

PENGARUH PENGGUNAAN *DRAW ME GAME* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGUASAI KOSAKATA DI SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI UTARA

Trisman Harefa¹, Arisman Telaumbanua²
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
e-mail: trisman_harefa@ymail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata di kelas delapan SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dan mengandalkan tes pilihan ganda sebagai instrumen. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Draw Me Game* di kelas eksperimen SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara memberikan hasil yang signifikan. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan kosakata mereka, dengan nilai rata-rata tes akhir yang tergolong baik setelah perlakuan. Sebaliknya, kelas kontrol, yang tidak menerima perlakuan, menunjukkan hasil yang kurang signifikan dengan nilai rata-rata yang tetap berada dalam kategori kurang. Pengujian statistik mengonfirmasi bahwa *Draw Me Game* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Kata Kunci: *Penguasaan, Kosakata, Draw Me Game*

Abstract

This study aims to identify the effect of using the Draw Me Game on students' vocabulary mastery in the eighth grade at SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. The research employs a quasi-experimental design and uses multiple-choice tests as the instrument. Based on the data analysis, the study concludes that the implementation of the Draw Me Game in the experimental class at SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara yielded significant results. Students in the experimental class showed a clear improvement in their vocabulary skills, with average post-test scores categorized as good after the treatment. In contrast, the control class, which did not receive the treatment, exhibited less significant results, with average scores remaining in the poor category. Statistical testing confirms that the Draw Me Game has a positive and significant effect on students' vocabulary mastery, indicating that this method is effective in enhancing students' learning achievements.

Keywords: *Mastery, Vocabulary, Draw Me Game*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, pentingnya bahasa Inggris telah meningkat, karena berdiri sebagai bahasa internasional yang dominan untuk komunikasi lintas budaya dan transaksi bisnis global (Haryadi, 2023; Dewi (2023). Bahasa Inggris berfungsi sebagai *lingua franca universal* dan sangat diperlukan bagi siswa di berbagai disiplin ilmu untuk dikuasai (Mbangur et al., 2019). Bahasa ini telah berkembang menjadi mode komunikasi

utama di berbagai sektor, termasuk perdagangan, bisnis, dan pendidikan, karena penggunaannya yang luas dengan perkiraan 1,75 miliar penutur secara global (Ridwan et al., 2021).

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan telah menjadi mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan nasional. Studi terbaru menunjukkan bahwa bahasa Inggris banyak digunakan di sektor pendidikan

untuk berbagai keperluan, menyoroti pentingnya bahasa itu sebagai bahasa global (Rosli & Radzuan, 2020). Pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa global, sangat penting bagi siswa untuk menumbuhkan kemahiran dalam bahasa Inggris untuk secara efektif terlibat dalam berbagai sektor seperti bisnis, perdagangan, pendidikan, dan teknologi (Rahmawati, 2023). Kemahiran ini mencakup empat keterampilan bahasa dasar: mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Trang, 2021; Fussalam et al., 2019). Oleh karena itu, siswa harus belajar Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional agar nantinya mereka dapat menggunakannya sebagai alat komunikasi dalam bisnis, perdagangan, pendidikan, atau teknologi (Yamauchi et al., 2021). Hal yang sama bahwa pentingnya pembelajaran bahasa Inggris secara berkelanjutan selama dan setelah masa studi siswa (Widiyati, 2022)

Selain itu, terdapat beberapa komponen bahasa yang perlu dikuasai, seperti yang dikatakan oleh (Awadh, 2024) bahwa komponen bahasa meliputi konteks dan nada suara, seperti: pengucapan, ejaan, tata bahasa, dan kosakata. Semua komponen dan keterampilan tersebut harus dipelajari secara intensif untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam menguasai Bahasa Inggris.

Kosakata adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena membentuk dasar untuk memahami arti kata-kata dalam bahasa Inggris (Zaenuri & Alamsyah, 2020). Kosakata didefinisikan sebagai kumpulan atau daftar kata dengan penjelasan singkat tentang artinya (Mahmood et al., 2020). Pengetahuan kosakata memiliki hubungan positif dengan kemampuan siswa untuk memahami teks (Ho et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa memahami kata-kata sangat penting untuk pemahaman teks, karena kosakata memberikan dasar bagi kemahiran siswa dalam keterampilan lain

seperti berbicara, mendengarkan, dan menulis. Dari pernyataan-pernyataan ini kita tahu bahwa kosakata adalah aspek yang sangat penting dari pengetahuan siswa tentang makna kata untuk memahami teks bacaan dalam mendukung keempat keterampilan, terutama keterampilan membaca. Dengan kata lain, dengan menguasai kosakata secara lancar, siswa mampu menguasai keterampilan membaca.

Membaca merupakan aktivitas yang penting dalam mendapatkan informasi dari teks (Liana, 2023). Menurut (Furqon, 2023) membaca adalah proses di mana pembaca menggabungkan informasi dari teks dengan pengetahuan latar belakang mereka untuk membangun makna. Hal ini menegaskan bahwa teks dan membaca saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam proses memperoleh informasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa, membaca juga dianggap sebagai aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan (Rinawati et al., 2020).

Strategi pembelajaran yang berfokus pada kemampuan membaca pemahaman juga menjadi penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks yang dibaca (Dharu & Trisnantari, 2022). Pelatihan teknik membaca cepat seperti skimming dan scanning juga dapat membantu siswa dalam memahami teks dengan lebih efisien (Lubis et al., 2022). Selain itu, penggunaan media seperti kartu kata dalam melatih keterampilan membaca permulaan siswa juga dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka (Pangestuti, 2024).

Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca pemahaman menjadi esensial dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Ambarita et al., 2021). Membaca pemahaman juga memerlukan upaya proaktif dari pembaca dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi untuk mengidentifikasi makna kata dan membangun makna dalam teks (Handika

et al., 2018).

Kompetensi dasar berharap siswa memahami makna dan langkah retorika dalam esai pendek sederhana dengan akurat, lancar, dan dapat diterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam bentuk deskriptif dan menceritakan kembali. Untuk mencapai tujuan ini, guru sebagai sumber pembelajaran, fasilitator, konselor, motivator, dan evaluator harus memiliki tanggung jawab dan peran penting, karena mereka dituntut untuk menggunakan strategi yang bervariasi selama proses belajar mengajar agar situasi pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa (Hidayah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas delapan di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara, pada dasarnya siswa belum mampu menguasai kosakata dengan lancar, siswa tidak dapat menentukan mana yang merupakan kata benda, kata kerja, kata sifat, kata ganti, kata keterangan, siswa tidak dapat menentukan kosakata produktif dan kosakata reseptif, sehingga siswa tidak mampu memahami teks yang mereka baca. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: siswa malas menghafal kata-kata dalam Bahasa Inggris, kurangnya motivasi siswa dalam proses belajar mengajar karena mereka berpikir bahwa Bahasa Inggris bukan bahasa ibu mereka, tidak ada media dalam proses belajar mengajar. Kreativitas guru Bahasa Inggris dalam memilih strategi yang tepat dalam mengajar kosakata masih menggunakan strategi klasik seperti strategi ceramah, di mana guru lebih aktif dan siswa pasif. Guru membaca teks sementara siswa hanya mendengarkan tanpa mengucapkan apa pun, guru tidak peduli tentang kesulitan siswa saat mencoba memahami atau memahami teks bacaan untuk menjawab latihan. Oleh karena itu, kemampuan kosakata mereka rendah, yaitu skor 50 (lima puluh) yang didapatkan dari guru Bahasa Inggris

ketika mengevaluasi siswa tentang kosakata, terutama dalam keterampilan membaca di sekolah.

Meskipun penguasaan kosakata sangat penting dalam belajar Bahasa Inggris, belum ada penelitian yang mengeksplorasi efektivitas *Draw Me Game* dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. Hal ini menciptakan gap dalam penelitian yang perlu diisi untuk menemukan strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik.

Fakta-fakta ini telah menjadi masalah serius dan perlu mendapat perhatian lebih agar tidak menimbulkan dampak yang lebih buruk dalam pembelajaran siswa, terutama dalam menguasai kosakata. Berdasarkan masalah di atas, peran guru sangat penting untuk membuat pembelajaran di sekolah berhasil. Itulah sebabnya, peneliti termotivasi untuk mencari jalan keluar apakah permainan *Draw Me Game* mungkin dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai kosakata atau tidak.

Berdasarkan masalah di atas, peran guru sangat penting untuk membuat pembelajaran di sekolah berhasil. Itulah sebabnya, peneliti termotivasi untuk mencari jalan keluar apakah permainan *Draw Me Game* mungkin dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai kosakata atau tidak.

Draw Me Game adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kosakata siswa melalui permainan yang melibatkan pemahaman dan penggunaan kosakata penting. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi dalam tim yang akan meninjau kosakata dari daftar mereka dan menuliskannya pada kartu indeks untuk digunakan dalam permainan. Permainan ini dimodelkan setelah pictionary, di mana pemain menggambar gambar sebagai petunjuk untuk membantu tim menebak kata atau frasa tertentu (Meliyani & Kareviati, 2021). Tujuan dari permainan ini adalah agar pemain dapat

mencantumkan kata-kata yang sesuai dengan kategori yang diberikan hingga rekan tim dapat mengidentifikasi kategori tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis kosakata seperti *Draw Me Game* dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa (Chen et al., 2019; Muhammad et al., 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Draw Me Game* adalah permainan yang membantu siswa mengidentifikasi kosakata dan istilah penting dari teks. Berkenaan dengan penjelasan di atas, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dengan judul, Pengaruh Penggunaan *Draw Me Game* terhadap Kemampuan Siswa dalam Menguasai Kosakata di Kelas Delapan SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara.

METODE

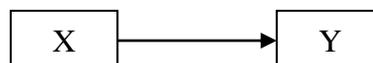
Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti akan menggunakan Penelitian Kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah Metode Eksperimental. Seperti yang dikatakan (Apriliani, 2018) metode eksperimental adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat benar-benar menguji hipotesis mengenai hubungan sebab-akibat. Ini mewakili pendekatan paling valid untuk solusi masalah pendidikan, baik praktis maupun teoretis, dan untuk kemajuan pendidikan sebagai ilmu. Metode eksperimental memang menjadi pilihan yang tepat dalam menguji hubungan sebab-akibat dalam konteks pendidikan (Nurfirani, 2024).

Dalam mencari pengaruh penggunaan *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, peneliti akan menggunakan desain Kuasi-Eksperimental (Anderson, 1998) desain *pre-test* dan *post-test* dengan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Peneliti akan menerapkan strategi *Draw Me Game* pada kelompok eksperimen, sementara untuk kelompok kontrol peneliti akan menggunakan metode

konvensional.

Variabel dalam penelitian ini adalah *Draw Me Game* sebagai variabel independen (X), kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebagai variabel dependen (Y).

Gambar 1. Variabel Penelitian



Catatan:

X: Permainan "*Draw Me Game*" sebagai variabel bebas

Y: Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebagai variabel terikat

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara yang terdiri dari 72 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan memilih sampel dengan menggunakan total sampling karena populasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara hanya terdiri dari dua kelas. Sebagai kriteria untuk melakukan metode Quasi Experimental, peneliti membutuhkan dua kelas untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-A sebagai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mempersiapkan instrumen pengumpulan data berupa tes sebelum mengujikannya kepada subjek penelitian. Sebelum menggunakan instrumen tes di lokasi penelitian, peneliti mengonsultasikan dan memvalidasi tes tersebut kepada guru atau dosen yang kompeten dalam pengujian bahasa untuk memastikan bahwa tes yang dibuat oleh peneliti valid. Setelah instrumen dinyatakan valid, peneliti melakukan uji coba untuk menguji apakah tes tersebut valid dan reliabel. Peneliti melakukan uji coba di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara pada kelas VIII. Peneliti memberikan tes kepada siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. Kemudian, peneliti memberikan skor kepada siswa

berdasarkan tes yang mereka kerjakan, yaitu tes pilihan ganda. Selanjutnya, peneliti memvalidasi tes melalui validasi internal dan validasi eksternal. Peneliti menghubungi dosen dan guru yang kompeten dalam pengujian bahasa untuk mencari validasi internal.

Berdasarkan perhitungan validitas butir, nilai r_{hitung} (0,550) lebih tinggi dari r_{tabel} (0,361), yang berarti bahwa hasil perhitungan validitas untuk dua puluh butir soal pilihan ganda dinyatakan valid.

a. Reliabilitas

Setelah tes dinyatakan valid, peneliti menguji reliabilitas tes tersebut. Uji reliabilitas dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dari uji coba di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara, khususnya pada kelas VIII yang terdiri dari 30 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan di lampiran 9 (tabel 9), skor reliabilitas menunjukkan bahwa r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Hasil dari r_{hitung} adalah 0,658 dan r_{tabel} dengan $N = 30$ pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 0,361. Dapat disimpulkan bahwa tes tersebut reliabel.

b. Analisis Kemudahan Butir Soal

Hasil perhitungan analisis kemudahan butir soal (*Item Facility/IF*) menunjukkan bahwa ada 1 butir soal yang

sulit, 11 butir soal yang sedang, dan 8 butir soal yang mudah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa butir soal dalam tes memenuhi kategori analisis kemudahan butir soal.

c. Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Hasil analisis daya pembeda butir soal menunjukkan bahwa semua butir soal dalam tes memiliki nilai 30 atau lebih. Dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sangat baik berdasarkan analisis Kemudahan Butir Soal.

1. Analisis Data

Analisis nilai rata-rata, standar deviasi, normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis (uji-t) pada pre-test dan post-test adalah sebagai berikut:

a. Nilai Rata-rata

Nilai rata-rata pre-test untuk kelas eksperimen adalah 61,81 yang diklasifikasikan kurang; sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 74,17 yang diklasifikasikan baik. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* untuk kelas kontrol adalah 59,03 yang diklasifikasikan kurang, sementara nilai rata-rata *post-test* adalah 67,78 yang diklasifikasikan kurang.

Tabel 1 Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	N	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	30	61,81	74,17
Kontrol	30	59,03	67,79

b. Standar Deviasi

Standar deviasi *pre-test* untuk kelas eksperimen adalah 9,81, sementara pada *post-test* adalah 14,02. Sedangkan standar

deviasi *pre-test* untuk kelas kontrol adalah 8,23, sementara pada *post-test* adalah 11,51.

Tabel 2 Standar Deviasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	N	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	30	9,81	14,02
Kontrol	30	8,23	15,51

c. Normalitas

Data *pre-test* untuk kelas eksperimen memiliki L_{hitung} 0,1160 dengan $L_{tabel} = 0,148$, sedangkan pada *post-test* L_{hitung} adalah 0,1147, yang lebih rendah dari L_{tabel} (0,148). Ini menyimpulkan bahwa hasil pre-test dan *post-test* untuk kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi

normal. Selain itu, data *pre-test* untuk kelas kontrol memiliki L_{hitung} 0,1185 yang lebih rendah dari L_{tabel} (0,148), sedangkan pada *post-test* L_{hitung} adalah 0,1254. Ini menyimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kelas kontrol juga dinyatakan berdistribusi normal.

11,51.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Jenis Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Distribusi Normal (Ya/Tidak)
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	0,1160	0,148	Ya
	<i>Post-Test</i>	0,1147	0,148	Ya
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	0,1185	0,148	Ya
	<i>Post-Test</i>	0,1254	0,148	Ya

d. Homogenitas

Hasil perhitungan homogenitas *pre-test* menunjukkan $F_{tabel} = 1,80$, dibandingkan dengan nilai F_{hitung} . Dengan derajat kebebasan $dk = n_1 - 1, n_2 - 1$ pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh $F_{hitung} = 1,435$. Karena $F_{tabel} (1,80) > F_{hitung} (1,435)$, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok pada *pre-test* dinyatakan

homogen. Hasil perhitungan homogenitas *post-test* menunjukkan $F_{tabel} = 1,80$, dibandingkan dengan nilai F_{hitung} . Dengan derajat kebebasan $dk = n_1 - 1, n_2 - 1$ pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh $F_{hitung} = 1,483$. Karena $F_{tabel} (1,80) > F_{hitung} (1,483)$, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok pada *post-test* dinyatakan homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Jenis Tes	F_{hitung}	F_{tabel}	Homgenitas (Ya/Tidak)
<i>Pre-Test</i>	1,435	1,80	Ya
<i>Post-Test</i>	1,483	1,80	Ya

e. Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Dalam pengujian hipotesis pada Lampiran 26, nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan $dk = 2(n-2) = 2(30-2) = 56$ dan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sehingga $t_{tabel} = t_{1/2\alpha} (dk) = t_{0,025} \times 56 = 2,009$. Karena $t_{hitung} (3,675) > t_{table} (2,009)$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, sedangkan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, menunjukkan nilai rata-rata siswa pada kedua kelompok, yaitu *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol serta *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan di kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan menggunakan *Draw Me Game*, peneliti memberikan evaluasi kepada siswa dengan menggunakan *post-test*, yang hasilnya menunjukkan dampak yang sangat baik pada kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, terutama dalam teks deskriptif. Dalam penelitian ini, terutama dari perhitungan data yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terbukti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa.

Saat melakukan *pre-test*, yaitu tes kemampuan siswa di kedua kelas dinyatakan rendah. Kemudian, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan *Draw*

Me Game. Dengan menerapkan *Draw Me Game*, terutama dalam teks naratif, siswa menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai kosakata. Setelah melakukan perlakuan, peneliti memberikan *post-test*, yaitu tes kemampuan membaca pemahaman di kedua kelas. Peneliti menyatakan bahwa nilai *post-test* siswa lebih tinggi daripada nilai *pre-test* siswa. Ketika dibandingkan dengan hasil *post-test* kelas kontrol yang tanpa perlakuan, terlihat bahwa hasil kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ini berarti bahwa ada pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dengan menggunakan *Draw Me Game*.

Dari hasil perhitungan hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Masalah utama penelitian ini adalah mengetahui apakah siswa memahami kosakata dengan baik menggunakan *Draw Me Game*. Peneliti berharap bahwa dengan menggunakan *Draw Me Game*, siswa dapat memahami kata-kata dengan baik. Berdasarkan masalah tersebut, menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan

kosakata.

Setelah melakukan aktivitas pembelajaran di kedua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti meminta siswa untuk memahami dan menemukan tujuan dari teks bacaan berdasarkan teks yang telah disediakan. Berdasarkan analisis data kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen pada *pre-test* kurang baik. Setelah menghitung skor, nilai rata-rata siswa adalah 61.81.

Setelah melakukan *pre-test*, siswa diperkenalkan tentang cara memahami teks bacaan dalam bentuk teks deskriptif. Peneliti menggunakan *Draw Me Game* saat melakukan proses belajar mengajar di kelas. Setelah peneliti melakukannya, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan atau tidak. Berdasarkan analisis data *post-test*, nilai rata-rata siswa adalah 74.17; dinyatakan baik. Rata-rata *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata *pre-test*. Di kelompok kontrol, peneliti mengajar siswa dengan menggunakan pengajaran konvensional, hasil *post-test* adalah 67.18, dinyatakan cukup.

Berdasarkan deskripsi di atas, siswa aktif dan mampu memahami teks bacaan dengan baik menggunakan *Draw Me Game*. Ini berarti bahwa hal ini memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata seperti siswa mencapai pemahaman bacaan, menambah kosakata siswa, mudah menemukan ide pokok dalam teks bacaan, dan cocok diterapkan dalam pengajaran membaca khususnya pada teks deskriptif. Saat melakukan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan *Draw Me Game*, siswa mampu menyampaikan urutan kejadian dari teks karena mereka tahu apa yang harus dilakukan untuk menganalisis dan memahami isi teks bacaan. Saat mendiskusikan topik dengan teman-teman mereka, mereka memiliki keberanian untuk bertanya tentang hal-hal yang membingungkan dalam teks bacaan kepada peneliti sehingga siswa tidak ragu untuk

menentukan ide, bagian, dan tujuan teks. Hal ini juga membuat siswa lebih kooperatif dan kreatif dalam mendapatkan poin utama dari teks bacaan dan merupakan cara untuk membantu siswa membangun kemampuan mereka dalam penguasaan kosakata.

Penggunaan *Draw Me Game* pernah diteliti oleh Afari (2011). Penelitiannya memiliki judul yang berbeda, tahun penelitian yang berbeda, materi, keterampilan, dan jenis penelitian yang berbeda. Judul penelitiannya adalah "*Students' perceptions of the learning environment and attitudes in Draw Me Game.*"

Sementara dalam penelitian ini, peneliti fokus pada menginvestigasi pengaruh signifikan dari penggunaan *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata di kelas delapan SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. Peneliti menerapkan metode ini saat mengajar kosakata dengan teks deskriptif sebagai materi. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen sebagai desain penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menekankan dan memberikan pandangan baru serta penelitian sebelumnya tentang *Draw Me Game* saja. Berdasarkan temuan penelitian, *Draw Me Game* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata khususnya pada teks deskriptif. Oleh karena itu, hal ini sesuai dalam proses belajar mengajar untuk membuat siswa mampu memahami teks bacaan khususnya teks deskriptif.

SIMPULAN

Masalah utama penelitian ini adalah menguji apakah penggunaan *Draw Me Game* membantu siswa memahami kosakata dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan dari penggunaan *Draw Me Game* terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Draw Me Game* di kelas eksperimen SMP Negeri 3 Gunungsitoli

Utara menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata setelah menggunakan *Draw Me Game*. Siswa yang menggunakan *Draw Me Game* lebih aktif dan mampu memahami teks bacaan dengan baik, menunjukkan peningkatan dalam pemahaman bacaan, kosakata, dan kemampuan menemukan ide pokok teks. Siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jelas dalam kemampuan kosakata mereka, dengan nilai rata-rata tes akhir berada dalam kategori baik setelah perlakuan. Sebaliknya, kelas kontrol, yang tidak mendapatkan perlakuan, menunjukkan hasil yang kurang signifikan dengan rata-rata nilai yang tetap dalam kategori kurang. Pengujian statistik mengonfirmasi bahwa metode *Draw Me Game* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, menandakan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan utama. Pertama, sampel terbatas pada siswa kelas delapan di satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan. Penelitian juga hanya dilakukan dalam waktu singkat, tanpa mempertimbangkan pengaruh jangka panjang. Faktor-faktor eksternal seperti latar belakang pendidikan dan dukungan keluarga tidak dikontrol. Desain kuasi-eksperimen yang digunakan dapat membatasi validitas hasil, dan fokus hanya pada teks deskriptif mengurangi generalisasi untuk jenis teks lain. Variasi dalam implementasi oleh guru serta keterbatasan teknologi dan sumber daya juga dapat mempengaruhi hasil dan replikasi penelitian.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar sampel diperluas ke beberapa sekolah dan tingkat kelas berbeda untuk hasil yang lebih generalizable. Penelitian jangka panjang juga penting untuk menilai efek *Draw Me Game* dalam periode lebih lama. Selain itu, kontrol terhadap variabel eksternal dan penggunaan desain eksperimen yang lebih

ketat dapat meningkatkan validitas hasil. Penelitian dapat memperluas fokus untuk menguji efektivitas metode ini pada jenis teks lain dan mengeksplorasi dampak variasi dalam implementasi oleh guru serta keterbatasan teknologi dan sumber daya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, G. (1998). *Fundamentals of educational research*. The Falmer Press.
- Apriliani, R. (2018). Penggunaan metode eksperimen terhadap psikomotorik siswa pada pokok bahasan protista. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 1(1), 11-20. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v1i1.238>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336-2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Chen, C., Liu, H., & Huang, H. (2019). Effects of a mobile game-based english vocabulary learning app on learners' perceptions and learning performance: a case study of taiwanese efl learners. *ReCALL*, 31(2), 170-188. <https://doi.org/10.1017/s0958344018000228>
- Dharu, N. N. C. & Trisnantari, H. E. (2022). Strategi pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar negeri 3 jabalsari. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 124-137. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.79>
- Dewi, P., Tusino, T., Ngafif, A., & Rosani, M. (2023). Workshop pengembangan media ajar berbasis tik sebagai sarana mengenalkan bahasa inggris bagi anak usia dini. *Surya Abdimas*, 7(2), 264-271. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i2.2780>

- Furqon, M., Anjarani, S., & Nur Wahidah, F. R. (2023). Persepsi diri dalam membaca pada pemelajar bahasa inggris di perguruan tinggi. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 276. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16347>
- Haryadi, R. N. & Aminuddin, M. (2023). The role of english in preparing students to face global challenges. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9615-9621. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3167>
- Handika, W. S., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2018). Profil pembelajaran membaca pemahaman oleh guru bahasa jepang di sman 4 singlaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v4i1.13473>
- Ho, C. S., Fong, C. Y., & Zheng, M. (2018). Contributions of vocabulary and discourse-level skills to reading comprehension among chinese elementary school children. *Applied Psycholinguistics*, 40(2), 323-349. <https://doi.org/10.1017/s0142716418000590>
- Lubis, B. N. A., Syahputri, D., & Rambe, K. R. (2022). Pelatihan teknik membaca cepat: skimming and scanning bagi siswa kelas xi jurusan teknik komputer dan jaringan smk swasta yapim biru-biru. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 2(1), 30-33. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v2i1.107>
- Liana, D. & Ashari, S. (2023). Penerapan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(1), 61-67. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i1.6259>
- Mahmood, T. F. P. T., Adnan, A. A., Azmi, S. S., & Bakar, R. N. A. (2020). You've been framed – learning english vocabulary through game. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 5(5), 1660-1663. <https://doi.org/10.22161/ijels.55.47>
- Meliyani, Y. & Kareviati, E. (2021). The students' responses toward the implementation of pictonary game in teaching vocabulary to the seventh grade students in one of junior high school in cimahi. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(3), 375. <https://doi.org/10.22460/project.v4i3.p375-383>
- Mohammed Awadh, F. M. A., Putro, N. H. P. S., Pohan, A. E., & Alsamiri, Y. A. (2024). Improving english pronunciation through phonetics instruction in yemeni efl classrooms. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 930. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i2.10720>
- Muhammad, R., Manurung, K., & Wahyudin, W. (2022). Study on the implementation of word chain game in teaching vocabulary mastery. *E-Journal of ELTS (English Language Teaching Society)*, 9(3), 223-234. <https://doi.org/10.22487/elts.v9i3.1878>
- Mbangur, M. M., Taloko, J. L., & Shs, V. (2019). Preparing students' reading ability for ir 4.0: understanding their most problematic reading comprehension skills and the solutions. *Magister Scientiae*, (46), 261-273. <https://doi.org/10.33508/mgs.v2i46.2231>
- Nur Hidayah, W. (2021). Konsep solusi terhadap problem keterampilan (skills) berbahasa inggris di lembaga pendidikan indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1824-1834.

- <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i1.0.314>
- Nurfirani, P. & Kristayulita, K. (2024). Pengaruh pembelajaran science, technology, engineering and mathematics (stem) terhadap hasil belajar siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 451-462. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1561>
- Rahmawati, Y. & Mege, S. R. (2023). Enhancing english language proficiency in hrm: a strategic imperative for logistics efficiency. *Asian Journal of Logistics Management*, 2(2), 112-122. <https://doi.org/10.14710/ajlm.2023.20519>
- Ridwan, M., Fithriani, R., Fransiska, W., & Batubara, C. (2021). English courses for students of islamic economics: what do they really need?. *KnE Social Sciences*, 425-436. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8701>
- Rosli, A. K. & Radzuan, N. R. M. (2020). Pre-school teachers' beliefs towards their abilities of teaching english to pre-schoolers in pahang, malaysia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(2), 103-114. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i2.66>
- Trang, N. H. (2021). Second-year english majored students' perception of possible problems in writing essays. *International Journal of Social Science and Human Research*, 04(11). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i11-30>
- Widiyati, D. N., Arroyyani, R., & Arroyyani, R. (2022). Digging up non-english teachers' perspectives on their students' esp needs. *Inovish Journal*, 7(2), 146.
- Yamauchi, D., Gough, W. M., & Fairbanks, K. (2021). English for graduation: the development of an innovative japanese university program connecting esp courses with graduation seminar topics. *The IAFOR International Conference on Education – Hawaii 2021 Official Conference Proceedings*.