



Upaya Meningkatkan *Vocabulary Mastery* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode *Running Dictation Game*

Dzulhijjah Yetti^{1*}, Rahmad Akbar², Merlia Rahmayani³,
Andri Nofiar. Am⁴, Antoni Pribadi⁵

^{1,2,3,4,5} Politeknik Kampar, Kampar, Indonesia

Jalan Tengku Muhammad Km.2 Batu Belah Kec. Bangkinang, Kab. Kampar

Korespondensi penulis: dzulhijjahyetti14@gmail.com

Abstract. *The objective of this study is to assess the improvement of English vocabulary mastery through the implementation of the running dictation game method among fifth-grade students at SDN 005 Langgini. This research adopts a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in two cycles with stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods included observation, documentation, and question-and-answer sessions. The participants of the study were 31 fifth-grade students at SDN 005 Langgini. The data analysis techniques employed were descriptive qualitative and descriptive quantitative. The findings of the study reveal that the use of the running dictation game method significantly improved English vocabulary mastery among the fifth-grade students in class V C at SDN 005 Langgini. This improvement is evident in the increase in average student scores and the overall enhancement of vocabulary mastery. In the pre-cycle, the classical completeness rate was 20.42%, classified as Not Developing. The completeness rate improved to 52.63% in Cycle I, meeting the criterion of Developing as Expected. As the results from Cycle I did not meet the established success criteria, the study proceeded to Cycle II. In Cycle II, student completeness increased to 81.71%, meeting the criterion of Developing Very Well. In both written and oral tests, students demonstrated strong proficiency in mastering English vocabulary, including their ability to write, pronounce, and translate vocabulary accurately.*

Keywords: *Vocabulary Mastery, Running Dictation Game Method, English*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan *vocabulary mastery* Bahasa Inggris melalui penerapan metode *running dictation game* pada siswa kelas V SDN 005 Langgini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan tanya jawab. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas V di SDN 005 Langgini. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *running dictation game* dapat meningkatkan *vocabulary mastery* Bahasa Inggris siswa kelas V C di SDN 005 Langgini. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang semakin baik dan peningkatan penguasaan kosakata secara keseluruhan. Pada prasiklus, ketuntasan klasikal mencapai 20,42% dengan kriteria Belum Berkembang. Ketuntasan siswa meningkat menjadi 52,63% pada siklus I dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Karena hasil pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, ketuntasan siswa meningkat menjadi 81,71% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada tes tulis dan lisan, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, baik dalam menulis, melafalkan, maupun menerjemahkan kosakata dengan benar.

Kata Kunci: *Vocabulary Mastery, Metode Running Dictation Game, Bahasa Inggris*

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris adalah sarana komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pengenalan bahasa Inggris sejak usia dini bertujuan agar siswa tertarik untuk belajar dan dapat mengeksplorasi pengalaman mereka dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pesan. Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat

sekolah dasar dimulai dengan diterapkannya kebijakan muatan lokal mata pelajaran bahasa Inggris. Meskipun demikian, menguasai bahasa Inggris tidak semudah yang dibayangkan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, semakin mudah bagi mereka untuk memahami teks bacaan dan percakapan dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang luas memainkan peran utama dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris secara keseluruhan. (Zulkifli, 2014)

Mempelajari bahasa Inggris adalah keterampilan berbahasa yang sangat berguna bagi siswa, baik saat ini maupun di masa depan. Salah satu komponen penting yang harus diajarkan dalam pembelajaran bahasa adalah kosakata. Mempelajari bahasa kedua tidaklah mudah tanpa penguasaan kosakata yang memadai. Menambah kosakata merupakan bagian fundamental dalam pemerolehan bahasa kedua. Untuk menguasai keterampilan berbahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, siswa perlu memiliki kosakata yang luas. Mengembangkan kosakata adalah kunci untuk menguasai bahasa dengan baik. Sebaliknya, dengan terbatasnya kosakata, pemahaman siswa terhadap keterampilan berbahasa juga terbatas (R. Hayati & Syafitri, 2020). Dalam hal ini, penguasaan suatu bahasa berarti kemampuan untuk menggunakan dan memahami kata-kata dalam bahasa tersebut. Siswa dapat dikatakan menguasai bahasa jika mereka dapat memahami apa yang dikatakan atau ditulis orang lain dan mampu menggunakannya baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa dapat menguasai empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar mencakup empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Semua keterampilan tersebut didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, seperti kosakata, tata bahasa, dan elemen lainnya sesuai dengan tema yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Fransiska, Megawati juga menyatakan bahwa ada tiga elemen penting dalam mempelajari bahasa Inggris, yaitu kosakata, pelafalan, dan struktur bahasa (tata bahasa). (Hitari & R, 2022)

Penerapan metode pembelajaran di sekolah, khususnya di dalam kelas, memiliki peran yang sangat penting. Metode pembelajaran adalah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang proses pembelajaran agar lebih efektif

(Damayanti et al., 2020). Diharapkan, dengan menggunakan metode yang tepat, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika siswa tertarik dengan metode yang diterapkan, mereka akan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jika mereka menikmati metode yang digunakan, pemahaman terhadap materi yang diajarkan pun menjadi lebih mudah. Beberapa metode yang umum digunakan dalam penyampaian materi bahasa Inggris antara lain ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pembacaan materi. Dalam kegiatan ini, siswa mendengarkan kata-kata kunci beserta artinya yang diucapkan oleh guru dan kemudian menirukannya. Mereka juga menuliskan kata-kata penting beserta artinya, serta membuka kamus jika ada yang terlupa. Diharapkan, kemampuan kosakata siswa dapat berkembang dengan latihan yang sering dan kebiasaan menulis, karena menulis merupakan bagian dari proses penghafalan.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam bidang pemerolehan bahasa, khususnya bahasa Inggris, tersedia berbagai metode dan strategi. Strategi pembelajaran mencakup berbagai aktivitas atau teknik yang digunakan instruktur, yang berkisar dari perencanaan dan pelaksanaan pelajaran hingga evaluasi dan pelaksanaan program tindak lanjut dalam konteks pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu (Megawati et al., 2020). Salah satu metode yang efektif adalah penggunaan permainan/*games*.

Para ahli bahasa memiliki berbagai pandangan dalam mendefinisikan pengertian kosakata, namun mereka sepakat bahwa kosakata adalah elemen krusial yang harus dikuasai oleh seseorang dalam mempelajari bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi, baik secara lisan, tulisan, maupun isyarat. Pada dasarnya, kosakata dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, siswa memerlukan metode atau strategi pembelajaran yang efektif untuk menerima, menyimpan, dan menggunakan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Khomsah, 2011).

Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa, yang dapat diartikan sebagai kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna saat digunakan. Kosakata bahasa Inggris yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar diperkirakan sekitar 500 kata. Tanpa penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan

kesulitan dalam berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Penguasaan kosakata juga membantu seseorang dalam memahami informasi dan mempermudah proses transfer pengetahuan untuk kehidupan yang lebih baik. Menurut Nation, "*Vocabulary is connection with other language activities*" (Kosakata adalah penghubung aktivitas bahasa). Keraf menyatakan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata suatu bahasa mencakup seluruh kata yang dimiliki oleh bahasa tersebut. Jadi, menurut Keraf, kosakata adalah keseluruhan kata dalam suatu bahasa, bukan hanya kata-kata yang diketahui oleh penuturnya. Kosakata terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Sementara itu, Richards dan Renandya menegaskan bahwa kosakata adalah komponen utama dalam kemampuan berbahasa (*language proficiency*) yang mendasari semua keterampilan berbahasa, seperti *listening, speaking, reading, dan writing* (R. Hayati & Syafitri, 2020). Tanpa kosakata yang memadai, seseorang akan kesulitan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, penguasaan kosakata harus menjadi prioritas agar seseorang dapat menguasai bahasa dengan baik. Kosakata adalah fondasi utama dalam keterampilan berbahasa secara keseluruhan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin baik pula kemampuan berbahasa seseorang.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata atau perbendaharaan kata yang merujuk pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang dalam suatu lingkungan. Oleh karena itu, kosakata merupakan komponen penting dalam bahasa, karena tanpa kata-kata, bahasa tidak akan ada. Penguasaan dan pengembangan kosakata sangat penting dalam pembelajaran bahasa, selain tata bahasa dan pelafalan. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pengajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Memperbanyak dan menguasai kosakata adalah hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Inggris. Kosakata yang luas akan membantu kemampuan berbahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan. Karena itu, pembelajar bahasa Inggris perlu memiliki strategi yang efektif untuk terus memperluas kosakata mereka, agar dapat berbahasa Inggris dengan lancar dan tepat.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

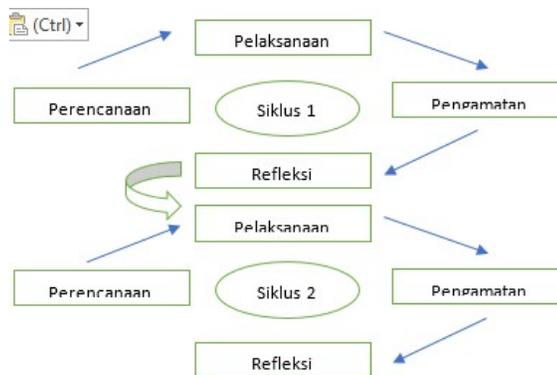
Pertama, penelitian yang relevan yang ditemukan penulis setelah membaca beberapa referensi ilmiah sebelumnya adalah karya ilmiah berjudul "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media *Big Book* Di Ra Nurul Hadina Patumbak," yang dilakukan oleh Sila Hayati. Penelitian ini memiliki

tujuan yang sama dengan penelitian penulis, yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Metode yang digunakan dalam kedua penelitian juga sama, yaitu penelitian tindakan kelas. Perbedaannya terletak pada media atau metode yang digunakan. Hasil penelitian Sila Hayati menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata dari siklus I ke siklus II, di mana nilai rata-rata pada siklus I mencapai 54,90% dan meningkat menjadi 88,23% pada siklus II. (S. Hayati, 2018)

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yuliani Sepe Wangge dan Wilhelmina Donata Timu yang dipublikasikan dalam jurnal berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Running Dictation pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri Mautenda" bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII di SMP Negeri Mautenda. Penelitian ini menggunakan strategi *running dictation* yang dilaksanakan selama dua siklus. Penelitian ini melibatkan 20 siswa, dan data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *running dictation* meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 58% pada siklus I menjadi 77,14% pada siklus II. Peningkatan aktivitas ini juga berdampak positif pada hasil belajar, dengan skor rata-rata naik dari 64 pada siklus I menjadi 78 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *running dictation* secara efektif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Inggris (Sepe Wangge, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum, model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas V, di mana peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian tindakan kelas yang fokus pada penerapan metode *running dictation game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sementara itu, guru kelas V berperan sebagai pengamat yang bertugas memantau dan mengamati seluruh aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung..

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi nilai tes penguasaan kosakata dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa dan guru.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Hasil kuesioner dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif, sedangkan kemampuan berbicara mahasiswa dikumpulkan dalam bentuk data kuantitatif. Data kuantitatif ini di analisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Kriteria penilaian kemampuan berbicara diadopsi dari rubrik penilaian keterampilan berbicara yang dikembangkan oleh Simon (2005) dan dimodifikasi sesuai dengan kondisi mahasiswa. Rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kelancaran, pengucapan, dan ketepatan kalimat (Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, 2022)

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Penguasaan Kosa kata

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Menulis vocabulary (melalui tes tulis)	Siswa dapat menulis 10 vocabulary dengan baik dan cepat dalam lembar kerja
		Siswa belum dapat menulis 10 vocabulary dengan baik dan cepat dalam lembar kerja
2.	Menerjemahkan vocabulary (melalui tes tulis)	Siswa dapat menerjemahkan 10 vocabulary dengan baik.
		Siswa belum dapat menerjemahkan 10 vocabulary dengan baik.
3.	Melafalkan vocabulary (melalui tes lisan)	Siswa dapat melafalkan 10 vocabulary dengan lancar
		Siswa belum dapat melafalkan 10 vocabulary dengan lancar
4.	Mengeja vocabulary (melalui tes lisan)	Siswa dapat mengeja 10 vocabulary dengan benar.
		Siswa belum dapat mengeja 10 vocabulary dengan benar.

(Suparmina, 2020, hlm.39)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pembelajaran, tes tertulis, dan tes lisan untuk mengukur penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 005 Langgini. Hasil belajar dianalisis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Inggris melalui metode *running dictation game*. Penilaian menunjukkan bahwa 80% dari siswa di kelas mampu berkembang dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Penilaian ini sesuai dengan pedoman Kurikulum 2013, yang menjelaskan sebagai berikut: 1) Belum Berkembang (BB): jika siswa membutuhkan bimbingan atau contoh dari guru; 2) Mulai Berkembang (MB): jika siswa masih memerlukan pengingat atau bantuan dari guru; 3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH): jika siswa dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru; 4) Berkembang Sangat Baik (BSB): jika siswa dapat melakukannya secara mandiri dan juga membantu teman-temannya yang belum mencapai indikator yang diharapkan. Analisis data ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengorganisir, memeriksa, dan menginterpretasi data yang telah dikumpulkan. Data yang digunakan dalam analisis ini berasal dari wawancara, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pemecahan data menjadi unit-unit, penyusunan pola, pemilihan informasi yang relevan, dan penyusunan kesimpulan yang mempermudah pemahaman. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai titik jenuh, artinya data sudah cukup untuk menghasilkan kesimpulan yang valid. Analisis data ini sangat penting untuk pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, bisnis, riset, dan pendidikan.

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran penguasaan kosakata melalui metode *running dictation game*. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Berdasarkan skala yang ada, persentase dari seluruh aspek kegiatan siswa dan guru dihitung dan diberikan predikat sesuai dengan standar penilaian yang dikemukakan oleh Arikunto.

Tabel 2. Dasar Penentuan Prediket Rentang Skor Persentase Kegiatan
Pembelajaran Guru dan Siswa

No.	Persentase	Kategori
1.	76%-100%	Sangat Baik
2.	51%-75%	Baik
3.	26%-50%	Cukup
4.	0%-25%	Kurang

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif, yang bertujuan untuk menilai perkembangan penguasaan kosakata siswa. Metode ini mencakup dua aspek utama:

Pertama, kami akan membandingkan nilai siswa antar siklus. Ini berarti kami akan mengevaluasi sejauh mana kemampuan kosakata siswa berkembang dari satu tahap intervensi ke tahap berikutnya. Sebagai contoh, kami akan memeriksa apakah ada peningkatan signifikan dalam skor tes kosakata ketika berpindah dari Siklus 1 ke Siklus 2. Perbandingan ini memberikan gambaran tentang efektivitas strategi pengajaran yang diterapkan.

Kedua, kami akan mengukur pencapaian siswa terhadap target yang telah ditetapkan. Kriteria keberhasilannya adalah minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata. Artinya, kami ingin memastikan bahwa setidaknya 80% siswa di kelas menunjukkan kemajuan dalam memahami dan menggunakan kosakata yang diajarkan. Standar ini digunakan untuk menentukan keberhasilan intervensi yang dilakukan. Metode deskriptif komparatif yang digunakan melibatkan distribusi persentase untuk mempermudah interpretasi hasil. Berikut adalah rumus yang digunakan :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P : Angka Persentase

f : Jumlah siswa yang mengalami
perubahann n : Jumlah seluruh siswa

Menurut Acep Yoni, hasil dari data tersebut diinterpretasikan kedalam empat tingkatan yaitu:

- a. Kategori sangat baik jika siswa memperoleh nilai 76%-100%

- b. Kategori baik jika siswa memperoleh nilai 51%-75%
- c. Kategori cukup jika siswa memperoleh nilai 26%-50%
- d. Kategori kurang jika siswa memperoleh nilai 0%-25%

Dari interpretasi tersebut, penelitian ini mengambil empat kategori persentase yang diadaptasi melalui pendapat Acep Yoni dan prosedur penilaian di SDN 005 Langgini, yaitu:

Tabel 3. Dasar Rentang Kategori dari Rentang Nilai Tes Penguasaan Kosakata

No.	Presentase	Kategori
1.	76 %-100 %	BSB (Berkembang Sangat Baik)
2.	51 %-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
3.	26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
4.	0%-25%	BB (Belum Berkembang)

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menghasilkan perbaikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata (Vocabulary) melalui penerapan metode *running dictation game*. Beberapa indikator yang diharapkan tercapai sebagai tanda keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:

Tabel 4. Indikator yang dicapai

Aspek yang di ukur	Presentase yang ditargetkan	Cara Mengukur
Langkah-langkah metode <i>running dictation game</i> yang dilakukan oleh gurudan siswa	80%	Diamati saat guru dan siswa menerapkan pembelajaran bahasa Inggris melalui metode <i>running dictation game</i> . skor minimal observasi yaitu 80 dari skor maksimal 100 atau 80 %.
Penguasaan Kosakata	80%	Diamati saat tes, jika hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir proses pembelajaran menunjukkan bahwa hasil keberhasilan siswa secara klasikal telah mencapaiminimal 80%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Running Dictation Game* secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary mastery* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada siswa kelas V SDN 005 Langgini. Selama proses penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan dalam

kemampuan kosakata siswa, baik dari segi kemampuan mendengar, menulis, maupun berbicara dalam bahasa Inggris. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa antara siklus pertama dan siklus kedua, yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru.

Selain itu, keaktifan dan motivasi siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan, karena metode *Running Dictation Game* yang menyenangkan dan interaktif mampu menarik perhatian siswa, memfasilitasi mereka dalam berkomunikasi, dan memperkuat memori mereka terhadap kosakata yang dipelajari. Metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bekerja sama dan belajar mandiri, yang pada gilirannya turut berkontribusi pada peningkatan penguasaan kosakata.

Meskipun metode *Running Dictation Game* terbukti efektif, disarankan agar guru tidak hanya mengandalkan satu metode pembelajaran saja. Variasi metode yang melibatkan berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran lebih lanjut. Penggunaan metode lain yang melibatkan permainan atau aktivitas interaktif, seperti kuis atau teka-teki kosakata, bisa dipertimbangkan sebagai alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Guru sebaiknya terus meningkatkan keterlibatannya dalam memberikan umpan balik yang konstruktif selama dan setelah proses pembelajaran. Selain itu, mempersiapkan materi pembelajaran yang relevan dan menantang dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris.

Agar hasil yang dicapai lebih optimal, penerapan metode *Running Dictation Game* perlu dilakukan secara konsisten dan terstruktur. Guru bisa merancang siklus pembelajaran yang berkelanjutan dengan tujuan evaluasi yang jelas pada setiap siklus. Selain itu, memberikan latihan atau tugas tambahan di luar jam pelajaran bisa membantu siswa dalam memperkuat kosakata yang sudah mereka pelajari.

Disarankan agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan sampel yang lebih besar atau dengan menerapkan metode yang sama pada siswa dari tingkat pendidikan yang berbeda, guna memperoleh data yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih luas mengenai efektivitas *Running Dictation Game* dalam meningkatkan kosakata dan keterampilan bahasa lainnya.

6. DAFTAR REFERENSI

- Damayanti, A., Sudana, D., & Wirza, Y. (2020). Penggunaan games untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 11–19. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24549>
- Hayati, R., & Syafitri, W. (2020). Article review: Running dictation game. *Journal of English Educations Literature and Linguistics*, 3(2), 43–51.
- Hayati, S. (2018). Upaya meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak melalui media big book di RA Nurul Hadina Patumbak. *Skripsi*.
- Hitari, A., & R, R. (2022). Penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan Pictionary. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 8(2), 43–51. <https://doi.org/10.56959/jpss.v8i2.83>
- Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, A. S. (2022). Meningkatkan penguasaan vocabulary bahasa Inggris untuk siswa/siswi SD dengan media flashcard di SDN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1352–1356. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/575>
- Khomsah, A. N. (2011). Peningkatan penguasaan kosakata melalui media pass picture dengan menggunakan metode permainan kata pada siswa kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang.
- Megawati, M., Harimurti, E. R., & Mukaddamah, I. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dengan platform Learnsocial. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.6943>
- Sepe Wangge, Y. (2022). Peningkatan motivasi dan aktivitas belajar bahasa Inggris melalui running dictation. *Jurnal Literasi: Pendidikan dan Humaniora*, 7, 46–50.
- Zulkifli, N. (2014). Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan menggunakan running dictation melalui materi agama di SD IT Al-Fittiyah Pekanbaru. *Kutubkhanah*, 17(2), 1–16. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/view/816/776>