



La Ode Muhammad  
 Idrus Hamid B<sup>1</sup>  
 Kadirun<sup>2</sup>

## OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI HANGMAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA SDN 1 BONE KANCITALA KAB. MUNA

### Abstrak

Penelitian ini dapat dikatakan sebuah studi yang urgen dan unik karena berangkat dari latar belakang permasalahan akan kesulitan siswa dalam hal kemampuan menghafalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Meskipun siswa di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna sudah diajarkan cara pengucapan dan bagaimana memahami kosakata dalam Bahasa Inggris, namun masih banyak siswa yang sulit dalam memahami arti dari kosakata tersebut dan juga di satu sisi sekolah tersebut juga merupakan Mitra dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ke efektifan aplikasi *Hangman* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan melihat dan mendeskripsikan hasil dari data yang telah didapatkan dari nilai setelah menggunakan Aplikasi Hangman. Hasil penelitian yang didapatkan adalah Aplikasi Hangman memberikan dampak yang cukup signifikan dari penguasaan Kosakata Siswa SDN 1 Bone Kancitala.

**Kata Kunci:** Hangman, Kosakata, Bahasa Inggris

### Abstract

This research can be said to be an urgent and unique study because it departs from the background of the problem of students' difficulties in terms of the ability to memorize vocabulary in English. Although students at SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna have been taught how to pronounce and how to understand vocabulary in English, there are still many students who find it difficult to understand the meaning of the vocabulary and on the one hand the school is also a partner of the Faculty of Teacher Training and Education, University of Nineteen November Kolaka. This study aims to determine the effectiveness of the gamification-based Hangman application in increasing students' English vocabulary at SDN 1 Bone Kancitala, Muna Regency. This study uses quantitative descriptive research methods by looking at and describing the results of the data that has been obtained from the values after using the Hangman App. The results of the research obtained are that the Hangman Application has a significant impact on mastering the vocabulary of SDN 1 Bone Kancitala students.

**Keywords:** Hangman, Vocabulary, English.

### PENDAHULUAN

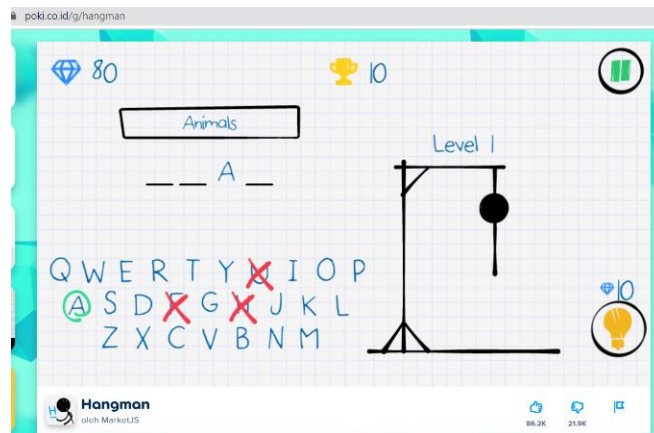
Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, teknologi, dan lain-lain. Kemampuan kosakata bahasa Inggris yang baik menjadi salah satu kunci sukses dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Namun, meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris tidaklah mudah dan memerlukan usaha dan waktu yang cukup banyak. Hamidi (2016) menyebutkan bahwa permainan Bahasa adalah istilah umum yang digunakan untuk menutupi berbagai bahasa aktivitas dan fungsi Bahasa permainan untuk berlatih Bahasa tertentu. Disisi lain Zaqiyah (2020) menjelaskan permainan dapat digolongkan sebagai salah satu media yang akrab dengan siswa dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada siswa.

<sup>1,2)</sup>Pend. Bahasa Inggris, FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
 email: idruslaode.usn@gmail.com, kadirunsultra@gmail.com

Pada SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna, pembelajaran kosakata merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, hasil ujian menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri dalam bahasa Inggris. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam memahami kosakata di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna antara lain kurangnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, metode pembelajaran yang tidak efektif, kurangnya latihan dan praktek, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pembelajaran kosakata di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan teknologi digital juga dapat membantu meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dalam kosakata bahasa Inggris dapat meningkat dan siswa dapat lebih percaya diri dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, Aplikasi *Hangman* adalah salah satu game sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan deksriptif kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimental dalam memecahkan masalah. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini melibatkan manipulasi variabel independen dan pengontrolan variabel lainnya untuk meminimalkan pengaruh variabel yang tidak diinginkan pada hasil penelitian. Pendekatan penelitian eksperimen umumnya dilakukan dengan menggunakan desain kelompok control acak untuk meminimalkan pengaruh variabel lain yang tidak diinginkan. Permainan atau sering disebut dengan *game* merupakan suatu sarana hiburan yang menggunakan media elektronik berbentuk *multimedia* yang dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. *Game* komputer merupakan salah satu aplikasi software yang saat ini banyak dikembangkan. Dengan jenis yang bermacam-macam dan tampilan yang menarik. Selain karena tampilan dan aplikasinya yang menarik, *game* juga dapat berguna sebagai salah satu sarana pembelajaran untuk melatih dan mengasah kemampuan berpikir seseorang. *Hangman* adalah permainan dimana pemain akan menebak sebuah kata rahasia. Pemain hanya mengetahui jumlah huruf pada kata berdasarkan jumlah ruang kosong yang tersedia untuk ditebak. *Hangman* dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa.

Aplikasi *Hangman* adalah sebuah permainan sederhana yang biasanya digunakan untuk menguji pengetahuan kosakata atau pengetahuan umum. Dalam permainan ini, pemain harus menebak sebuah kata atau frase dengan menebak huruf-huruf yang terkandung dalam kata tersebut. Jika pemain menebak huruf yang benar, maka huruf tersebut akan ditampilkan di tempat yang tepat pada kata tersebut. Namun, jika pemain menebak huruf yang salah, maka bagian tubuh manusia seperti kepala, badan, tangan, dan kaki akan ditambahkan pada gambar. Pemain harus berusaha menebak kata tersebut sebelum gambar lengkap tubuh manusia tergambar, karena jika gambar tubuh manusia sudah lengkap, pemain kalah dalam permainan. Permainan ini mengharuskan pemain menebak kata yang telah disiapkan dengan memasukkan huruf secara bertahap, sementara pada saat yang sama memperhatikan jumlah kesalahan. Munikasari (2021)<sup>[3]</sup> menjelaskan bahwa *Hangman* adalah permainan tebak-tebakan yang direpresentasikan dengan sejumlah angka dan tanda hubung. Hal yang sama juga dipaparkan oleh wiratania (2018)<sup>[4]</sup> dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa Aplikasi permainan *Hangman* juga dapat digunakan untuk memperkaya penguasaan kosakata, melatih ejaan, dan melatih konsentrasi siswa. Menurutnya aplikasinya *Hangman* sangat cocok untuk meningkatkan kosakata. Selain itu, aplikasi *Hangman* juga dapat diadaptasi dan dikembangkan dengan berbagai variasi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Ward dalam Evi (2017)<sup>[5]</sup> Permainan *Hangman* adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk berlatih mengeja, pengucapan, meningkatkan kosa kata; mereka bisa bersenang-senang pada saat yang sama. Oleh karena itu, *Hangman Game* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Senada dengan penjelasan tersebut, Dewi (2021)<sup>[6]</sup> juga memaparkan hal yang sama yaitu, permainan *Hangman* dapat menghilangkan kebosanan siswa dan dapat mengembangkan keterampilan linguistik mereka. Siswa dapat meningkatkan cara mengeja kosakata, pengucapan, serta membangun konsentrasi mereka dalam belajar bahasa Inggris.



Gambar 1 : Tampilan dan Fitur Aplikasi *Hangman*

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kuantitatif. Menurut Wiwik (2017) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka. Selain itu juga, Marlina (2020) memaparkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan isu suatu variable dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan aplikasi *Hangman* dimana media ini memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar lebih menarik lagi. Dalam prosesnya penelitian ini diawali dengan memperkenalkan aplikasi *Hangman* kepada peserta didik di SDN 1 Bone Kancitala. Dalam perkenalan aplikasi *Hangman* ini dimulai dengan mengajarkan siswa tata cara penggunaan dan bagaimana cara memainkan game kosakata ini.



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi *Hangman* Kepada Siswa

Hasil penelitian yang kami peroleh dengan penuh antusiasme menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan kosakata siswa yang berpartisipasi dalam penggunaan aplikasi *Hangman* berbasis gamifikasi. Kelompok siswa yang menggunakan aplikasi ini mengalami perkembangan yang mencolok dalam pemahaman dan penggunaan kosakata.

Dalam analisis data, ditemukan bahwa skor rata-rata siswa dalam tes kosakata mengalami kenaikan yang cukup mencolok setelah penggunaan aplikasi *Hangman* berbasis gamifikasi. Peningkatan ini bukan hanya sekadar statistik, tetapi juga menggambarkan perubahan yang nyata dalam kemampuan berbahasa siswa. Dalam jangka waktu tertentu, siswa yang menggunakan aplikasi ini mampu mengenali, memahami, dan mengaplikasikan kosakata dengan lebih baik.

Tabel 1 : Hasil Skor Pre-test dan Post-test Siswa SDN 1 Bone Kancitala

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-Test
1.	Aswinda La Onti	50	75
2.	Muh. Nawid	55	85
3.	La Ode Ghazali	70	90
4.	Siti Rahma	75	90
5.	Wa Ode Dewi Lestari	60	90
6.	Ahmad Rizki	60	85
7.	Fitriani Sari	55	85
8.	Anisa Putri	50	85
9.	Muh. Iqbal Fauzi	50	80
10.	La Ode Farhan Ramadhan	50	80
11.	Nurul Hikmah La Aba	55	80
12.	Rina Amelia	80	85
13.	Eka Wulandari	60	90
14.	Rizka Febriani	60	90
15.	Maya Puspita	50	95
16.	Indah Permatasari	50	80
17.	Dika Saputra	50	85
18.	Rifky Anwar	55	80
19.	Aditya Pratama	55	75

Dari table 1 diatas dapat dilihat perbedaan dari skor pre-test dan post-test siswa SDN 1 Bone Kancitala. Setelah para siswa diberikan pemahaman dan pengenalan bagaimana cara penggunaan aplikasi hangman, siswa tidak hanya mendapatkan peningkatan nilai dari pre-tes dan post-test, tetapi siswa juga memahami kosakata-kosakata dasar Bahasa Inggris. Banyak diatas siswa juga senang dan mendapatkan pengalaman baru belajar berbasis gamifikasi dengan aplikasi *Hangman*.

Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan potensi aplikasi Hangman berbasis gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga menegaskan bahwa elemen permainan dan kompetisi yang dimasukkan dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses belajar, sekaligus merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tes kosakata.

Hasil ini memberikan dasar kuat untuk meyakini bahwa penggunaan teknologi berbasis gamifikasi seperti aplikasi Hangman dapat menjadi pendekatan yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Penerapan teknologi ini bukan hanya memberikan hasil yang menggembirakan dalam peningkatan kosakata, tetapi juga membawa nuansa belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, mengubah pengalaman pembelajaran mereka menjadi sesuatu yang dinanti-nantikan. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Hangman berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna dan mungkin juga di lingkungan pendidikan lainnya.

#### **Singkatan dan Akronim**

Singkatan yang sudah umum seperti seperti IEEE, SI, MKS, CGS, sc, dc, and rms tidak perlu diberi keterangan kepanjangannya. Akan tetapi, akronim yang tidak terlalu dikenal atau akronim buatan penulis perlu diberi keterangan kepanjangannya. Sebagai contoh: Model pembelajaran MiKiR (Multimedia interaktif, Kolaboratif, dan Reflektif) dapat digunakan untuk melatih penguasaan keterampilan pemecahan masalah. Jangan gunakan singkatan atau akronim pada judul artikel, kecuali tidak bisa dihindari.

#### **Penulisan Daftar Pustaka**

Daftar Pustaka merupakan daftar karya tulis yang dibaca penulis dalam mempersiapkan artikelnya dan kemudian digunakan sebagai acuan. Dalam artikel ilmiah, Daftar Pustaka harus ada sebagai pelengkap acuan dan petunjuk sumber acuan. Penulisan Daftar Pustaka mengikuti aturan dalam Buku Pedoman ini. Penulisan daftar pustaka menggunakan aplikasi pengutipan otomatis (mendeley, Zetero, dan sejenisnya) dan mengutip minimal 2 artikel pada Jurnal JRPP

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami hanturkan kepada LPPM – PMP Universitas Sembilanbelas November Kolaka sebagai pemberi bantuan dana penelitian sehingga penelitian ini bisa selesai sesuai dengan target yang diharapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kami dengan yakin menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Hangman berbasis gamifikasi telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa di SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan aplikasi ini sebagai alat yang berharga dalam mengembangkan pembelajaran kosakata di tingkat sekolah dasar. Pentingnya kemampuan kosakata dalam kemahiran berbahasa Inggris tidak dapat diragukan lagi. Dalam konteks global yang semakin terhubung, bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, teknologi, dan komunikasi internasional. Dengan adanya aplikasi Hangman berbasis gamifikasi, sekolah memiliki solusi efektif dan menarik untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Inggris. Selain meningkatkan kemampuan kosakata, aplikasi ini juga membawa elemen permainan dan kompetisi ke dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa. Mereka tidak hanya belajar, tetapi juga bersenang-senang dalam prosesnya. Hal ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih positif dan merangsang partisipasi aktif siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Evi A. Teaching Vocabulary By Using Hangman Game To Eighth Grade Students Smp Ddi Ssa Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*. 2017;6(8).
- Fariyah ZI, Rachmawati E. Digital Hangman Game To Improve Student's Vocabulary Mastery In Teaching Narrative Text. *Jall (Journal Of Applied Linguistics And Literacy)*. 2020 Feb 20;4(1):38-46.
- Kuning Ds, Rohaina R. The Influence Of Using Hangman Game On The Seventh Graders' Vocabulary Mastery. *Inuad Tefl International Conference 2021 Jan 18 (Vol. 2, Pp. 172-176)*.
- Marlina E. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padeagogik*. 2020 Jul 31;3(2):104-10.
- Munikasari M, Sudarsono S, Riyanti D. The Effectiveness Of Using Hangman Game To Strengthen Young Learners' vocabulary. *Journal Of English Education Program*. 2021;2(1).
- Rezapanah, F. And Hamidi, H., 2013. Investigating The Effects Of Word Games On Iranian Efl Learners' Application Of The Words In Writing Paragraph Essays. *International Journal Of Applied Linguistics And English Literature*, 2(1), Pp.35-43.
- Sulistyawati W, Wahyudi W, Trinuryono S. Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*. 2022 Apr 30;13(1):68-73.
- Sugiyono P. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2015;28:1-2