

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN PADA PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

***THE USE OF INTERACTIVE MEDIA IN GAME-BASED LEARNING FOR ENGLISH
LANGUAGE TEACHING***

**Rabiatul Adawiyah
IAIN Palangka Raya**

rabiatul.adawiyah@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

Game-based learning has been widely utilized to strengthen vocabulary comprehension. This type of learning requires the use of interactive media. This study aims to examine how pre-service teachers utilize interactive media in game-based learning for English language instruction. The method employed was a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that pre-service teachers used interactive media such as Educaplay, Quizizz, QuizWhizzer, Kahoot, Wordwall, and Baamboozle, which effectively promote students' active engagement in recognizing and assessing their understanding of English vocabulary. The results of this study contribute to the existing literature on English as a Foreign Language (EFL) instruction, particularly in vocabulary teaching through interactive media in game-based learning, and support innovation in the integration of technology in education.

Keywords: interactive media, game-based learning, vocabulary

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis permainan banyak dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman kosakata. Pembelajaran ini memerlukan penggunaan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana para mahasiswa praktik mengajar menggunakan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa praktik mengajar menggunakan media interaktif Educaplay, Quizizz, Quizwhizzer, Kahoot, Wordwall, dan Baamboozle yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengenali serta menguji pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur dalam pengajaran EFL khususnya kosakata melalui media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan, serta mendukung inovasi penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Kata Kunci: media interaktif, pembelajaran berbasis permainan, kosakata

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 29 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan semakin berkembang menyesuaikan perkembangan zaman. Tidak hanya dari segi kurikulum yang berkembang namun cara guru mengajarpun harus mengikuti dinamika kebutuhan peserta didik, kemajuan teknologi, serta tuntutan kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi pendidik menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan secara berkelanjutan.

Dalam hal kemajuan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi hal yang lazim di era digital saat ini. Guru maupun siswa semakin terbiasa dengan penggunaan berbagai media digital untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media interaktif, yaitu media yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara pengguna dan konten yang disajikan. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari audio, visual, teks, dan animasi (Rahayu & Bhaskoro, 2022). Contoh dari media interaktif ini antara lain Flipbook dan media pembelajaran berbasis permainan (Rahman & Habibi, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan atau disebut *Game-Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang memiliki aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis permainan (Wulandari & Safitri, 2024). Unsur-unsur permainan yang diterapkan bertujuan agar kegiatan belajar-mengajar menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Media interaktif yang digunakan dalam metode ini seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Baamboozle* (Uti et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran berbasis permainan banyak dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman kosakata, struktur kalimat, serta meningkatkan keterampilan berbahasa dalam suasana yang menyenangkan. GBL juga mendukung prinsip *student-centered learning*, di mana pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Pada pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, guru diharapkan mampu merencanakan, menggunakan, serta mengevaluasi media pembelajaran secara tepat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar menunjang proses belajar. Di tingkat pendidikan tinggi, calon guru atau mahasiswa yang menempuh pendidikan profesi guru juga dibekali dengan mata kuliah praktik mengajar, baik dalam bentuk *microteaching* di kampus maupun praktik lapangan di sekolah.

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya para mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Bahasa di sebuah universitas di Indonesia yang melaksanakan praktik mengajar Bahasa Inggris. Dalam pengajarannya, mereka merencanakan dan menggunakan berbagai media baik tradisional maupun menggunakan teknologi, autentik, cetak maupun digital. Setelah melakukan pengajaran, mereka memberikan hasil evaluasi terhadap media yang digunakan. Para mahasiswa tersebut menyatakan bahwa media yang paling sesuai untuk menarik perhatian siswa serta memotivasi mereka adalah menggunakan media interaktif pada pembelajaran berbasis permainan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana para mahasiswa praktik mengajar menggunakan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pemilihan pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah fenomena yang dikaji (Rusandi & Rusli, 2021). Fenomena yang dideskripsikan adalah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan secara alamiah tanpa manipulasi terhadap subjek dan objek penelitian.

Subjek penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling* yaitu bertujuan untuk menggali data bagaimana penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran kosakata Bahasa Inggris oleh para subjek. Subjek adalah enam mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di sebuah perguruan tinggi di Kalimantan tengah, Indonesia, yang sedang melaksanakan praktik mengajar dalam bentuk *microteaching*.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi terhadap media dan penggunaannya oleh para subjek saat pelaksanaan pengajaran didukung dengan hasil analisis dokumen berupa modul ajar. Begitupula wawancara kepada subjek dilakukan untuk mendukung data hasil observasi dan analisis dokumen modul ajar.

Penelitian kualitatif mengumpulkan data secara kualitatif dan metode analisis yang digunakan juga pada dasarnya bersifat kualitatif yakni melibatkan eksplorasi data secara induktif untuk mengidentifikasi pola atau konsep yang berulang, kemudian mendeskripsikan dan menginterpretasikan kategori-kategori tersebut (Nassaji, 2015). Setelah mengumpulkan data, peneliti mengeksplorasi data-data tersebut kemudian mengidentifikasi atau memfokuskan pada hal terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran kosakata Bahasa Inggris sampai pada tahapan menyimpulkan data yang telah dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana para mahasiswa praktik mengajar menggunakan media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan pada pengajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keenam mahasiswa menggunakan media interaktif dalam pengajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi kosakata. Media interaktif yang digunakan adalah Educaplay, Quizizz, Quizwhizzer, Kahoot, Wordwall, dan Baamboozle.

Subjek S memanfaatkan Educaplay dalam dua jenis permainan: *word search* dan *fill in the blank*. Ia memulai pembelajaran dengan mengajak siswa mencari kosakata terkait benda-benda di dalam kelas. Dalam hal ini, siswa belajar mengenal kosakata baru sambil bermain. Selanjutnya, siswa diminta mengisi kalimat rumpang dengan kosakata yang sesuai. Kosakata yang dimunculkan dalam tes ini adalah kosakata yang telah dipelajari sebelumnya di permainan *word search*.

Subjek D mengajarkan kosakata *Occupations* menggunakan media *flashcard* sebagai pengantar. Setelah itu, D menggunakan Quizizz untuk memberikan tes berupa soal pilihan ganda, di mana siswa diminta menentukan kosakata pekerjaan berdasarkan deskripsi yang diberikan.

Subjek R mengajarkan kosakata tentang hewan khas Indonesia. Setelah membahas bersama tentang ciri-ciri hewan yang ditampilkan melalui teks dan gambar di power point, siswa diminta menjawab pertanyaan pemahaman kosakata menggunakan media Baamboozle. Selain Subjek R, media Baamboozle ini juga telah digunakan oleh subjek M yang mengajarkan materi *superlative degree*. M menjelaskan materi tersebut dan mengukur pemahaman siswa dengan kuis di Baamboozle.

Subjek Z menggunakan pendekatan berbasis cerita. Ia memutar video cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” dalam Bahasa Inggris untuk memperkenalkan kosakata tentang sifat tokoh. Setelah itu, Z menggunakan Kahoot sebagai media kuis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata sifat tokoh dalam cerita tersebut.

Subjek N mengajarkan kosakata *Parts of Body* dengan melatih pelafalan secara berulang. Selanjutnya, N menggunakan QuizWhizzer untuk memberikan soal dalam bentuk deskripsi fungsi bagian tubuh, di mana siswa diminta menentukan kosakata yang sesuai.

Subjek M menggunakan Wordwall untuk mengajarkan materi *Daily Activities*. Setelah penjelasan materi, M meminta siswa melengkapi kalimat rumpang yang ditampilkan pada media Wordwall dengan kosakata yang telah dipelajari. Aktivitas ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata yang baru saja diajarkan.

Media interaktif yang digunakan oleh keenam subjek penelitian mencerminkan pemanfaatan teknologi yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam

pembelajaran yakni adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi. Hal ini juga merupakan upaya agar mempercepat pemahaman siswa karena mendapatkan umpan balik secara langsung (Ningrum, 2018). Selain itu, penggunaan teknologi di dalam ruang kelas juga menguatkan interaksi antara siswa dan guru (Anggeraini, 2018). Guru menjelaskan, mengarahkan, serta dapat memandu siswa dalam kegiatan belajar menggunakan media interaktif. Dalam beberapa permainan, siswa pun dapat berinteraksi dengan teman-temannya membuat suasana yang seru (Rahayu & Bhaskoro, 2022). Ini menunjukkan media interaktif berperan mendukung praktik pengajaran yang interaktif.

Penggunaan media interaktif dinyatakan dapat meningkatkan antusiasme siswa karena kesesuaian dengan karakter siswa sekolah yang mana adalah Gen Z maupun Gen Alpha. Tafonao et al., (2020) menyatakan bahwa mereka adalah generasi yang tumbuh berkembang di era serba digitalisasi. Para pendidik sebagai pengajar harus menyesuaikan memfasilitasi pengajaran dengan menggunakan media yang mereka senangi.

Educaplay adalah salah satu media interaktif yang memiliki berbagai jenis permainan seperti *word search puzzle*, *crossword puzzle*, *froggy jumps*, *matching pairs*, *quiz*, *fill in the blanks*, *riddle*, *unscramble words* dan *letters*, *matching*, *memory*, *alphabet*, etc. Pada praktik mengajar, subjek menggunakan dua permainan yaitu *word search* dan *fill in the blanks*. Para guru bisa merancang pertanyaan pada *educaplay* yang merupakan media interaktif permainan edukasi.

Media interaktif permainan edukasi lainnya yaitu *wordwall*. *Wordwall* memiliki beberapa jenis permainan seperti *match up*, *random cards*, *anagram*, *word search*, *unjumble*, *random wheel*, *missing word*, *find the match*, *rank order*, *open the box*, *group sort*, *labelled diagram*, *categorize*, *quiz*, *matching pairs*, *airplane*, *gameshow quiz*, dan *maze chase*. Pada praktik mengajar, subjek menggunakan permainan *open the box* yaitu siswa memilih membuka kotak-kotak yang ditampilkan dan menyebutkan kosakata dari gambar yang muncul di kotak. Siswa melafalkan kosakata yang sudah diingatnya.

Adapun *Quizizz*, *Kahoot*, dan *QuizWhizzer* digunakan subjek untuk menguji ingatan dan pemahaman siswa terkait materi kosakata yang telah diajarkan. Media ini merupakan media kuis interaktif karena menyuguhkan pertanyaan-pertanyaan baik dalam pilihan ganda maupun isian. Media kuis interaktif tersebut dikemas dengan elemen permainan seperti adanya aturan, tantangan, dan skor. Subjek menjelaskan peraturan permainan, para siswa mengakses media setelah diberikan link dan memiliki tantangan untuk menjawab soal dalam batas waktu yang telah ditetapkan. Siswa juga dapat berlomba menjawab dengan cepat untuk meraih skor tertinggi, karena media seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *QuizWhizzer* menampilkan hasil secara langsung dalam bentuk peringkat berdasarkan skor jawaban yang benar dan kecepatan menjawab.

Baamboozle juga menyajikan kuis baik dalam pilihan ganda maupun isian serta dikemas dengan elemen permainan. Guru bisa menggunakan soal-soal yang sudah tersedia ataupun bisa membuat sendiri menyesuaikan dengan kebutuhan serta kreatifitas. Pada praktik mengajar, subjek menggunakan *Baamboozle* dengan membagi tim kemudian menjelaskan aturan permainan. Kuis ditampilkan di layar, para siswa antar tim berlomba menjawab pertanyaan dengan benar, sedangkan guru menambahkan atau mengurangi skor tim sesuai jawaban yang disebutkan siswa. Pada praktik mengajar, subjek yang pernah menggunakan media *Baamboozle* yaitu subjek R dan M. R mengajarkan kosakata hewan dan M mengajarkan kata sifat dalam *superlative degree*. Sehingga para pendidik menggunakan media ini tidak hanya untuk mengajarkan materi kosakata tetapi juga bisa terkait tata Bahasa. Hal ini menekankan kreatifitas pendidik dalam membuat kuis interaktif pada media.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa dalam satu kegiatan mengajar, subjek menggunakan media interaktif tersebut dikombinasikan dengan media yang lain. Ada yang menggunakan flash card, gambar, dan video sebuah cerita. Media ini digunakan untuk memperkenalkan atau menguatkan materi sebelum masuk kepada evaluasi melalui media interaktif. Para subjek menggunakan media interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan. Adapun, pemberian kuis dapat dilakukan di awal, tengah, atau akhir pembelajaran (Fadilah, 2011). Sebagaimana halnya subjek S, menggunakan media Educaplay tidak hanya pada saat sesi evaluasi di akhir pembelajaran tetapi juga saat mengenalkan materi kosakata di awal pembelajaran. Guru memiliki fleksibilitas dalam menentukan kapan media interaktif digunakan, baik sebagai pembuka pelajaran, penguatan materi, maupun sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran.

Media interaktif yang digunakan para subjek pada penelitian ini adalah media interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan. Penelitian terdahulu menyatakan pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Ramadhan & Koryati, 2025). Pembelajaran yang interaktif tentunya didukung oleh penggunaan teknologi di ruang kelas oleh pendidik (Anggeraini, 2018). Para siswa yang merupakan generasi Z maupun Alpha sangat familiar dengan teknologi (Tafonao et al., 2020) sehingga hal ini yang membuat mereka termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Media interaktif yang disebutkan pada hasil penelitian ini Educaplay, Quizizz, QuizWhizzer, Kahoot, Wordwall, dan Baamboozle memiliki ketersediaan permainan edukasi siap pakai yang telah dibuat oleh para pengguna atau para pendidik dari seluruh dunia. Namun, para subjek memilih untuk membuat konten materi baru untuk menyesuaikan dengan topik yang akan diajarkan kepada siswa di kelas. Gunawan et al., (2023) menyatakan bahwa dalam merancang media pembelajaran interaktif tentu harus memperhatikan beberapa unsur diantaranya melaksanakan analisis terhadap materi yang sesuai dengan tuntutan atau capaian kompetensi yang diharapkan. Jika para pendidik ingin menggunakan materi yang sudah ada maka tetap perlu menyeleksi agar tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mahasiswa praktik mengajar menggunakan media interaktif Educaplay, Quizizz, Quizwhizzer, Kahoot, Wordwall, dan Baamboozle. Media ini digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mempelajari kosakata dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap kosakata Bahasa Inggris. Penggunaan media ini menekankan kreatifitas pendidik dalam membuat kuis interaktif. Mereka juga menggabungkan media interaktif tersebut dengan media lainnya seperti flashcard, gambar, dan video dalam upaya siswa mendapatkan pemahaman secara utuh.

Media yang digunakan mampu meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Sehingga para pendidik disarankan untuk terus mendukung penerapan pembelajaran berpusat pada peserta didik, salah satunya pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media interaktif yang sesuai dan menarik. Media interaktif yang disebutkan pada hasil penelitian ini merupakan media interaktif dengan permainan edukasi. Sehingga disarankan pula untuk para pendidik agar tidak hanya berfokus pada aspek hiburan dari permainan, tetapi juga memastikan bahwa permainan yang digunakan memiliki nilai edukatif yang dapat menunjang tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pencapaian kompetensi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggeraini, Y. (2018). Interactive Teaching: Activities and the Use of Technology in EFL Classroom. *Journal of Language and Literature*, 13(1), 960–968. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.179>
- Fadilah, S. (2011). *Studi Efektivitas Pemberian Kuis Dalam peningkatan Prestasi Belajar Siswa*. IAIN PALOPO.
- Gunawan, W., Atiqoh, Wiyarno, Y., Suharti, & Mastoah, I. (2023). Development Of Interactive Media For English Learning. *Journal on Education*, 05(03), 7747–7755. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132. <https://doi.org/10.1177/1362168815572747>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Rahayu, E. M., & Bhaskoro, P. (2022). Interactive Media Edpuzzle and Its Implementation in Teaching Vocabulary in New Normal Era. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v9i1.4425>
- Rahman, & Habibi, A. M. (2025). *Interactive Learning Media: A Critical Analysis of Its Effectiveness and Implications In Education*. 6(1), 2801–2806.
- Ramadhan, P., & Koryati, D. (2025). Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital. . . *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5416–5423.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Uti, H., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 10–17.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>