata yang digunakan selama permainan berlangsung, yang kedua berkaitan dengan pemberian umpan balik, dan yang ketiga berkaitan dengan pengulangan kata dalam permainan. Masing-masing dari ketiga hal ini dibahas lebih terperinci sebagai berikut:

PTG dapat memicu motivasi bagi pelajar untuk mengetahui dan/atau mengingat kata yang digunakan dalam permainan karena PTG dapat mendorong siswa untuk mampu

menggunakan kata-kata yang digunakan selama permainan agar mereka dapat menyelesaikan permainan tersebut dengan seksama. Selain itu, pembelajaran kosakata yang direalisasikan dalam bentuk permainan (seperti PTG) lebih menarik minat siswa/i jika dibandingkan dengan pembelajaran kosakata yang berbasis hafalan (cf. Derakhshan & Khatir, 2015).

Terkait dengan pemberian umpan balik berupa contoh penyebutan nama objek yang benar dalam bahasa Inggris saat peserta tidak mampu atau salah dalam menyebutkan nama objek dalam bahasa Inggris terbukti dapat mendorong proses pemetaan makna kata (Shintani, 2012, 2016). Hal ini karena ketidaktahuan peserta saat ingin menggunakan kata tertentu dapat memicu rasa keingintahuannya atas kata yang belum mereka kuasai. Dengan demikian, pemberian umpan balik saat peserta tidak mampu atau salah dalam menyebutkan nama objek merupakan waktu yang tepat dalam memberikan informasi kebahasaan dimana informasi tersebut akan mudah diserap dan diingat oleh pelajar (Gass & Mackey, 2015; Long, 1996, 2015).

Yang terakhir, adanya pengulangan kata saat permainan berlangsung juga dapat menjadi pemicu bagi peserta untuk mencoba menggunakan kembali kata yang baru saja dipelajarinya sehingga ingatannya atas kata tersebut menjadi lebih kuat. Hal ini tentunya sudah tak ayal lagi dalam pembelajaran B2 dimana sudah ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pengulangan merupakan faktor yang sangat penting guna memperkuat ingatan pelajar atas kosakata yang baru dipelajarinya (Ellis, 2002; Horst, 2013; Horst dkk., 2011; Majuddin dkk., 2021; Malone, 2018; Uchihara dkk., 2022). Dalam kegiatan asistensi mengajar ini, penerapan PTG dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan para peserta untuk menggunakan serangkaian kosakata yang diajarkan beberapa kali selama permainan berlangsung. Hal tersebut secara khusus direalisasikan dengan menggunakan serangkaian gambar objek yang sama dengan gambar yang sedikit berbeda (cf. Tabel 1).

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan yang termaktub dalam artikel ini dipicu oleh inisiatif penulis untuk mengenalkan bahasa Inggris sebagai salah satu materi di kegiatan asistensi mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa-siswi yang belajar di salah satu sekolah dasar yang terletak di pinggiran kota Jember mengembangkan pengetahuan dasar tentang serangkaian kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan pertimbangan teoritis dan praktis, PTG dipilih untuk menjawab tujuan tersebut. Dari hasil analisis yang dilakukan, diketahui bahwa kegiatan ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta memberikan gambaran tentang manfaat PTG sebagai opsi pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa-siswi di jenjang sekolah dasar.

Karena kegiatan ini lebih dipicu oleh kebutuhan untuk mengatasi masalah praktis dan tidak bertujuan untuk menguji pandangan teoritis, ada beberapa saran yang dapat dicanangkan untuk keperluan kegiatan lebih lanjut. Pertama, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas PTG terhadap capaian pembelajaran kosakata dalam jangka panjang. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan kajian eksperimen seperti *pre-test, treatment, post-test* dan *delayed post-test design*.

Kedua, meskipun banyak peserta dalam kegiatan ini yang menyatakan bahwa mereka menyukai permainan dalam PTG, kegiatan ini tidak bertujuan untuk mengkaji secara sistematis persepsi peserta tentang penerapan PTG dan/atau apakah persepsi



tersebut terkait terhadap capaian pembelajaran kosakata. Oleh karenanya, penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji hal ini.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Bello, A., Giannantoni, P., Pettenati, P., Stefanini, S., & Caselli, M. C. (2012). Assessing lexicon: validation and developmental data of the Picture Naming Game (PiNG), a new picture naming task for toddlers. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 47(5), 589–602.
- de Bot, K., Lowie, W., & Verspoor, M. (2007). A Dynamic Systems Theory approach to second language acquisition. *Bilingualism: Language and Cognition*, 10(01), 7–21.
- Derakhshan, A., & Khatir, E. D. (2015). The effects of using games on English vocabulary learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39–47.
- Ellis, N. (2002). Frequency effects in language processing: A review with implications for theories of implicit and explicit language acquisition. *Studies in Second Language Acquisition*, 24(2), 143–188.
- Ellis, Nick. (2008). The Dynamics of Second Language Emergence: Cycles of Language Use, Language Change, and Language Acquisition. *The Modern Language Journal*, 92(2), 232–249.
- Gass, S., & Mackey, , Alison. (2015). Input, Interaction, and Output in Second Language Acquisition. In J. Williams & B. VanPatten (Eds.), *Theories in Second Language Acquisition* (2nd ed., pp. 180–206). Routledge.
- Horst, J. S. (2013). Context and repetition in word learning. *Frontiers in Psychology*, 4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00149>
- Horst, J. S., Parsons, K. L., & Bryan, N. M. (2011). Get the Story Straight: Contextual Repetition Promotes Word Learning from Storybooks. *Frontiers in Psychology*, 2. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00017>
- Lambert, C. (2019). Task-induced second language development: A micro-genetic study. In Z. (Edward) Wen & M. J. Ahmadian (Eds.), *Researching L2 Task Performance and Pedagogy: In honour of Peter Skehan* (pp. 279–302). John Benjamins.
- Lambert, C., Gong, Q., & Zhang, G. (2021). Learner-generated content and the lexical recall of beginning-level learners of Chinese as a foreign language. *Language Teaching Research*, 136216882098140.
- Laufer, B., & Hulstijn, J. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: the construct of task-induced involvement. *Applied Linguistics*, 22(1), 1–26.
- Li, J.-T., & Tong, F. (2020). The effect of cognitive vocabulary learning approaches on Chinese learners' compound word attainment, retention, and learning motivation. *Language Teaching Research*, 24(6), 834–854.
- Long, M. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. Ritchie & T. Bhatia (Eds.), *Handbook of Second Language Acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
- Long, M. (2015). *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. Wiley-Blackwell.

- Majuddin, E., Siyanova-Chanturia, A., & Boers, F. (2021). Incidental acquisition of multiword expressions through audiovisual materials: The role of repetition and typographic enhancement. *Studies in Second Language Acquisition*, 43(5), 985–1008.
- Malone, J. (2018). Incidental vocabulary learning in SLA: Effects of frequency, aural enhancement, and working memory. *Studies in Second Language Acquisition*, 40(3), 651–675.
- Nation, P. (2017). How vocabulary is learned. *Indonesian JELT: Indonesian Journal of English Language Teaching*, 12(1), 1–14.
- Nation, Paul., & Hunston, S. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Rasuki, M. (2017). The Incidental Acquisition of English Nominal Structures by a Young EFL Learner under Comprehension-based Lessons. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 6(4), 45–51.
- Rasuki, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda tentang Pentingnya Belajar Bahasa Asing. *ABDI INDONESIA*, 1(2), 61–70.
- Shen, H. H. (2010). Imagery and verbal coding approaches in Chinese vocabulary instruction. *Language Teaching Research*, 14(4), 485–499.
- Shintani, N. (2012). Input-based tasks and the acquisition of vocabulary and grammar: A process-product study. *Language Teaching Research*, 16(2), 253–279.
- Shintani, N. (2016). *Input-based Tasks in Foreign Language Instruction for Young Learners*. John Benjamins.
- Siegler, R. (2006). Microgenetic Analyses of Learning. In W. Damon, R. Lerner, D. Kuhn, & R. Siegler (Eds.), *Handbook of child psychology: Cognition, perception and language* (6th ed., pp. 464–510). John Wiley & Sons.
- Sulistiyo, U., Haryanto, E., Widodo, H. P., & Elyas, T. (2020). The portrait of primary school English in Indonesia: policy recommendations. *Education 3-13*, 48(8), 945–959.
- Teng, M. F., & Zhang, D. (2021). Task-induced involvement load, vocabulary learning in a foreign language, and their association with metacognition. *Language Teaching Research*, 136216882110087.
- Uchihara, T., Webb, S., Saito, K., & Trofimovich, P. (2022). The Effects of talker variability and frequency of exposure on the acquisition of spoken word knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(2), 357–380.
- Yanagisawa, A., & Webb, S. (2021). Involvement Load Hypothesis Plus: Creating an improved predictive model of incidental vocabulary learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 1–30.
- Zhang, S., & Zhang, X. (2022). The relationship between vocabulary knowledge and L2 reading/listening comprehension: A meta-analysis. *Language Teaching Research*, 26(4), 696–725.