



Pengembangan Media *Blooket Web Game* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar

Hanan Salsabila Maulana¹, Novanita Whindi Arini*

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia

Hananslsbla1@gmail.com¹, Novanita_w.arini@uhamka.ac.id*

Abstrak: Tujuan dari studi ini yaitu untuk dapat seberapa jauh peningkatan yang terjadi pada peserta didik terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Penelitian yang berfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar dengan menggunakan *Blooket Web Game*. Model 4-D menjadi pendekatan yang digunakan, yakni *define, design, development, and disseminate*. Sampel penelitian ini terdiri atas 52 orang yang terbagi tiga uji coba, yaitu 32 orang untuk penilaian *pre-test* dan *post-test*, kemudian 5 orang penilaian uji kecil, 15 orang penilaian uji besar. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh yaitu dilihat dari analisis kebutuhan yang peserta didik, kemudian dilakukan pengisian angket respon siswa dan angket validator. Sehingga dapat diakumulasikan bahwa pengembangan *Blooket Web Game* memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan perolehan nilai sebesar 87.20% dari kelompok kecil, dan untuk perolehan 94.6% dari uji kelompok besar, sedangkan dari angket respon peserta didik mencapai 93.20%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *Blooket Web Game* masuk dalam kategori "Sangat Layak" dan bisa dijadikan sebagai alat bantu media saat kegiatan belajar berlangsung.

Kata kunci: *Blooket*, Kosakata, Bahasa Inggris.

Development of the Blooket Web Game to Improve Mastery of English Vocabulary for Class I Elementary School

Abstract: The aim of this study is to find out how much improvement there has been in students has been in students mastery of English vocabulary. Research that focuses on mastering English vocabulary in elementary schools using the *Blooket Web Game*. The 4-D model is the approach used, namely *define, design, developm, and disseminate*. The research sample consisted of 52 people divided into three trials, namely 32 people for the pretest and posttest assessment, then 5 people for the small test assessment, 15 people for the large test assessment. Based on the analysis results obtained, it seen from the analysis of students need, then a student respon questionnaire and validator questionnaire are filled in. So, it can be accumulated that the development of the *Blooket Web Game* obtained the "Very Eligible" category with a score of 87.20% from the small group, and a score of 94.6% from the large group, while from the questionnaire the student respon reached 93.20%. Therefore, it can be concluded that the *Blooket Web Game* is in the "Very Appropriate" category and can be used a as media tool during learning activities.

Keywords: *Blooket, Vocabulary, English.*

1. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses aktivitas dalam berkomunikasi antara dua pihak atau lebih, yaitu guru dan siswa. Siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan subjek penerima ilmu atau dalam kata lain belajar, sedangkan guru merupakan pihak yang memberikan segala informasi yang berkaitan dengan ilmu yang kemudian akan memberikan dampak untuk masa depan peserta didik.

Dalam proses tersebut dapat menumbuhkan sebuah peralihan tingkah laku yang dialami oleh siswa, peralihan tingkah laku tersebut berupa

kondisi fisik dan psikis yang melakukan kegiatan belajar (Adnan *et al.*, 2020).

Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat peneliti Amreta *et al.* (2023), mengatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan potensi perilaku peserta didik sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang berkaitan dengan kehidupannya. Untuk mengetahui pengetahuan dari peserta didiknya, maka guru memerlukan sebuah media yang digunakan untuk memantau seberapa tingkat kemampuan dari peserta didiknya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mendistribusikan materi yang dapat merangsang perhatian peserta didik, dan kemampuan anak sehingga menstimulasi proses kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan baik (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Berdasarkan perkembangan teknologi saat ini dalam pendidikan sudah terlampau banyak sekali dengan sebuah alat bantu berbentuk media *online* yang dapat mencetuskan antusias anak untuk belajar terutama belajar Bahasa Inggris. Menurut Anugerah & Damanik (2023) anak-anak harus untuk bisa mengetahui dan mempelajari Bahasa Inggris, karena anak mampu menyaring sebuah informasi dalam jumlah yang sangat banyak dan tidak ada batasannya. Sehingga dapat memungkinkannya bahwa anak dapat mengantongi dua atau tiga bahasa yang berbeda secara bersamaan.

Namun setelah melihat di lapangan yaitu di SDN Ratu Jaya 2, peneliti menemukan tiga permasalahan utama, yakni: 1) Kurangnya kemampuan anak dalam kosakata Bahasa Inggris pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, 2) Tidak adanya media pendukung dalam membantu guru dan peserta didik di kelas, 3) Dan belum adanya guru bidang studi terkhusus untuk Bahasa Inggris yang dapat memberikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik.

Dengan melihat situasi tersebut maka diperlukannya penggunaan media pembelajaran di kelas, pasalnya proses belajar yang dikatakan efisien jika terdapat sebuah alat bantu yaitu media pembelajaran. Hal tersebut menyambung pada pendapat dari peneliti Maharuli (2021) bahwa alat bantu dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan peserta didik memperoleh pemahaman, terutama pada alat bantu media yang berkaitan dengan permainan secara *online* sehingga dapat memberikan stimulus peserta didik saat pembelajaran Bahasa Inggris.

Untuk dapat membantu memudahkan pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru. Salah satunya yaitu dengan memahami makna dari karakter visual, memperkuat kemampuan peserta didik dalam memahami karakter dengan mempelajari cara penulisan dan membaca secara perlahan (Faruq & Amri, 2023). Tidak hanya itu saja, dalam memperluas kosakata Bahasa Inggris dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah meningkatkan karakter, karena dengan mengetahui arti dari setiap kata dan frasa secara meluas, dapat menghubungkan kepada karakter dari arti kata tersebut.

Habib & Arini (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan akan memikat hati para peserta didik, karena dalam permainan tersebut terdapat rintangan yang tanpa disadari akan melatih kreativitas dalam memecahkan masalah, semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, maka peserta didik akan semakin merasa terpacu untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal tersebut dikuatkan kembali oleh Hafshari & Arini (2023), bahwa salah satu cara menumbuhkan rasa semangat peserta didik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat media pembelajaran.

Kemudian menyambung dengan pendapat Suditomo & Handoko (2021) bahwa *game* dapat dimainkan dengan satu orang atau berkelompok, dan dapat dimainkan semua kalangan usia, tetapi setiap *game* mempunyai batasan usia tertentu untuk dapat membuka *Game* tersebut. Materi yang disampaikan oleh guru dengan berbasis *game* edukasi dirancang dapat menerbitkan penalaran dan termasuk salah satu cara memahirkannya kinerja otak pada anak dalam fokus serta kecakapan dalam menerima ilmu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan produk yaitu *Blooket Web Game*. *Blooket Web Game* menurut Bratel *et al.* (2023), merupakan media permainan yang dapat diakses secara *online* yang terdiri atas beberapa soal materi Bahasa Inggris dengan tema pengenalan dapat menyesuaikan dengan materi yang akan dibawakan oleh guru, serta dapat dijawab dengan mudah oleh peserta didik.

Dalam penelitiannya Susilo *et al.* (2022), memberikan penegasan bahwa *Blooket Web Game* menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran berlangsung. *Blooket Web Game* menggunakan jaringan berbasis *online* yang dimana peserta didik dapat menggunakannya selama *Blooket Web Game* tersebut aktif.

Media *Blooket Web Game* mempunyai nilai afektif yaitu saat peserta didik menggunakan media dalam hal membaca soal hingga menjawab soal yang tersedia, karena menggunakan media visual dapat menarik hati serta semangat dalam kegiatan belajar. *Blooket Web Game* ini dapat beradaptasi dengan perkembangan digitalisasi, bahkan *Blooket Web Game* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.

Pembaharuan *Blooket Web Game* yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan bantuan AI dalam gambar yang

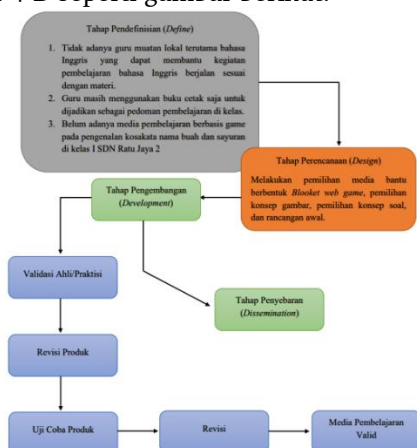
tersaji dalam *game* tersebut, dan juga soal yang diujikan tidak hanya berbentuk pilihan ganda saja tetapi ada isian singkat serta dapat menggunakan tema *game* menyesuaikan dengan yang diinginkan oleh peserta didik. *Blooket Web Game* dapat dijadikan sebagai tugas rumah yang dapat dibantu oleh orang tua dan dapat menampilkan sebuah hasil akhir jawaban peserta didik. Maka dari itu pada penelitian kali ini dibuat *Blooket Web Game* adapun menjadi salah satu alternatif peserta didik untuk meluaskan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, nantinya guru hendak membiasakan peserta didik untuk penggunaan kosakata Bahasa Inggris secara perlahan.

2. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan oleh Thiagarajan 1974 Maydiantoro (2020) bahwa terdapat empat tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu tahap *define* yang berarti tahap analisis kebutuhan, kedua tahap *design* yang berarti mempersiapkan konseptual model dan perangkat media yang akan dikembangkan, ketiga langkah *development* yaitu langkah pengembangan yang melibatkan uji validitas kelayakan media, dan terakhir tahap *disseminate* yang berarti implikasi pada subjek penelitian yang digunakan.

Pendapat di atas menyambung pada penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2022) yang juga menggunakan model 4-D tidak hanya mengembangkan suatu media saja, tetapi mengulik, mempersiapkan, mengolah, dan mengukur kevalid media yang telah dibuat oleh peneliti.

Adapun berikut tahapan pengembangan model 4-D seperti gambar berikut.



Gambar 1. Desain Pengembangan *Blooket Web Game*

Data yang digunakan dalam studi ini berupa observasi, wawancara terhadap permasalahan yang berhubungan dengan topik penelitian.

Kemudian, setelah dilakukannya observasi dan wawancara mengenai kualitas peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, dibuatlah sebuah resolusi masalah dengan media *Blooket Web Game*. Sumber data yang didapatkan dalam penelitian, yakni: pengisian lembar angket respon peserta didik, pengisian lembar validasi ahli media, pengisian lembar validasi ahli materi, dan pengisian lembar validasi pakar pendidikan. Subjek penelitian terbagi menjadi tiga uji coba yang telah terlaksana, yaitu 32 orang untuk penilaian *pre-test* dan *post-test*, kemudian 5 orang penilaian uji kecil, dan 15 orang penilaian uji besar. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan untuk mengukur kepatutan media *Blooket Web Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan Bahasa Inggris sangat penting di era digital. Semua orang diharuskan dapat mampu berinteraksi sesama dalam bahasa internasional yaitu Bahasa Inggris. Pengenalan Bahasa Inggris pada anak berbeda dengan dewasa, untuk anak usia yang belia perlu mempersiapkan bahan mengajar hanya menekankan pada kemampuan anak untuk memperkaya kosakata dalam Bahasa Inggris.

Pada tingkatan sekolah dasar pembelajaran Bahasa Inggris dengan di sekolah menengah sangatlah berbeda, Bahasa Inggris di sekolah dasar dilakukan untuk dapat membantu peserta didik mengetahui bagian dasar sesuai dengan karakteristik dan perkembangannya. Sehingga, anak di sekolah dasar ketika melanjutkan ke tingkatan selanjutnya dapat mudah menerima ilmu Bahasa Inggris, karena telah mengenal Bahasa Inggris sejak sekolah dasar (Putri & Efendi, 2023).

Pernyataan yang disampaikan oleh peneliti sebelumnya menyambung dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2024) bahwa kosakata adalah unsur yang paling penting dan mendasar dalam pembelajaran bahasa, tanpa adanya kosakata yang memadai seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan baik atau tidak bisa mengutarakan pendapat. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kosakata mempunyai peran penting dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu RSWL (*reading, speaking, writing, and listening*). Kosakata adalah perangkat yang paling dasar dalam kemampuan berbahasa dari empat keterampilan berbahasa tersebut kosakata menjadi hal yang mesti dikuasai.

Pernyataan diatas sangat berkaitan dengan pendapat dari Fitriyani & Nulanda (2017) dalam (Siswanto, 2022) bahwa kosakata merupakan

komponen dalam berbahasa yang memiliki informasi mengenai arti dan penggunaan suatu bahasa, kekayaan dalam berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dapat mencerminkan sebuah penurunan, penulisan. Kemudian dikuatkan kembali dengan penelitian dari Hidayati (2020) bahwa seseorang tanpa mempunyai kosakata yang tepat akan sulit mencapai tingkat kemahiran dalam berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dipelajari, maka semakin luas jangkauan pengetahuan yang dicapai. Jika peserta didik tidak menguasai kosakata, maka akan sulit menyampaikan apa yang ada dibenaknya.

Mestimulasi anak dalam penguasaan kosakata adalah tujuan dari pengembangan produk *Blooket Web Game* yang menyesuaikan dengan tema pembelajaran yang dibawakan oleh guru. *Blooket Web Game* ini memuat kegiatan peserta didik untuk menunjang ketercapaian dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris tersebut tersedianya gambar jenis buah dan sayuran yang beragam, soal yang berisikan pilihan ganda dan esai yang sebelum permainan dimulai dapat memilih tema yang sesuai dengan keinginan dari peserta didik.

Pada kegiatan awal pengembangan media *Blooket Web Game*, peneliti melakukan analisis kebutuhan yaitu dengan membatasi permasalahan yang terjadi di lapangan, kemudian mengidentifikasi mengenai karakteristik anak yang akan menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk bagaimana keadaan di sekolah tersebut dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Maka peneliti melakukan wawancara kepada beberapa guru yang ada di SDN Ratu Jaya 2, yang dilaksanakan pada 7 Mei 2024. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan beberapa informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas, beberapa narasumber menyampaikan bahwa sudah pernah menggunakan alat bantu seperti buku, video *Youtube*, atau kartu bermain tetapi untuk menggunakan media dengan berbasis *online* belum pernah diterapkan di sekolah, sehingga berpengaruh kepada tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak.

Selain wawancara, peneliti melakukan observasi selama masa magang Kampus Mengajar 5 dari mulai 20 Februari – 20 Juli 2023, dengan mengamati berbagai proses kegiatan pembelajaran, penggunaan fasilitas, penggunaan alat bantu media. Setelah ditelusuri lebih mendalam, kurang aktifnya peran peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar karena masih berpusat pada buku. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah media *game* edukasi yang

menjadi solusi untuk bisa membantu anak dalam belajar mengenal bahasa asing terutama Bahasa Inggris.

Setelah melakukan kegiatan analisis kebutuhan yaitu melakukan pengembangan media. Desain dan konsep *game* menjadi hal yang penting dalam pembuatan *Blooket Web Game*. Desain media pada *Blooket Web Game* dengan berbantuan AI untuk memuat berbagai macam gambar buah dan sayuran seperti bentuk aslinya. Desain yang digunakan harus dapat membuat peserta didik menjadi terbayang bentuk buah dan sayuran aslinya. Tidak hanya desain saja, tetapi bentuk soal yang dikembangkan juga harus dapat menarik peserta didik dalam menjawab, seperti penggunaan pilihan ganda, esai singkat, dan hanya ada jawaban ya/tidak.

Selanjutnya yaitu kegiatan validasi para ahli, pada pengembangan media *Blooket Web Game* tiga ahli validator yang memberikan nilai, yakni ahli media, ahli materi, dan pakar pedidikan. Adapun lembar validasi para validator dapat tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor	Jumlah
	Awal	Maksimal	
Zhafira Az-Zahra, S.Kom	23	50	46
Bagas Taufik Madhway, S.Kom	23	50	46
Persentase	92%		
Kualifikasi	Sangat Valid		

Berdasarkan Tabel 1, pengambilan hasil validasi ahli media pada tanggal 17 April 2024. Maka dari itu, hasil yang diperoleh $46/50 \times 100\% = 92\%$. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli media termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Setelah itu, dilakukan validasi ahli materi pada tanggal 24 April 2024. Pada ahli materi menggunakan standar penilaian seperti pada Tabel 2, sebagai berikut.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Awal	Skor Maksimal
Heni Herlinda, S.Ag., M.Pd	43	50
Persentase	86%	
Kualifikasi	Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 2, penilaian dari validator ahli materi yang dilakukan pada tanggal 24 April 2024. Maka dari itu, hasil yang diperoleh $43/50 \times 100\% = 86\%$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi ahli materi

termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Kemudian, dilakukan validasi pakar pendidikan pada tanggal 7 Mei 2024. Pada pakar pendidikan ini menggunakan standar penilaian seperti pada Tabel 3, sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi Pakar Pendidikan

Validator	Skor Awal	Skor Maksimal
Nuriyah, S.E., S.Pd	26	30
Persentase	86.67%	
Kualifikasi	Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 3, pengambilan hasil validasi pakar pendidikan pada tanggal 7 Mei 2024. Maka dari itu, hasil yang diperoleh $26/30 \times 100\% = 86.67\%$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi pakar pendidikan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Setelah dilakukannya validasi ketiga validator dan dilakukannya revisi, maka tahapan berikutnya adalah uji kelompok kecil dan besar, terakhir ditutup dengan pemberian angket respon ke peserta didik. Secara keseluruhan peserta didik menjawab kuesioner yaitu 20 orang. Adapun angket respon tersebut yang digunakan untuk mengukur kelayakan media *Blooket Web Game* tersebut.

Pada uji coba pertama yaitu uji coba kecil dengan jumlah 5 orang kelas I di SDN Ratu Jaya 2 pada tanggal 7 Mei 2024. Uji kelompok kecil dilakukan agar dapat melihat kepatutan, saran dan kritik terhadap produk yang telah dikembangkan (Milennia & Arini, 2022).

Tabel 4. Uji Kelompok Kecil

Respon	Skor (50)	Persentase	Rata-Rata
1	48	96	87.20%
2	39	78	
3	43	86	
4	43	86	
5	45	90	

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat uji kelompok kecil memperoleh hasil 87.20% terhadap kelayakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu, tidak diperlukannya perbaikan dan dapat dilakukan uji coba berikutnya yaitu uji kelompok besar.

Selanjutnya melakukan uji kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024 dengan 15 orang bertujuan mengetahui keefektifitas dan kelayakan produk *Blooket Web Game*. Perolehan

nilai yang dilakukan pada uji coba besar sama saja dengan uji kelompok kecil sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Coba Besar

Respon	Skor (50)	Persentase	Rata-Rata
1	47	94	94.6%
2	48	96	
3	47	94	
4	47	94	
5	50	100	
6	48	96	
7	48	96	
8	47	94	
9	49	98	
10	45	90	
11	42	84	
12	38	76	
13	42	84	
14	45	90	
15	42	84	

Berdasarkan Tabel 5, 95.46% adalah hasil dari uji coba besar terhadap kepatutan produk media yang dikembangkan oleh peneliti, dari hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil Angket Responden

Respon	Skor (50)	Persentase	Rata-Rata
1	48	96	93.20%
2	48	96	
3	46	92	
4	49	98	
5	48	96	
6	46	92	
7	43	86	
8	45	90	
9	47	94	
10	46	92	

Berdasarkan Tabel 6, dilihat hasil angket respon peserta didik memperoleh 93.20% terhadap kelayakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil perolehan data dapat disimpulkan bahwa media *Blooket Web Game* sangat layak digunakan selama proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan kegiatan studi ini, terdapat kecelaan yang dialami oleh peneliti dan dapat menjadi faktor keberhasilan di penelitian berikutnya. Adapun kecelaan penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media *Blooket Web Game* saja, sehingga tidak mencapai pada kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari analisis kebutuhan peserta didik yang sudah dilakukan yaitu dibutuhkannya suatu alat bantu media berbasis *online* membantu

guru dan peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Adapun hasil uji coba yang sudah dilaksanakan memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil yang diperoleh. Hasil dari setiap uji coba berbeda-beda. Uji kecil memperoleh 87.20% yang masuk dalam kategori “Layak”, sedangkan pada uji kelompok besar mendapat hasil sebesar 95.46% yang berarti memasuki kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut, menggunakan penilaian skala yang sama, Adapun kategori sangat layak memasuki 81-100%. Dapat diambil kesimpulan bahwa media *Blooket Web Game* sangat layak digunakan di sekolah dasar khususnya kelas I untuk dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Saran yang diberikan oleh peneliti adalah ketika menggunakan *Blooket Web Game*, sebaiknya dapat menghubungi terlebih dahulu peneliti agar dapat memperoleh *link game*, dan bila terdapat kesulitan dalam menerima intruksi penggunaan dapat melihat pada *YouTube* agar dapat memudahkan pengguna memainkan *game* tersebut. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifitas media *Blooket Web Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, disarankan untuk melakukan penelitian selanjutnya guna membuktikan manfaat yang signifikan dari media *Blooket Web Game* bagi dunia pendidikan, terutama dalam mengakomodasi guru dalam menciptakan sebuah kondisi belajar yang menggembirakan, efektif, dan menarik. Sehingga anak tertarik dalam menggunakan media *Blooket Web Game* ini pada kegiatan belajar dimana saja dan kapan saja.

Daftar Pustaka

- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Amreta, M. Y., Rofiah, F. Z., & Markhamah, A. L. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>
- Anugerah, R., & Damanik, S. H. (2023). Pengembangan Media Quiet Book sebagai Stimulasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun dengan Total Physical Response Method di TK Nasrani 2 Medan. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 01(02), 387–392.
- Bratel, O., Kostiuk, M., Okhrimenko, I., & Nanivska, L. (2023). Student-Centered Online Assessment in Foreign Language Classes. *World Journal of English Language*, 13(1), 185–194.
<https://doi.org/10.5430/wjel.v13n1p185>
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPA 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/56050>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Game Smart Run Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II. *Jurnal Education*, 7(3), 941–946.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1288>
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
- Hidayati, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris melalui Games Kata Berantai pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangkojar. *KOLANO: Journal of Multi-Disciplinary Sciences*, 1(01), 96–103.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Maharuli, F. M. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 7(2), 265–271.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Milennia, R. B., & Arini, N. W. (2022).

- Pengembangan Media Vebo (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623–630.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2514>
- Putri, R. E., & Efendi, I. (2023). Penerapan Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 69–72.
<https://doi.org/10.56724/gendis.v1i2.235>
- Siswanto, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 10 untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 539–550.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.711>
- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(November), 2.
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501–506.
- Yanti, E. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 26–35.
<https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.317>