



# PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI AKTIVITAS KELAS INTERAKTIF PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI INDONESIA

Annamarie Febry Puarini Malelak<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Magister Bahasa Inggris, Universitas Cenderawasih, Papua, Indonesia

\*Penulis korespondensi: [febry.prncls111@gmail.com](mailto:febry.prncls111@gmail.com)

Submmited	Accepted	Published
01 Juni 2026	08 Juni 2026	24 Juni 2026

**Abstract:** *This research reformulates a thesis-based conceptual study on English vocabulary learning for elementary schools into a publishable journal manuscript. Grounded in classroom practices at SD Muhammadiyah and a review of interactive instruction, it addresses students' difficulties in remembering basic words due to limited exposure and teacher-centered routines. The study argues that interactive classroom activities can overcome these challenges by integrating repetition, visual support, movement, peer interaction, storytelling, and digital practices. Practical strategies like picture games, word matching, word walls, vocabulary hunts, Quizizz, Educandy, and traditional games are discussed as alternatives for teachers. Literature shows that interactive activities strengthen vocabulary retention, reduce anxiety, increase participation, and connect words with communicative use. The article concludes that vocabulary teaching should be designed as a student-centered, supportive, and multisensory process rather than isolated memorization.*

**Keywords:** *vocabulary acquisition; young learners; interactive classroom activities; English education; student-centered learning*

**Abstrak:** Penelitian ini merumuskan kembali kajian konseptual berbasis penelitian mengenai pembelajaran kosakata bahasa Inggris sekolah dasar ke dalam naskah jurnal siap publikasi. Kajian ini bertolak dari praktik mengajar di SD Muhammadiyah dan telaah penelitian mengenai pembelajaran kosakata interaktif. Masalah utama yang dibahas adalah kesulitan peserta didik mengingat kata dasar akibat paparan bahasa yang terbatas dan dominasi pembelajaran berpusat pada guru. Penelitian ini menegaskan bahwa aktivitas kelas interaktif dapat menjawab persoalan tersebut melalui kombinasi pengulangan, dukungan visual, gerak, interaksi teman sebaya, storytelling, dan latihan digital. Strategi seperti permainan gambar, pencocokan kata, *word wall*, *vocabulary hunt*, *Quizizz*, *Educandy*, dan permainan tradisional dibahas sebagai alternatif praktis bagi guru. Hasil kajian menunjukkan bahwa aktivitas interaktif memperkuat retensi kosakata, mengurangi kecemasan, serta meningkatkan partisipasi peserta didik. Disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata harus dirancang sebagai proses multisensori yang berpusat pada siswa, bukan sekadar hafalan terpisah.

**Kata kunci:** pemerolehan kosakata; pembelajar muda; aktivitas kelas interaktif; pendidikan bahasa Inggris; pembelajaran berpusat pada siswa

**Cara Sitasi:** Malelak, A. F. P. (2026). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Aktivitas Kelas Interaktif pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal of Education Papua Baru*, 5(1), 1 – 15. <https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>.



## PENDAHULUAN

Kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang sedang membangun kemampuan komunikasi awal. Penguasaan kosakata membantu anak memahami instruksi sederhana, mengenali makna teks pendek, menyusun kalimat dasar, dan berpartisipasi dalam interaksi kelas. Dalam pembelajaran bahasa asing, anak tidak dapat berbicara, membaca, atau menulis secara memadai tanpa persediaan kata yang cukup (Hakim, dkk. 2025). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu ditempatkan sebagai bagian inti dari pendidikan bahasa Inggris pada jenjang dasar.

Dalam konteks sekolah dasar di Indonesia, pembelajaran kosakata menghadapi tantangan yang khas. Bahasa Inggris tidak digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga paparan mereka terhadap bahasa tersebut umumnya terbatas pada jam pelajaran di sekolah. Kondisi ini membuat anak mudah lupa terhadap kata-kata yang telah diperkenalkan, bahkan kata yang relatif sederhana seperti nama benda kelas, warna, angka, dan tindakan sehari-hari (Ardayati & Ramasari, 2025). Keterbatasan paparan tersebut perlu dijawab melalui strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan latihan secara berulang dan bermakna.

Pengalaman praktik mengajar di SD Muhammadiyah menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kesulitan mengingat kosakata dasar bahasa Inggris. Ketika diminta menyebutkan kata seperti *book*, *chair*, *bag*, atau *run*, beberapa peserta didik tampak ragu, menunggu terjemahan dari guru, atau hanya menggunakan kata yang sudah sangat dikenal. Kesulitan ini tidak hanya berdampak pada kemampuan menjawab pertanyaan, tetapi juga pada keberanian untuk berkomunikasi. Dengan demikian, masalah kosakata berkaitan langsung dengan kepercayaan diri dan partisipasi peserta didik dalam kelas.

Faktor lain yang memperkuat masalah tersebut adalah kecenderungan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Kegiatan menyalin kata, mengerjakan lembar kerja, atau membaca daftar kosakata memang dapat membantu pengenalan awal, tetapi belum tentu cukup untuk membangun ingatan jangka panjang. Peserta didik usia sekolah dasar membutuhkan aktivitas yang konkret, menyenangkan, berulang, dan melibatkan tubuh maupun indera. Jika pembelajaran terlalu pasif, kosakata dipahami sebagai hafalan sementara, bukan sebagai alat komunikasi.

Pembelajaran kosakata yang efektif seharusnya menghubungkan kata baru dengan gambar, tindakan, cerita, pengalaman, dan situasi yang dapat dikenali anak. Putra (2023) menunjukkan bahwa aktivitas berbasis gambar dapat membantu peserta didik memahami makna kata karena kosakata dihubungkan dengan representasi visual yang konkret. Ni'mah dan Shofi (2024) juga menegaskan bahwa permainan digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan membantu peserta didik mengingat kosakata melalui latihan berulang. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata memerlukan suasana kelas yang aktif, bukan sekadar penyampaian daftar kata.

Aktivitas kelas interaktif menjadi pendekatan yang relevan karena menyatukan unsur bermain, bergerak, berdiskusi, menjawab, menebak, mendengar, dan melihat. Melalui picture games, matching activities, storytelling, word walls, word hunts, dan kuis digital, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berjumpa dengan kata yang sama dalam berbagai bentuk. Pengulangan yang bervariasi membuat proses belajar tidak terasa monoton. Selain itu, aktivitas interaktif dapat mengurangi rasa takut salah karena anak belajar dalam suasana yang lebih santai dan kolaboratif.

Kajian terdahulu memperlihatkan bahwa berbagai aktivitas interaktif mendukung penguasaan kosakata peserta didik. Totti et al. (2024) menemukan bahwa Finding Word Game dapat meningkatkan motivasi sekaligus retensi kosakata. Makassar et al. (2022) menekankan peran multimedia interaktif dalam menghadirkan dukungan visual dan audio untuk pembelajaran kosakata. Hidayatullah et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan kontemporer dan tradisional dapat menjadi sarana pemerolehan kosakata dalam lingkungan EFL yang interaktif. Dengan demikian, terdapat dasar teoretis dan empiris untuk mengembangkan pembelajaran kosakata yang lebih aktif di sekolah dasar.

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini bertujuan merumuskan model pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas kelas interaktif bagi peserta didik sekolah dasar di Indonesia. Fokus pembahasan meliputi pentingnya kosakata bagi pembelajar muda, faktor yang membatasi penguasaan kosakata, peran aktivitas interaktif, contoh penerapan di kelas, dan implikasi bagi guru bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis dan konseptual bagi guru, mahasiswa pendidikan bahasa Inggris, dan peneliti pembelajaran bahasa asing pada jenjang dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian konseptual dengan telaah pustaka naratif. Pendekatan ini dipilih karena naskah sumber tidak menyajikan eksperimen kuantitatif, melainkan mengkaji persoalan pembelajaran kosakata berdasarkan pengalaman praktik mengajar dan dukungan hasil penelitian terdahulu. Kajian konseptual memungkinkan penulis menyusun argumentasi ilmiah secara sistematis, menautkan masalah kelas dengan literatur, dan merumuskan rekomendasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru. Dengan cara ini, penelitian tetap berbasis sumber yang tersedia tanpa menambahkan data empiris yang tidak dilaporkan dalam naskah asal.

Sumber utama penelitian adalah naskah berjudul *Improving Students' English Vocabulary through Interactive Classroom Activities*. Naskah tersebut memuat uraian tentang pentingnya kosakata, faktor yang membatasi penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar, peran aktivitas kelas interaktif, contoh aplikasi pembelajaran, serta implikasi bagi guru bahasa Inggris.

Analisis dilakukan secara tematik. Tema yang digunakan meliputi: peran kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris anak, faktor pembatas penguasaan kosakata, kontribusi aktivitas interaktif, penerapan strategi di kelas, dan implikasi bagi guru. Setiap tema

ditafsirkan dengan menghubungkan pengalaman kelas yang disebutkan dalam naskah sumber dengan hasil penelitian yang tersedia. Hasil analisis tidak dimaksudkan sebagai generalisasi statistik, melainkan sebagai sintesis konseptual yang dapat membantu guru merancang pembelajaran kosakata secara lebih bermakna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar tidak cukup dilakukan melalui hafalan daftar kata. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka melihat, mendengar, mengucapkan, menggerakkan, dan menggunakan kata dalam konteks yang bermakna. Aktivitas kelas interaktif menjadi strategi penting karena memberi ruang bagi peserta didik untuk berlatih secara berulang tanpa merasa sedang diuji terus-menerus. Pembahasan berikut disusun dalam beberapa tema agar hubungan antara masalah, strategi, dan implikasi pembelajaran terlihat lebih jelas.

### **Kosakata sebagai fondasi pembelajaran bahasa Inggris anak**

Kosakata merupakan pintu masuk bagi peserta didik untuk memahami bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Pada usia sekolah dasar, kemampuan mengenali kata benda, kata kerja, warna, angka, anggota tubuh, benda kelas, dan ungkapan sederhana menjadi dasar untuk mengikuti instruksi guru. Ketika peserta didik memiliki persediaan kata yang cukup, mereka lebih mudah memahami pertanyaan sederhana dan merespons dengan percaya diri. Sebaliknya, keterbatasan kosakata membuat anak cenderung diam karena tidak mengetahui kata yang perlu digunakan.

Peran kosakata juga berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis. Anak yang mengenal banyak kata lebih mudah memahami teks pendek, mengaitkan gambar dengan kata, dan menyusun kalimat sederhana. Dalam konteks pembelajaran awal, kosakata tidak dapat dipisahkan dari keterampilan lain karena setiap keterampilan bahasa membutuhkan pengetahuan kata. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa pengajaran kosakata menjadi bagian terencana dari setiap pertemuan, bukan hanya pelengkap kegiatan membaca atau berbicara.

Pembelajaran kosakata bagi anak tidak dapat disamakan dengan pembelajaran bagi orang dewasa. Anak cenderung belajar melalui pengalaman konkret, permainan, gerak, gambar, suara, dan interaksi sosial (Ochthavia & Astutik, 2026). Putra (2023) menekankan bahwa aktivitas berbasis gambar mendukung pemahaman karena anak dapat mengaitkan kata dengan objek atau situasi yang terlihat. Artinya, makna kata akan lebih kuat jika tidak dipisahkan dari pengalaman inderawi yang mudah dikenali peserta didik.

Dalam lingkungan EFL seperti Indonesia, kosakata perlu diperkenalkan melalui pengulangan yang bervariasi. Peserta didik mungkin hanya bertemu bahasa Inggris satu atau dua kali seminggu, sehingga kata baru mudah hilang dari ingatan apabila tidak diulang. Pengulangan yang sama secara terus-menerus dapat menimbulkan kebosanan, tetapi

pengulangan melalui variasi aktivitas dapat membuat anak tetap terlibat. Dengan demikian, pengajaran kosakata perlu menggabungkan rutinitas dan kreativitas secara seimbang.

### **Faktor pembatas penguasaan kosakata di sekolah dasar**

Keterbatasan paparan merupakan faktor utama yang memengaruhi penguasaan kosakata peserta didik. Sebagian besar anak tidak menggunakan bahasa Inggris di rumah atau lingkungan bermain, sehingga sekolah menjadi sumber paparan yang dominan. Ketika waktu belajar di sekolah terbatas, kesempatan untuk mendengar, mengucapkan, dan menggunakan kosakata juga terbatas. Kondisi ini menyebabkan kata yang pernah dipelajari tidak selalu tersimpan dalam memori jangka panjang.

Rendahnya kepercayaan diri juga menjadi kendala penting. Banyak peserta didik takut salah mengucapkan kata, takut ditertawakan, atau takut memberi jawaban yang keliru. Ketakutan ini membuat mereka memilih diam, padahal penggunaan aktif sangat diperlukan untuk memperkuat penguasaan kosakata. Totti et al. (2024) menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis permainan dapat mengurangi kecemasan karena peserta didik berlatih bahasa dalam suasana yang lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa faktor afektif perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran.

Metode pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat memperlemah kesempatan praktik. Jika guru lebih banyak menjelaskan, menerjemahkan, dan memberi tugas tertulis, peserta didik mungkin mengetahui arti kata tetapi belum mampu menggunakannya. Pembelajaran semacam itu membuat kosakata dipelajari secara pasif. Padahal, Hidayatullah et al. (2021) menegaskan bahwa aktivitas permainan dan interaksi dapat memperkaya pemerolehan kosakata karena peserta didik menggunakan kata melalui pengalaman langsung.

Faktor berikutnya adalah kurangnya konteks bermakna. Kata yang dipelajari secara terpisah dari cerita, gambar, benda nyata, atau situasi komunikasi lebih sulit diingat. Peserta didik perlu mengetahui kapan dan bagaimana sebuah kata digunakan, bukan hanya padanan artinya dalam bahasa Indonesia. Purwanti (2024) menunjukkan bahwa literasi digital dapat membantu anak berinteraksi dengan kosakata melalui format yang lebih variatif. Dalam konteks kelas, guru dapat memanfaatkan gambar, video, cerita pendek, atau permainan sederhana agar kata memiliki makna yang lebih hidup.

Keempat faktor tersebut saling berkaitan. Paparan yang terbatas mengurangi kesempatan mengulang kata, rasa takut salah mengurangi keberanian berbicara, metode pasif membatasi interaksi, dan kurangnya konteks membuat makna kata mudah dilupakan. Karena itu, solusi pembelajaran tidak cukup hanya menambah daftar kosakata. Guru perlu membangun lingkungan belajar yang memberi pengalaman berulang, aman secara emosional, konkret, dan komunikatif.

**Tabel 1.** Faktor pembatas penguasaan kosakata dan respons pembelajaran

<b>Faktor pembatas</b>	<b>Gejala di kelas</b>	<b>Dampak terhadap kosakata</b>	<b>Respons pembelajaran yang dibutuhkan</b>
Paparan bahasa	Bahasa Inggris hanya	Kata mudah terlupakan	Rutinitas kosakata singkat,

Faktor pembatas	Gejala di kelas	Dampak terhadap kosakata	Respons pembelajaran yang dibutuhkan
terbatas	muncul pada jam pelajaran dan jarang digunakan di luar kelas.	karena tidak cukup sering digunakan.	pengulangan bervariasi, dan penggunaan bahasa kelas sederhana.
Kepercayaan diri rendah	Peserta didik ragu menjawab, takut salah pengucapan, dan menunggu terjemahan guru.	Kesempatan praktik lisan berkurang dan kosakata tetap pasif.	Permainan, kerja kelompok, pujian, dan koreksi yang tidak menghakimi.
Metode teacher-centered	Guru mendominasi penjelasan, peserta didik menyalin dan mengerjakan latihan tertulis.	Peserta didik mengenal arti kata tetapi tidak terlatih menggunakannya.	Aktivitas interaktif, peer practice, role-play, dan kuis kelas.
Minim konteks bermakna	Kata dipelajari sebagai daftar terjemahan tanpa gambar, cerita, atau situasi.	Makna kata tidak melekat kuat dan sulit diterapkan.	Storytelling, gambar, benda nyata, multimedia, dan tugas komunikatif.

### Peran aktivitas kelas interaktif dalam pembelajaran kosakata

Aktivitas kelas interaktif membantu peserta didik mempelajari kosakata melalui keterlibatan langsung. Anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat gambar, memilih jawaban, mencocokkan kata, bergerak mencari kartu, berdiskusi dengan teman, atau menceritakan kembali sebuah cerita. Keterlibatan semacam ini membuat kata baru muncul dalam beberapa jalur belajar sekaligus. Semakin banyak jalur yang digunakan, semakin besar peluang kata tersimpan dalam ingatan.

Aktivitas interaktif juga mendukung pengulangan tanpa menimbulkan kejenuhan. Kata yang sama dapat muncul dalam permainan gambar, latihan matching, dialog pendek, word wall, dan kuis digital. Peserta didik mungkin berlatih kata yang sama berkali-kali, tetapi bentuk kegiatan yang berbeda membuat pembelajaran terasa baru. Ni'mah dan Shofi (2024) menunjukkan bahwa Educandy dapat meningkatkan motivasi karena latihan kosakata dikemas seperti permainan. Dengan cara ini, pengulangan tidak lagi dipahami sebagai beban, melainkan sebagai bagian dari aktivitas yang menyenangkan.

Kelebihan lain aktivitas interaktif adalah kemampuannya membangun keberanian, ketika peserta didik belajar melalui permainan kelompok, tekanan individu berkurang (Noviarini, dkk., 2026). Mereka dapat mencoba mengucapkan kata, berdiskusi, dan memperbaiki jawaban bersama teman. Situasi ini lebih ramah bagi anak yang memiliki kecemasan berbicara. Dengan demikian, aktivitas interaktif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu membangun rasa aman dan motivasi.

Aktivitas interaktif juga memungkinkan guru melakukan penilaian formatif secara alami (Maming, 2023). Melalui permainan, guru dapat mengamati kata mana yang sudah dikuasai, kata mana yang sering tertukar, dan peserta didik mana yang membutuhkan bantuan tambahan. Umpan balik dapat diberikan langsung tanpa harus menunggu tes tertulis. Dalam pembelajaran kosakata, umpan balik cepat sangat penting karena anak dapat segera memperbaiki pengucapan, makna, atau penggunaan kata.

## **Strategi praktis untuk pembelajaran kosakata interaktif**

Permainan berbasis gambar merupakan strategi yang sangat sesuai untuk peserta didik sekolah dasar. Guru dapat menggunakan Picture Bingo, kartu gambar, labeling game, atau tebak gambar untuk menghubungkan kosakata dengan objek konkret. Aktivitas ini membantu anak memahami makna kata tanpa selalu bergantung pada terjemahan. Putra (2023) menunjukkan bahwa gambar memberi dukungan penting dalam pembelajaran kosakata karena anak lebih mudah mengingat kata yang terikat pada representasi visual.

Word matching activities juga dapat digunakan untuk memperkuat asosiasi antara kata, gambar, dan definisi sederhana. Peserta didik dapat bekerja berpasangan untuk mencocokkan kartu kata dengan gambar, menyusun pasangan kata dengan benda nyata, atau mengelompokkan kata berdasarkan tema. Aktivitas ini sederhana, murah, dan mudah diterapkan dalam kelas dengan fasilitas terbatas. Selain itu, matching activities memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi sebelum menentukan jawaban.

Storytelling menempatkan kosakata dalam konteks naratif yang bermakna. Guru dapat memilih cerita pendek dengan kosakata target, membacakan cerita sambil menunjukkan gambar, lalu meminta peserta didik menirukan, melengkapi, atau menceritakan ulang bagian tertentu. Melalui cerita, kata tidak berdiri sendiri, tetapi hadir dalam alur peristiwa yang lebih mudah diingat (Cajuizi & Mandarani, 2025). Totti et al. (2024) menekankan bahwa pembelajaran yang dikemas sebagai permainan atau aktivitas menarik dapat meningkatkan motivasi dan retensi. Storytelling dapat menjadi salah satu bentuk aktivitas tersebut karena menghadirkan emosi, tokoh, dan alur.

Word wall berfungsi sebagai dukungan visual yang terus-menerus terlihat di kelas. Kata-kata baru dapat ditempel berdasarkan tema, misalnya classroom objects, animals, actions, colors, atau daily routines. Guru dapat menggunakan word wall untuk kegiatan singkat seperti menyebutkan kata, menunjuk gambar, membuat kalimat sederhana, atau permainan cepat di awal pelajaran. Paparan harian terhadap word wall membantu peserta didik mengingat kata secara bertahap.

Digital tools dapat memperkaya pembelajaran ketika fasilitas memungkinkan. Quizizz, Educandy, dan permainan PowerPoint memberi latihan yang menarik, menyediakan umpan balik cepat, dan membuat suasana kelas lebih kompetitif secara sehat. Ni'mah dan Shofi (2024) menyoroti manfaat game Educandy dalam meningkatkan penguasaan kosakata, sedangkan Putra (2023) menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan dalam mode sederhana untuk pembelajaran EFL. Digital tools bukan satu-satunya solusi, tetapi dapat menjadi penguat ketika digunakan sesuai tujuan pembelajaran (Sari, dkk., 2024).

Permainan tradisional dan gerak fisik tetap penting, terutama di sekolah yang fasilitas digitalnya terbatas. Vocabulary hunt, guessing game, whispering game, charades, dan team word challenge dapat dilakukan tanpa perangkat mahal (Fardila, 2025). Hidayatullah et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan kontemporer dan tradisional dapat mendukung pemerolehan kosakata dalam lingkungan EFL. Dengan demikian, pembelajaran interaktif

tidak harus selalu bergantung pada teknologi; yang lebih penting adalah keterlibatan aktif peserta didik.

**Tabel 2.** Contoh aktivitas kelas interaktif untuk pembelajaran kosakata

Aktivitas	Contoh penerapan	Kosakata target	Kontribusi pedagogis
Picture-based games	Picture Bingo, tebak gambar, atau mencocokkan gambar dengan kartu kata.	Benda kelas, hewan, warna, makanan, angka.	Menghubungkan kata dengan objek konkret dan mengurangi ketergantungan pada terjemahan.
Word matching	Peserta didik memasang kata dengan gambar, definisi sederhana, atau benda nyata.	Noun, verb, adjective dasar.	Memperkuat asosiasi makna melalui diskusi dan latihan berulang.
Storytelling	Guru membacakan cerita pendek lalu siswa menirukan, melengkapi, atau menceritakan ulang.	Kata tindakan, tokoh, tempat, urutan peristiwa.	Menyajikan kosakata dalam konteks naratif yang mudah diingat.
Word wall	Kosakata ditempel berdasarkan tema dan digunakan untuk kegiatan pembuka singkat.	Tema mingguan sesuai materi.	Memberi paparan visual harian dan mendukung memori jangka panjang.
Digital quiz	Quizizz, Educandy, atau PowerPoint game dengan umpan balik langsung.	Kosakata yang telah diperkenalkan sebelumnya.	Meningkatkan motivasi, menyediakan latihan cepat, dan membantu penilaian formatif.
Movement games	Vocabulary hunt, charades, whispering game, atau team challenge.	Kata kerja, benda, instruksi kelas.	Menggabungkan gerak, kerja sama, dan penggunaan kata secara aktif.

### Implikasi bagi guru bahasa Inggris

Guru bahasa Inggris perlu merancang pembelajaran kosakata sebagai proses yang bertahap. Tahap pertama adalah memperkenalkan kata melalui gambar, benda nyata, gerakan, atau cerita. Tahap kedua adalah memberi latihan pengenalan, misalnya mencocokkan kata dengan gambar. Tahap ketiga adalah memberi kesempatan penggunaan, misalnya melalui kalimat sederhana, dialog singkat, permainan kelompok, atau retelling. Dengan tahapan seperti ini, peserta didik tidak hanya mengetahui arti kata, tetapi juga belajar menggunakannya.

Guru juga perlu menciptakan kelas yang aman secara emosional. Kesalahan pengucapan atau pemilihan kata sebaiknya diperlakukan sebagai bagian normal dari belajar bahasa. Koreksi dapat diberikan secara lembut melalui pengulangan model yang benar, bukan melalui teguran yang membuat anak malu. Ketika peserta didik merasa aman, mereka lebih berani mencoba menggunakan kata baru. Keberanian ini menjadi modal penting untuk mengembangkan kosakata aktif.

Penggunaan digital tools perlu dipertimbangkan secara proporsional. Aplikasi seperti Educandy dan Quizizz dapat sangat membantu, tetapi guru tetap perlu memastikan bahwa

teknologi mendukung tujuan belajar, bukan sekadar hiburan. Jika perangkat terbatas, guru dapat menggunakan satu perangkat dengan proyektor, membagi peserta didik dalam kelompok, atau mengganti aktivitas digital dengan permainan kartu. Prinsip utamanya adalah interaksi, pengulangan, dan makna, bukan kecanggihan perangkat.

Guru dapat memasukkan bahasa Inggris sederhana ke dalam rutinitas kelas. Salam, instruksi, pertanyaan pendek, classroom commands, dan closing remarks dapat menjadi paparan harian yang membantu anak terbiasa dengan kosakata. Misalnya, guru menggunakan ungkapan open your book, listen carefully, stand up, sit down, atau raise your hand secara konsisten. Rutinitas kecil ini membantu bahasa Inggris terasa lebih dekat dan tidak hanya muncul pada saat ujian atau latihan tertulis.

Perencanaan pembelajaran juga perlu memperhatikan variasi gaya belajar. Sebagian peserta didik lebih mudah belajar melalui gambar, sebagian melalui suara, sebagian melalui gerak, dan sebagian melalui kerja sama. Aktivitas interaktif memungkinkan guru menggabungkan berbagai jalur belajar tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata yang baik tidak hanya bertanya berapa banyak kata yang diperkenalkan, tetapi juga bagaimana kata tersebut dialami oleh peserta didik.

### **Model sintesis pembelajaran kosakata interaktif**

Berdasarkan hasil kajian, pembelajaran kosakata interaktif dapat dirumuskan dalam model sederhana yang terdiri atas lima komponen. Komponen pertama adalah meaningful exposure, yaitu penyajian kata dalam konteks yang dapat dipahami peserta didik. Komponen kedua adalah multisensory support, yaitu penggunaan gambar, suara, gerak, benda nyata, dan cerita. Komponen ketiga adalah repeated practice, yaitu latihan berulang dalam bentuk yang bervariasi. Komponen keempat adalah safe participation, yaitu suasana belajar yang mendorong anak mencoba tanpa takut salah. Komponen kelima adalah formative feedback, yaitu umpan balik cepat yang membantu peserta didik memperbaiki pemahaman.

Kelima komponen tersebut dapat diterapkan dalam satu alur pembelajaran. Pada awal pelajaran, guru memperkenalkan kosakata melalui gambar atau cerita singkat. Setelah itu, peserta didik melakukan matching activity untuk mengenali makna. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kelompok atau digital quiz untuk memberi latihan berulang. Pada akhir pelajaran, peserta didik menggunakan beberapa kata dalam kalimat sederhana atau retelling singkat. Guru kemudian memberi umpan balik dan menempel kata penting pada word wall untuk digunakan kembali pada pertemuan berikutnya.

Model ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah. Pada sekolah dengan fasilitas digital, guru dapat menambahkan Quizizz, Educandy, audio, video, atau multimedia sederhana. Pada sekolah dengan fasilitas terbatas, guru dapat menggunakan kartu, gambar cetak, benda nyata, papan tulis, dan permainan gerak. Fleksibilitas ini penting karena tantangan sekolah dasar di Indonesia sangat beragam. Dengan prinsip yang sama, guru dapat memilih bentuk aktivitas yang paling mungkin diterapkan di kelasnya.

Sintesis ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran kosakata tidak bergantung pada satu metode tunggal. Kosakata berkembang ketika peserta didik memperoleh paparan yang cukup, konteks yang bermakna, latihan yang menyenangkan, dan keberanian untuk menggunakan kata. Aktivitas kelas interaktif menyediakan ruang bagi semua unsur tersebut. Oleh karena itu, strategi ini layak diposisikan sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi pembelajar muda.

**Tabel 3.** Model sintesis pembelajaran kosakata interaktif

Komponen model	Fokus	Contoh tindakan guru	Hasil yang diharapkan
Meaningful exposure	Menyajikan kata dalam konteks yang dekat dengan anak.	Menggunakan gambar, benda kelas, cerita pendek, dan situasi harian.	Peserta didik memahami makna awal kata.
Multisensory support	Melibatkan visual, audio, gerak, dan interaksi.	Menggabungkan kartu gambar, lagu pendek, gerakan, dan drilling komunikatif.	Kata lebih mudah dikenali dan diingat.
Repeated practice	Memberi latihan berulang dalam bentuk bervariasi.	Matching, bingo, word hunt, digital quiz, dan retelling.	Retensi kosakata meningkat.
Safe participation	Membangun keberanian mencoba menggunakan kata.	Kerja kelompok, pujian, koreksi lembut, dan permainan tanpa tekanan berlebihan.	Peserta didik lebih percaya diri berbicara.
Formative feedback	Memberi perbaikan langsung selama aktivitas.	Mengamati jawaban, memberi model ulang, dan meninjau kata sulit.	Kesalahan makna atau pelafalan dapat diperbaiki sejak awal.

### Prinsip desain aktivitas interaktif

Aktivitas interaktif perlu dirancang berdasarkan prinsip kesesuaian usia. Peserta didik sekolah dasar memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, sehingga instruksi harus sederhana, contoh harus konkret, dan durasi kegiatan tidak terlalu panjang. Guru perlu memilih kosakata yang dekat dengan pengalaman anak, seperti benda kelas, aktivitas harian, anggota keluarga, makanan, hewan, warna, dan perintah sederhana. Dengan demikian, anak tidak hanya mengenal bunyi kata, tetapi juga memahami hubungan kata dengan dunia yang mereka temui sehari-hari.

Prinsip kedua adalah keseimbangan antara pengenalan dan penggunaan. Banyak kelas berhenti pada tahap memperkenalkan daftar kata, padahal peserta didik perlu diberi kesempatan menggunakan kata tersebut dalam respons lisan atau tindakan. Misalnya, setelah guru memperkenalkan kata jump, run, sit, dan stand, peserta didik dapat memainkan Simon Says atau charades. Melalui kegiatan ini, kata kerja tidak hanya diterjemahkan, tetapi dialami melalui gerakan. Pengalaman semacam itu memperkuat hubungan antara kata, makna, dan tindakan.

Prinsip ketiga adalah variasi pengulangan. Kosakata baru perlu muncul beberapa kali dalam satu siklus pembelajaran, tetapi bentuk kemunculannya sebaiknya berbeda. Kata yang

diperkenalkan melalui gambar dapat diulang melalui matching, kemudian digunakan dalam permainan, lalu ditampilkan pada word wall. Pengulangan berlapis ini membuat peserta didik memiliki beberapa kesempatan untuk mengenali dan menggunakan kata. Makassar et al. (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu pembelajaran karena peserta didik memperoleh dukungan visual dan audio secara bersamaan.

Prinsip keempat adalah interaksi sosial. Anak belajar lebih baik ketika mereka memiliki kesempatan berbicara dengan teman, bertanya, menebak, dan menyelesaikan tugas bersama. Aktivitas kelompok kecil dapat mengurangi tekanan individu dan memberi ruang bagi peserta didik yang pemalu untuk berpartisipasi secara bertahap (Sağlık & Yildiz, 2026). Dalam pembelajaran kosakata, interaksi sosial membuat kata baru tidak hanya muncul dari guru ke siswa, tetapi juga digunakan antarsiswa. Hal ini penting untuk mengubah kosakata pasif menjadi kosakata aktif.

Prinsip kelima adalah umpan balik yang segera dan membangun. Jika peserta didik salah mengucapkan atau keliru memilih makna, guru dapat mengulang bentuk yang benar dengan nada positif. Umpan balik yang terlalu keras dapat menurunkan keberanian anak, sedangkan umpan balik yang jelas dan ramah dapat memperbaiki kesalahan tanpa menimbulkan rasa malu. Dengan demikian, guru perlu menjaga keseimbangan antara ketepatan bahasa dan kenyamanan emosional peserta didik.

### **Rancangan implementasi dalam siklus pembelajaran**

Implementasi aktivitas interaktif dapat dilakukan melalui siklus singkat dalam satu atau beberapa pertemuan. Siklus pertama adalah presentation, yaitu guru memperkenalkan kata melalui gambar, benda nyata, gesture, atau cerita singkat. Pada tahap ini, guru tidak perlu menjelaskan terlalu panjang, tetapi cukup memberi model pengucapan, arti, dan contoh penggunaan sederhana. Presentation yang baik harus membantu peserta didik memahami kata dengan cepat dan siap masuk ke kegiatan praktik.

Siklus kedua adalah guided practice. Pada tahap ini peserta didik berlatih dengan bantuan guru melalui matching cards, listen and point, repeat after me, atau menempel kartu kata pada gambar yang sesuai. Guru masih memberi arahan, tetapi peserta didik sudah mulai mengambil peran aktif. Guided practice penting karena peserta didik membutuhkan jembatan antara mengenal kata dan menggunakannya secara mandiri. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam pasangan atau kelompok kecil agar lebih hidup.

Siklus ketiga adalah interactive production. Peserta didik menggunakan kosakata dalam permainan, dialog pendek, retelling, atau tugas kelompok. Pada tahap ini, guru dapat mengurangi penjelasan dan lebih banyak mengamati. Misalnya, ketika mempelajari classroom objects, peserta didik dapat bermain find something blue, show me your pencil, atau ask your friend. Aktivitas semacam ini mengubah kosakata menjadi bagian dari komunikasi kelas.

Siklus keempat adalah reflection and reinforcement. Setelah aktivitas selesai, guru mengajak peserta didik meninjau kembali kata yang dipelajari, menyebutkan kata favorit, atau

menempel kata pada word wall. Refleksi dapat dilakukan secara sangat sederhana agar sesuai dengan usia anak. Tujuannya bukan membuat analisis panjang, melainkan membantu peserta didik menyadari kata yang sudah mereka kuasai dan kata yang masih perlu diulang. Reinforcement juga dapat diberikan melalui tugas rumah ringan seperti menggambar tiga benda dan menuliskan namanya dalam bahasa Inggris.

**Tabel 4.** Contoh siklus pembelajaran kosakata interaktif

Tahap	Tujuan	Contoh kegiatan	Catatan implementasi
Presentation	Memperkenalkan kata baru melalui konteks konkret.	Guru menunjukkan gambar, benda nyata, gesture, atau cerita pendek.	Instruksi dibuat singkat dan kosakata dipilih sesuai tema.
Guided practice	Membantu peserta didik mengenali dan mengingat kata dengan arahan guru.	Matching cards, listen and point, repeat, atau menempel kata pada gambar.	Kegiatan dapat dilakukan berpasangan agar anak lebih percaya diri.
Interactive production	Mendorong penggunaan kata dalam interaksi sederhana.	Vocabulary hunt, charades, short dialogue, atau digital quiz.	Guru mengamati dan memberi bantuan jika peserta didik mengalami kesulitan.
Reflection	Menguatkan kembali kosakata dan memeriksa pemahaman awal.	Menyebut kata favorit, menempel word wall, atau membuat kalimat sangat sederhana.	Umpan balik diberikan secara positif dan tidak memermalukan anak.

### **Keterbatasan dan arah penelitian lanjutan**

Meskipun penelitian ini menawarkan sintesis yang aplikatif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, naskah ini merupakan kajian konseptual sehingga tidak menyajikan hasil eksperimen, uji statistik, atau pengukuran peningkatan kosakata secara langsung. Kedua, pengalaman kelas yang menjadi latar masalah berasal dari konteks praktik mengajar tertentu sehingga tidak dapat digeneralisasi secara luas tanpa penelitian lanjutan. Ketiga, referensi yang digunakan dibatasi pada pustaka yang tersedia dalam naskah sumber, sehingga cakupan literatur masih dapat diperluas pada studi-studi internasional tentang vocabulary acquisition dan young learners.

Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada classroom action research atau quasi-experimental study untuk menguji efektivitas aktivitas interaktif tertentu. Misalnya, peneliti dapat membandingkan penggunaan picture games dan word wall dengan pembelajaran biasa, atau menguji kombinasi Quizizz dan storytelling terhadap retensi kosakata. Penelitian juga dapat mengamati aspek afektif seperti keberanian berbicara, kecemasan, dan motivasi. Dengan data empiris yang lebih kuat, rekomendasi dalam penelitian ini dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran yang lebih teruji.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas kelas interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar. Masalah utama yang dihadapi peserta didik meliputi paparan bahasa yang terbatas, rendahnya kepercayaan diri, dominasi metode berpusat pada guru, dan kurangnya konteks bermakna. Kondisi tersebut membuat kosakata sering dipahami sebagai hafalan sementara, bukan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam kelas. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara aktif, konkret, menyenangkan, dan berulang.

Strategi seperti picture-based games, word matching, storytelling, word wall, digital tools, vocabulary hunt, dan permainan berbasis gerak dapat membantu peserta didik menghubungkan kata dengan gambar, tindakan, cerita, dan situasi nyata. Dukungan penelitian yang tersedia menunjukkan bahwa Educandy, Quizizz, Finding Word Game, multimedia interaktif, literasi digital, serta permainan tradisional dan kontemporer berpotensi meningkatkan motivasi, retensi, dan partisipasi peserta didik. Dengan demikian, aktivitas interaktif dapat memperkuat penguasaan kosakata sekaligus membangun rasa percaya diri anak dalam menggunakan bahasa Inggris.

Saran bagi guru adalah menyusun pembelajaran kosakata melalui tahapan pengenalan, latihan, penggunaan, dan umpan balik. Guru perlu mengombinasikan kegiatan digital dan non-digital sesuai fasilitas sekolah, menggunakan bahasa Inggris sederhana dalam rutinitas kelas, serta menciptakan suasana belajar yang aman dari rasa takut salah. Saran bagi sekolah adalah mendukung guru dengan media sederhana, pelatihan pembelajaran interaktif, dan ruang kolaborasi untuk berbagi perangkat ajar. Bagi peneliti selanjutnya, kajian ini dapat dilanjutkan menjadi penelitian tindakan kelas atau eksperimen untuk menguji secara empiris efektivitas aktivitas interaktif terhadap peningkatan kosakata peserta didik .

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, guru, peserta didik, dan pihak sekolah yang telah memberi pengalaman dan konteks pembelajaran sehingga kajian ini dapat disusun. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Cenderawasih serta semua pihak yang mendukung penyusunan naskah penelitian ini.

## PERNYATAAN PENULIS

- Kontribusi Penulis** : Annamarie Febry Puarini Malelak bertanggung jawab atas konseptualisasi, telaah pustaka, penyusunan naskah, revisi, dan penyuntingan artikel.
- Pendanaan** : Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

**Konflik Kepentingan** : Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

**Ketersediaan Data** : Data penelitian tersedia berdasarkan permintaan yang wajar dan sesuai etika penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardayati & Ramasari, M. (2025). Acting, Guessing, Learning: Communicative Games as a Strategy to Boost Vocabulary Mastery in Young EFL Learners. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 7(2), 172-181. <https://doi.org/10.31849/utamax.vxxx>
- Fardila, I. (2025). *The Effect of Game-Based Learning Supported by Guessing Game Media on English Vocabulary Mastery of Fifth-Grade Students*. (Undergraduate Thesis, Universitas Lampung).
- Hakim, A. M., Egar, M., Musarokah, S. (2025). 3Ps-Based Game for Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educalingua*, 3(1), 30-41. <https://doi.org/10.26877/educalingua.v3i1.1853>
- Hidayatullah, A. S., Sudirman, A., Ardhian, T., Vijayanti, D., & Laksita Sari, A. L. (2021). Investigating vocabulary acquisition among young learners through contemporary and traditional games in interactive EFL settings. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 5(1). <https://doi.org/10.47709/dst.v5i1.6091>
- Makassar, M. A., Nurdin, A., & Mauliana, A. (2022). Multimedia interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 9(1). <https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Maming, K, Sani, A.A., Putra, D. P., Radiana, S. P. (2023). Get Ahead with Quizizz: Advancing Junior High School Students' Vocabulary Mastery in Online Learning. *Elsya : Journal of English Language Studies*, 5(2). 224 – 235. <https://doi.org/10.31849/elsya.v5i1/10275>
- Muhammad Cajuizi, A., & Mandarani, V. (2025). Acquiring English Vocabulary Using Storytelling. *Language Horizon: Journal of Language Studies*, 13(3), 15-22. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/language-horizon/article/view/72539>
- Ni'mah, T., & Shofi, A. T. (2024). Elevating EFL Learners' Vocabulary Mastery Through Educandy Game: A Classroom Action Research Study. *J-Shelves of Indragiri (JSI)*, 6(2), 1-18. <https://doi.org/10.61672/jsi.v6i2.2782>
- Noviarini, T., Paderan, M. P. C., Hamdani, Z., Fransiska, F. W., & Fitriani, D. (2026). Enhancing Young Learners' English Vocabulary Mastery Through Animal Quest Gamification. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 14(1), 377-388. <https://doi.org/10.33394/jollt.v14i1.18045>
- Othavia, R., & Astutik, Y. (2026). Interactive Media Use in Early English Vocabulary Learning: Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Awal. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 21(1), 10.21070/ijemd.v21i1.1057. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i1.1057>

- Purwanti, E. (2024). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris melalui Literasi Digital pada Anak Usia 5-6 Tahun. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.596>
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL Setting. *English Learning Innovation*, 4(1), 22-31. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>
- Sari, K.C., Rusfandi, Herawati, S. (2024). Exploring the Use of Game-based Ice-breaking Activities by English Teachers during the Teaching and Learning Process. *Journal of English Language and Education (JELE)*, 9(6), 28-42. <https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.584>
- Totti, C., Kurniawati, T., Darajat, A., & Wathoni, H. (2024). Improving Students' Vocabulary Learning Using Finding Word Game: A Classroom Action Research. *Journal of English Language Proficiency*, 1(1), 25-37. <https://doi.org/10.36312/jelap.v1i1.3872>
- Yaşar Sağlık, Z., & Yıldız, M. (2026). A Web 2.0 Approach to Online Vocabulary Teaching: Enhancing Vocabulary Knowledge and Reading Comprehension Performance. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 11(2), 42-58. <https://doi.org/10.53850/joltida.1788202>