

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

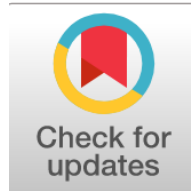
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

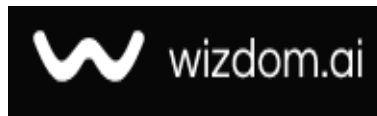
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Word Guess Bouquet for Junior High School Vocabulary Learning: Permainan Tebak Kata untuk Pembelajaran Kosakata Siswa SMP

Fivi Rochmawati, nikofediyanto@umsida.ac.id (*)

Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fediyanto, nikofediyanto@umsida.ac.id

Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, , Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Vocabulary mastery is a fundamental component of English language learning, supporting learners' abilities in reading, writing, listening, and speaking. **Specific Background** Junior high school students often experience difficulties in acquiring and retaining verbs and nouns when instruction relies on conventional memorization-based approaches. **Knowledge Gap** Existing studies emphasize interactive media, yet limited attention has been given to tangible, game-based visual tools that integrate categorization and contextual use of vocabulary. **Aims** This study aims to examine the use of Word-Guess Bouquet as an interactive medium for learning English verbs and nouns among junior high school students. **Results** The findings indicate that the implementation of Word-Guess Bouquet supports students' vocabulary mastery by encouraging active participation, collaborative learning, and contextual application of words. Students demonstrated improved ability to distinguish and use verbs and nouns during learning activities. **Novelty** This study introduces a bouquet-shaped visual learning medium that combines guessing, classification, and contextual sentence use within a game-based format. **Implications** The results suggest that integrating creative, student-centered media such as Word-Guess Bouquet can support vocabulary instruction in EFL classrooms and provide practical insights for teachers seeking interactive alternatives to traditional vocabulary teaching.

Keywords : Word-Guess Bouquet, Vocabulary Learning, Verbs and Nouns, Junior High School, Interactive Media

Key Findings Highlights

Interactive bouquet-based media supported students' active engagement in vocabulary learning

Learners demonstrated clearer differentiation between verbs and nouns during activities

Game-oriented visual tools encouraged collaborative and low-anxiety classroom interaction

Published date: 2026-02-20

Pendahuluan

Dalam pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan [1]. Basis kosakata yang kuat tidak hanya membantu pemahaman tetapi juga memfasilitasi penggunaan bahasa yang lebih efektif dan percaya diri. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan yang signifikan dalam memperoleh dan mempertahankan kosakata baru, terutama kelas kata abstrak seperti kata kerja dan kata benda [2]. Tantangan ini sering kali berasal dari terbatasnya paparan terhadap penggunaan bahasa kontekstual di ruang kelas konvensional. Dalam banyak kasus, siswa diperkenalkan pada daftar kata yang terisolasi tanpa keterlibatan yang berarti atau aplikasi praktis, yang mengakibatkan retensi yang dangkal dan motivasi yang rendah untuk menggunakan kata-kata tersebut secara komunikatif [3] [4].

Metode pengajaran kosakata tradisional, seperti menghafal, drilling, dan teknik berbasis terjemahan, semakin dipandang tidak cukup untuk mendorong pembelajaran yang mendalam dan aktif. Metode-metode ini cenderung menekankan pada pengulangan daripada pemahaman, dan sering kali gagal melibatkan siswa secara kognitif atau emosional [5] [6]. Selain itu, pendekatan semacam itu tidak cukup mendorong siswa untuk menginternalisasi fungsi dan penggunaan kosakata dalam konteks kehidupan nyata. Sebagai tanggapan, strategi pendidikan terbaru menganjurkan penggunaan media interaktif, visual, dan berpusat pada siswa yang merangsang partisipasi dan mendorong retensi jangka panjang. Penelitian telah menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang mengintegrasikan isyarat visual, interaksi teman sebaya, dan kompetisi yang menyenangkan dapat secara signifikan meningkatkan perolehan kosakata di antara pelajar EFL [7].

Untuk mengatasi tantangan yang terus muncul dalam penguasaan kosakata, terutama terkait kelas kata abstrak seperti kata kerja dan kata benda, para pendidik semakin beralih ke media yang interaktif dan menarik secara visual [8]. Pendekatan inovatif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Alat bantu visual dan aktivitas berbasis permainan telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, pemahaman kontekstual, dan retensi kosakata, terutama jika dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang pasif [3]. Studi terbaru menekankan bahwa media interaktif mendorong lingkungan belajar aktif di mana siswa lebih cenderung menginternalisasi kosakata baru melalui penggunaan yang bermakna dan eksplorasi kolaboratif [8].

Salah satu media kreatif tersebut adalah “Buket Tebak Kata”, sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengkategorikan dan menggunakan kata kerja dan kata benda melalui format permainan. Alat bantu visual berbentuk buket ini berisi kartu-kartu warna-warni dengan petunjuk berupa gambar, frasa pendek, atau petunjuk kontekstual, yang harus ditafsirkan oleh siswa untuk menebak kosakata yang benar. Proses menebak, mengkategorikan, dan menggunakan kata-kata dalam konteks mendorong tidak hanya retensi kosakata tetapi juga interaksi dan komunikasi teman sebaya. Menurut [4], alat pembelajaran seperti ini memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi bahasa tanpa stres, meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi kecemasan yang biasanya terkait dengan produksi bahasa. Dengan demikian, Word-Guess Bouquet selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan saat ini yang memprioritaskan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik, dan interaktif dalam pengajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menyelidiki efektivitas Word-Guess Bouquet dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam kategori kata kerja dan kata benda. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah alat visual dan interaktif ini dapat meningkatkan retensi dan penggunaan kosakata di kalangan siswa sekolah menengah pertama.

Word-Guess Bouquet

A. Informasi Word Guess Bouquet

“ Word-Guess Bouquet of Verbs and Nouns ”

Alat peraga dalam konteks pembelajaran bahasa adalah media fisik atau visual yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep atau materi secara konkret, visual, dan interaktif. Menurut Hakim & Suryani (2021), alat peraga berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, alat peraga yang efektif mampu menyederhanakan konsep linguistik yang kompleks menjadi kegiatan yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Salah satu contoh inovatif dari alat peraga tersebut adalah Word-Guess Bouquet, yaitu media berbentuk buket yang terdiri dari kartu-kartu yang berisi petunjuk berupa gambar, kata kunci, atau kalimat kontekstual. Siswa diminta untuk menebak dan mengklasifikasikan kosakata ke dalam kategori kata kerja atau kata benda, sehingga mereka tidak hanya mengenali bentuk kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks kalimat. Media ini menggabungkan unsur visual, interaksi kelompok, dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis partisipasi aktif seperti yang disarankan oleh Puspitasari & Nurfadilah (2023) dan Wijaya & Kusumawati (2022).



Figure 1. **Gambar 1. Media Word-Guess Bouquet**

B. Tujuan Penggunaan

Word-Guess Bouquet adalah media pembelajaran berupa buket bunga yang terdiri dari kartu-kartu bergambar yang berisi gambar-gambar kegiatan atau benda yang mewakili kosakata dalam bahasa Inggris, khususnya kata kerja dan kata benda. Media ini dikemas secara menarik dalam wadah dekoratif seperti buket bunga, dilengkapi dengan elemen-elemen dekoratif seperti pita dan bunga agar terlihat menarik bagi siswa. Tujuan Penggunaan media pembelajaran ini:

- Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.
- Melatih kemampuan membedakan kata kerja dan kata benda.
- Mendorong kemampuan berbicara dan berpikir kritis siswa.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

C. Langkah-Langkah Penggunaan dalam Pembelajaran

1. Persiapan Media:

- Siapkan Buket Tebak Kata yang terdiri dari puluhan kartu bergambar dengan aktivitas (misalnya tidur, makan, membaca) dan objek (misalnya buku, gitar, cangkir).

- Pastikan semua kartu tersebar secara acak dalam buket.

2. Pembagian Kelompok:

- Bagilah siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (3-5 orang per kelompok).

- Setiap kelompok bergiliran mengambil 1 kartu dari buket tanpa melihat gambarnya terlebih dahulu.

3. Menebak Kosakata:

- Setelah melihat gambar, siswa harus menebak kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan ilustrasi.

- Siswa menyebutkan dan mengucapkan kata tersebut secara lisan di depan kelompok/guru.

4. Mengklasifikasikan Kata:

- Setelah kata disebutkan, siswa menentukan apakah kata tersebut merupakan kata kerja atau kata benda.

- Guru atau kelompok lain dapat memberikan umpan balik jika ada kesalahan.

5. Menggunakan dalam Kalimat:

- Guru dapat meminta siswa untuk menggunakan kata tersebut dalam kalimat sederhana.

- Contoh: 'tidur' → 'Saya tidur pada pukul 9 malam'

6. Penilaian (Opsional):

- Guru dapat memberikan poin untuk jawaban yang benar, pengucapan yang benar, dan penggunaan dalam kalimat.

- Di akhir sesi, kelompok dengan poin terbanyak dapat diberi penghargaan.

□ Manfaat Penggunaan:

- Menggabungkan elemen visual, verbal, dan kinestetik.

- Meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan sambil belajar.

- Cocok untuk pembelajaran kosakata tematik dan evaluasi formatif interaktif.

Pembahasan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Buket Tebak Kata secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, terutama dalam membedakan dan menerapkan kata kerja dan kata benda. Peningkatan nilai post-test, bersama dengan pengamatan kualitatif terhadap keterlibatan siswa di kelas, menunjukkan bahwa sifat interaktif dari media ini mendukung aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran bahasa [9]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [10] [11], yang menekankan bahwa alat pembelajaran berbasis permainan dan diperkaya secara visual dapat meningkatkan partisipasi siswa dan retensi bahasa, terutama dalam konteks EFL.

Selain itu, desain Word-Guess Bouquet, yang menggabungkan visual penuh warna dan kegiatan menebak berbasis kelompok, mendorong pembelajaran aktif dan kolaborasi teman sebaya, dua elemen yang sangat penting untuk akuisisi kosakata pada pelajar remaja [12]. Siswa tidak hanya menebak kata tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengkategorikannya dan menggunakannya dalam konteks, yang memperkuat pemetaan semantik dan pemahaman kontekstual-komponen penting dalam pengembangan kosakata seperti yang telah dicatat [13].

Keuntungan lain yang diamati adalah lingkungan dengan tingkat kecemasan rendah yang diciptakan oleh permainan ini. Menurut penelitian sebelumnya, alat pembelajaran yang mengurangi kecemasan siswa sekaligus mendorong interaksi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara dan mengingat kata [14] [15]. Format buket ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bahasa dengan kecepatan mereka sendiri dalam lingkungan yang mendukung, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara dan berpartisipasi.

Singkatnya, Buket Tebak Kata berhasil menggabungkan permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur.

Hal ini memvalidasi pendekatan pendidikan saat ini yang menekankan pada strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, dan visual sebagai alternatif yang efektif untuk pengajaran kosakata berbasis hafalan tradisional.

Kesimpulan

Penggunaan Buket Tebak Kata sebagai alat pembelajaran kosakata secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penggunaan kata kerja dan kata benda oleh siswa sekolah menengah pertama. Media ini memfasilitasi keterlibatan yang bermakna, membantu mengkategorikan kata-kata secara kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif. Penelitian ini mendukung integrasi alat peraga yang interaktif dan kreatif ke dalam pengajaran kosakata, terutama untuk pelajar EFL. Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi efek retensi jangka panjang dari Buket Tebak Kata dan penerapannya dalam kategori linguistik lain seperti kata sifat atau kata keterangan.

Ucapan Terima Kasih

Dengan menyebut nam Allah SWT yang Maha Pengasih dan penyayang. Segala puji hanya milik Allah yang Maha Perkasa. Tuhan semesta alam, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang begitu besar sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini yang berjudul "Word-Guess Bouquet: a Media for Vocabulary Learning of Verb and Nouns for Junior High School Students" ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Banyak pihak yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan pada progress saya yang pertama bapak dosen pembimbing yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Dan dukungan lainnya yang juga datang dari suami saya Trifany juga anak saya Felicia Shazmeen. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan Pendidikan atau pihak-pihak yang ingin mengembangkan artikel kami selanjutnya.

References

- [1] H. T. Yudha and B. Mandasari, "The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery," *Journal of English Language Teaching and Learning*, vol. 2, no. 2, pp. 74-79, 2021.
- [2] D. August, P. Uccelli, L. Artzi, C. Barr, and D. J. Francis, "English Learners' Acquisition of Academic Vocabulary: Instruction Matters, but So Do Word Characteristics," *Reading Research Quarterly*, vol. 56, no. 3, pp. 559-582, Jul. 2021, doi: 10.1002/rrq.323.
- [3] S. N. A. Putri and S. Wahyuni, "Developing a Pictionary Game-Based Assessment on Vocabulary Mastery for Junior High School Students," *JETLEE: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, vol. 5, no. 1, pp. 153-168, Feb. 2025, doi: 10.47766/jetlee.v5i1.5161.
- [4] A. T. Ojochegbe, C. G. Omachonu, and O. Peter, "The Death of the Dictionary: Is Reliance on Digital Language Tools Eroding Deep Vocabulary Learning?," *Journal of Science, Technology, and Mathematics Pedagogy*, vol. 3, no. 1, pp. 83-103, 2025.
- [5] N. Cong-Lem and M. H. Nguyen, "Perezhivanie-Agency Dialectic: Examining Vietnamese EFL Educators' Experiences and Negotiation of Dramatic Classroom Events," *System*, vol. 123, p. 103347, Jul. 2024, doi: 10.1016/j.system.2024.103347.
- [6] C. Zhai, S. Wibowo, and L. D. Li, "The Effects of Over-Reliance on AI Dialogue Systems on Students' Cognitive Abilities: A Systematic Review," *Smart Learning Environments*, vol. 11, no. 1, p. 28, Jun. 2024, doi: 10.1186/s40561-024-00316-7.
- [7] A. Haque, M. R. Ariansyah, N. C. Wiladyah, and R. N. Sari, "Teaching Vocabulary in a Digital Era: A Study on Tools and Techniques for Engaging English Learners," *Indonesian Review of English Education, Linguistics, and Literature*, vol. 2, no. 2, pp. 225-245, Dec. 2024, doi: 10.30762/ireell.v2i2.4433.
- [8] H. Hung and H. Yeh, "Augmented-Reality-Enhanced Game-Based Learning in Flipped English Classrooms: Effects on Students' Creative Thinking and Vocabulary Acquisition," *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 39, no. 6, pp. 1786-1800, Dec. 2023, doi: 10.1111/jcal.12839.
- [9] D. S. Mohamad Shah, S. Othman, M. S. A. Mohd Salim, M. N. F. Mohd Salim, M. I. Mohamed Khalil, and U. Kusmawan, "The Impact of Immersive 360-Degree Video Learning on Enhancing Oral Communication Skills," *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, vol. 58, no. 1, pp. 55-71, Oct. 2024, doi: 10.37934/araset.58.1.5571.
- [10] A. A. A. Ahmed et al., "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention," *Education Research International*, vol. 2022, pp. 1-10, Feb. 2022, doi: 10.1155/2022/9739147.
- [11] S. Laksanasut, "Gamification in ESL/EFL Education: Transforming Language Learning and Teaching Through Play," *TESOL Technology Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 16-29, Apr. 2025, doi: 10.48185/tts.v6i1.1562.
- [12] M.-M. Schaper et al., "Computational Empowerment in Practice: Scaffolding Teenagers' Learning About Emerging Technologies and Their Ethical and Societal Impact," *International Journal of Child-Computer Interaction*, vol. 34, p. 100537, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.ijcci.2022.100537.
- [13] H. Ayana, T. Mereba, and A. Alemu, "Effect of Vocabulary Learning Strategies on Students' Vocabulary Knowledge Achievement and Motivation: The Case of Grade 11 High School Students," *Frontiers in Education*, vol. 9, Aug. 2024, doi: 10.3389/feduc.2024.1399350.
- [14] Y. Chen, "Effects of Technology-Enhanced Language Learning on Reducing EFL Learners' Public Speaking Anxiety," *Computer Assisted Language Learning*, vol. 37, no. 4, pp. 789-813, May 2024, doi: 10.1080/09588221.2022.2055083.
- [15] W. Hanafiah, M. Aswad, H. Sahib, A. H. Yassi, and M. S. Mousavi, "The Impact of CALL on Vocabulary Learning,

Speaking Skill, and Foreign Language Speaking Anxiety: The Case Study of Indonesian EFL Learners," Education Research International, vol. 2022, pp. 1-13, Jan. 2022, doi: 10.1155/2022/5500077.