

## Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (*Vocabulary*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Metode *Running Dictation Game* Kelas IV

Mohamad Agus Salim, Rantia Sektiarti, Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas, Dindin Ridwanuddin

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta  
rizqaluthfi@uinjkt.ac.id

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

### Abstract

*The aim of the classroom action research carried out is to find out how to increase the mastery of English vocabulary through the method of implementing the running dictation game for class students IV MI At- Taqwa 51. This research uses the Classroom Action Research method which is carried out in two cycles with stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Research data collection tools include observation, documentation and questions and answers. The research subjects were 31 students in class IV C at MI At-Taqwa 51. The data analysis techniques used in this research are qualitative descriptive and quantitative descriptive. Based on the results of the research conducted, it is known that learning English vocabulary using the running dictation game method can improve vocabulary mastery in class IV C students at MI At-Atqwa 51. \Class IV C students' mastery of English vocabulary at MI At-Taqwa 51 experienced an increase in classical completion. Completion in the pre-cycle was 20.42% with the criteria Not Yet Developed. Student completion increased in cycle I to 52.63% with the criteria of Developing According to Expectations. In cycle I, the success indicators that have been determined have not been met, so it is continued in cycle II. In cycle II there was an increase in student completeness to 81.71% with the criteria of Very Well Developed. Based on the results of the written and oral tests, students were able to master understanding English well, including the ability to write, pronounce and understand correctly.*

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

### Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan metode running dictation game siswa kelas IV MI At-Taqwa 51. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpulan data penelitian berupa observasi, dokumentasi dan tanya jawab. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C di MI At-Taqwa 51 yang berjumlah 31 siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode running dictation game dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas IV C di MI At-Ataqwa 51. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV C di MI At-Taqwa 51 mengalami peningkatan ketuntasan secara klasikal. Ketuntasan pada prasiklus sebesar 20,42% dengan kriteria Belum Berkembang. Ketuntasan siswa meningkat pada siklus I menjadi 52,63% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Pada siklus I ini belum memenuhi Indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan dari ketuntasan siswa menjadi 81,71 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Pada hasil tes tulis dan lisan siswa mampu menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik, meliputi kemampuan menuliskan, melafalkan, dan menerjemahkan kosakata dengan benar.

**Kata kunci:** *Penguasaan Kosakata, Metode Running Dictation Game*



## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis (Zambrano et al., 2022). Penguasaan bahasa Inggris semakin diakui sebagai keterampilan penting di dunia global saat ini, yang memengaruhi berbagai domain seperti sains, pendidikan, bisnis, dan pengembangan pribadi (Rao, 2019). Kemahiran berbahasa Inggris tidak hanya memfasilitasi komunikasi yang efektif tetapi juga membuka pintu bagi banyak peluang dalam kolaborasi internasional dan kemajuan karier (Warschauer, 2000). Pengenalan bahasa Inggris sejak dini bertujuan agar siswa tertarik untuk belajar mengeksplorasi pengalaman mereka sendiri dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif (Astutik & Munir, 2022). Pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sudah mulai diajarkan sejak ada aturan muatan lokal mata pelajaran bahasa Inggris (Rahayu et al., 2024).

Bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi masyarakat Indonesia. Bahasa Inggris diajarkan kepada siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, bahkan di universitas sebagai mata pelajaran. Mata pelajaran ini telah diterima di Indonesia sejalan dengan rencana pemerintah dalam program pendidikan dasar sembilan tahun. Salah satu bagian dari Bahasa Inggris yang harus dipelajari oleh siswa adalah kosakata. Penguasaan kosakata (vocabulary) merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kosakata menjadi fondasi bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Mirsharapovna, 2022; Sadiku, 2015; Stæhr, 2008). Jika siswa tidak memiliki pemahaman kosakata dengan baik maka akan sulit bagi mereka mengekspresikan apa yang ingin mereka bicarakan, dengarkan, baca, dan tulis (Allen, 2023; McCarten, 2007; Nation, 2006). Seperti yang dikatakan oleh Scott, bahwa "menemukan kata yang tepat agar sesuai dengan makna yang dimaksud akan membuat frustrasi ketika perbendaharaan kata mereka terbatas." Dengan demikian kosakata sangat penting dalam belajar bahasa Inggris karena dapat mempengaruhi empat keterampilan (Rasuan, 2017).

Namun penelitian menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Inggris masih menjadi tantangan bagi banyak siswa di Indonesia, meskipun bahasa Inggris penting sebagai bahasa internasional (Marcellino, 2008; Renandya et al., 2018; Yulia, 2013). Kesulitan umum meliputi perolehan kosakata, berbicara, mendengarkan, dan pemahaman tata bahasa (Awaliah & Rahmawati, 2024). Siswa sering kali kesulitan dalam mengungkapkan pikiran secara lisan, kosakata terbatas, dan takut membuat kesalahan (Putri et al., 2024; Winarti, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu madrasah di Depok diketahui sebagian besar siswa di kelas V terlihat kesulitan dalam mengungkapkan kosakata dalam Bahasa Inggris, masih banyak terjadi kesalahan pengucapan kosakata. Pengucapan Kosakata sederhana seperti "Puzzle" dilafalkan /Puzel/ Alih-Alih /'pʌz.əl/, "Banana" diucapkan /Ba-Na-Na/ Alih-Alih /Bə'nɑː.Nə/, "Cucumber" dilafalkan Dilafalkan /Ku-Kum-Ber/ Alih-Alih /'kjuː.kʌm.Bər/ dan lain sebagainya. Selain itu, diketahui penguasaan kosakata siswa kelas IV masih kurang dalam hal penulisan dan menerjemahkan arti kosakata, berdasarkan pengamatan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris didominasi dengan penggunaan Lembar Kerja Siswa yaitu dengan memperbanyak pengerjaan soal-soal yang sudah tersedia pada LKS. Guru belum memaksimalkan penggunaan metode untuk meningkatkan pengetahuan kosakata siswa karena hanya menulis kata di papan tulis lalumeminta siswa menirukannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut enerapan metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa inggris sangat penting. Menurut (Uberman, 1998) dalam (Ali Derakhshan, 2015) mempelajari kosakata adalah sebuah kerja keras, sehingga diperlukan usaha untuk memahami, memproduksi, dan memanipulasi kata-kata target. Metode permainan dapat membantu dan mendorong banyak siswa untuk mempelajari

bahasa dengan lebih mudah (Mahmoud & Tanni, 2018; Wang, 2010). Metode permainan meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati (Mukhlis & Herianingtyas, 2021).

Permainan juga membantu guru untuk menciptakan konteks di mana kata-kata target berguna dan bermakna; permainan juga membawa kesenangan bagi siswa, sehingga membantu mereka belajar dan mengingat kata-kata baru dengan lebih cepat (Bakhsh, 2016; Oleksandra & Alexandra, 2023). Dengan kata lain, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan konteks yang bermakna untuk proses pembelajaran bahasa. Setelah belajar dan berlatih kosakata baru melalui permainan, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa dengan cara menarik.

Metode pembelajaran merupakan perencanaan atau pola yang dijadikan pedoman untuk merancang pembelajaran agar lebih efektif (Clark & Lyons, 2010). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan relevan dengan karakteristik belajar siswa akan berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Slavin, 2014). Terlebih lagi, metode yang inovatif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Herianingtyas & Mukhlis, 2021). Salah satu permainan yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata adalah permainan berlari dengan mendikte suatu kata atau kalimat atau *running dictation game* (Mislawiyadi & Karim, 2024; Yamaratussholihah, 2019)

Permainan sangat menguntungkan dan efektif dalam mempelajari kosakata. Permainan ini memotivasi karena biasanya melibatkan kompetisi yang bersahabat dan menciptakan lingkungan belajar yang kooperatif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama. Menurut (Sorayaie-Azar, 2012) dalam (Ali Derakhshan, 2015) permainan ini meningkatkan kemampuan komunikatif siswa dan mereka memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa target. Oleh karena itu, permainan kosakata membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas, dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris siswa secara fleksibel dan komunikatif.

*Running Dictation* adalah suatu strategi dalam pembelajaran yang mana siswa bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mendikte kalimat, ada yang sebagai pelari dan sebagai penulis dalam setiap kelompok (Hess, 2001). Hal ini sejalan dengan Yonezaki, 2014 dalam (Agustiani & Yulia, 2020) yang menjelaskan bahwa dikte dapat membantu peserta didik untuk menggabungkan dan menginternalisasi bentuk auditori dan visual siswa dengan mendorong siswa untuk menerjemahkan bunyi menjadi bentuk dan kemudian bentuk menjadi bentuk tertulis. Lebih lanjut, *Running Dictation* dapat memberikan berbagai manfaat termasuk memperhatikan masalah pengucapan (S. McCrocklin, 2019), meningkatkan motivasi belajar siswa (Liakin et al., 2015).

*Running Dictation* dapat diterapkan dalam membantu pembelajaran bahasa Inggris untuk menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan kemampuan peserta didik (Syakur, 2015). *Running Dictation* merupakan sebuah metodologi yang dapat digunakan oleh instruktur untuk mencapai kemampuan menulis siswa (Belcher, 2009) dalam (Yadi & Karim, 2024). *Running Dictation* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menggabungkan keempat keterampilan berbahasa sekaligus, sambil melibatkan gerakan fisik tubuh (Zulkifli, 2014). *Running Dictation* adalah kegiatan yang mendorong kerjasama dalam kelompok dan berpasangan.

Dalam metode ini, siswa menggunakan mata untuk membaca teks, mulut untuk mengungkapkan pesan dalam teks, telinga untuk mendengarkan, menulis teks di atas kertas, serta melibatkan gerakan tubuh untuk berlari. Menurut Hess (Wangge & Timu, 2020) *Running Dictation* adalah strategi (dalam pembelajaran) dimana siswa bekerja dalam kelompok untuk mendikte kalimat, dengan beberapa orang di setiap kelompok sebagai pelari dan penulis. Siswa yang menjadi pelari harus berlari menuju lokasi di mana guru telah menyiapkan kalimat atau teks, dan setelah itu, mereka kembali ke

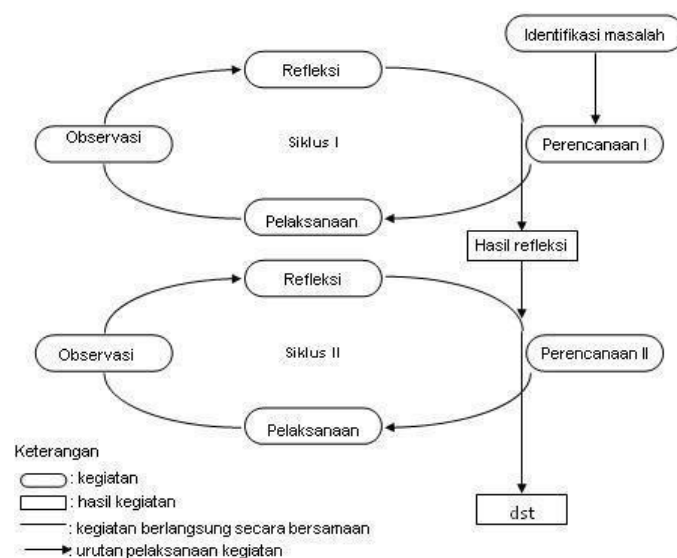
kelompok mereka untuk mengucapkan kalimat tersebut. Tugas penulis adalah mencatat apa yang mereka dengar dengan tingkat ketelitian sebaik mungkin.

Ada beberapa kelebihan dari metode *Running Dictation* ini: 1. Karena tidak membutuhkan ruangan yang luas, metode ini mudah diterapkan di dalam kelas 2. *Running dictation* dapat melatih fokus peserta didik Mengurangi rasa stress dalam belajar, karena metode ini dikemas dengan menyenangkan seperti sedang bermain 4. Pengajaran bahasa yang mengintegrasikan empat keterampilan bahasa sekaligus, yaitu keterampilan membaca, mendengar, berbicara, dan menulis 5. Metode ini membuat peserta didik belajar kerjasama dengan tim atau kelompok 6. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, karena seperti sedang bermain games 7. Metode *running dictation* dapat digunakan disemua jenjang dan mata pelajaran, tinggal bagaimana seorang pendidik menyusun materi dan menyesuaikan dengan pelajaran yang di ampu. Untuk kelemahan dari metode ini adalah menimbulkan suara gaduh yang disebabkan oleh siswa sehingga sedikit mengganggu kelas lain (Firmaningrum & Abidin, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode *Running Dictation Game* Kelas IV"

**METODE**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV C MI At-Taqwa 51 pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C MI At-Taqwa 51 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-lakidan 13 siswi perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) (Rao). Penelitian yang disebut penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada di kelas (Zulkifli, 2024). Model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart ini memiliki rancangan penelitian tindakan secara umum mencakup empat langkah, yaitu : 1)Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi. Langkah Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model penelitian tindakan Kemmis dan McTaggart.



**Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan McTaggart**

Peneliti dalam penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas IV. Peneliti sebagai observer dan guru kelas IV sebagai pelaksana pembelajaran. Peneliti memilih teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai agar mendapatkan data yang objektif dalam

penelitian ini. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) Observasi, Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek, perilaku, atau peristiwa yang diteliti. Observasi dilakukan untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi metode *running dictation game* pada setiap siklus, (2) Tes, Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis dan tes lisan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang menguasai kosakata setelah dilakukannya penerapan metode *running dictation game*. Tes tulis berfungsi untuk mengetahui bagaimana siswa menulis dan mengartikan kosakata (*vocabulary*). Sedangkan tes lisan berfungsi untuk mengetahui bagaimana siswa melafalkan, serta mengeja kosakata (*vocabulary*). (3) Dokumentasi, berupa foto dan video pelaksanaan pembelajaran metode *running dictation game*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan di MI At-Taqwa 51 Bekasi, dalam penelitian ini menggunakan metode *running dictation game* dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus.

#### Pra Siklus

Data kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara klasikal masih sangat rendah sebelum dilakukan tindakan dalam penelitian ini, terbukti dengan hanya mencapai persentase 20,42%

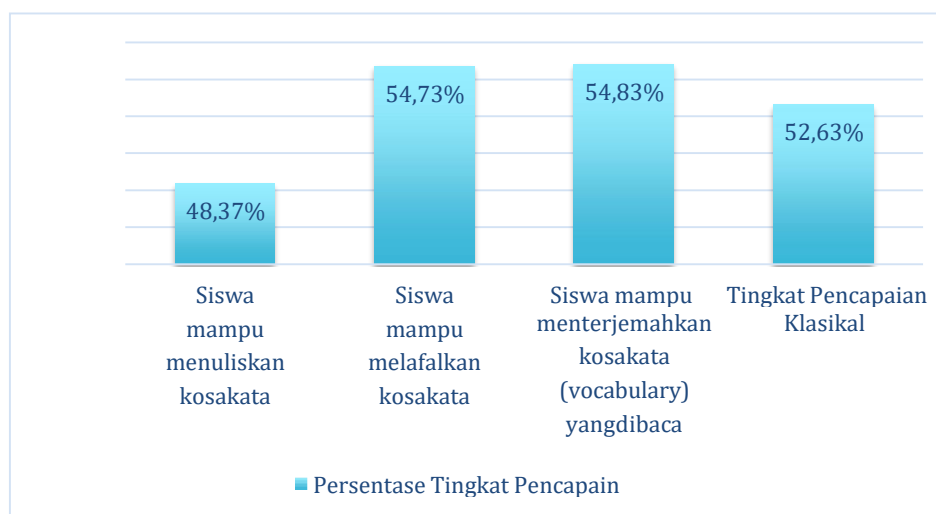
**Tabel 1. Kemampuan penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa Kelas IV C di MI At-Taqwa 51 Pada Prasiklus**

| Tingkat Capaian Perkembangan    | Indikator Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa |           |                     |           |                         |           | Rata-rata persentase (%) |
|---------------------------------|---|-----------|---------------------|-----------|-------------------------|-----------|--------------------------|
|                                 | Menuliskan kosakata                                 | Jml siswa | Melafalkan kosakata | Jml siswa | Menterjemahkan kosakata | Jml siswa |                          |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 16,12%  | 5         | 12,90%              | 4         | 19,35%                  | 6         | 16,12%                   |
| Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 0%  | 0         | 3,22%               | 1         | 9,67%                   | 3         | 4,29%                    |
| Tingkat Pencapaian Klasikal     | 16,12%  |           | 16,12%              |           | 29,02%                  |           | 20,42%                   |
| <b>Kriteria</b>                 | <i>Kurang (Belum Berkembang)</i>                    |           |                     |           |                         |           |                          |

Peneliti mengumpulkan data hasil pembelajaran kosakata bahasa Inggris berdasarkan temuan observasi awal sebelum pelaksanaan tindakan dan penilaian pra-siklus. Peneliti menyusun perbaikan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena pada hasil capaian pembelajaran dalam penguasaan kosakata siswa belum berkembang atau masih kurang maksimal, sehingga dengan perbaikan tersebut diharapkan akan memperkuat kemampuan penguasaan kosakata siswa pada kelas IV C di MI At-Taqwa 51 dalam menguasai kosakata.

#### Siklus I

Tahap tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pembelajaran mengenai pengenalan berbagai jenis mainan. Dalam penerapan metode *running dictation game* pada siklus ini, siswa kelas IV C di MI At-Taqwa 51 menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Ketika guru menyampaikan aturan permainan, mayoritas siswa memperhatikan dengan saksama, meskipun terdapat beberapa yang masih mengalami kesulitan memahami. Namun, setelah diberikan contoh konkret oleh guru, siswa mulai memahami mekanisme permainan tersebut. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, di mana mereka dengan penuh semangat mencari rekan kelompoknya. Bahkan, beberapa siswa berlomba-lomba untuk menjadi pemandu kelompok. Meskipun pada awalnya terjadi sedikit ketidakteraturan, arahan yang diberikan oleh guru berhasil membantu terbentuknya kelompok-kelompok dengan tertib.



**Gambar 2. Grafik Kemampuan penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV C di MI At-Taqwa 51 Pada Siklus I**

Setelah melihat hasil yang baik dari penerapan metode *running dictation game* pada siklus I, terdapat antusiasme untuk melanjutkan keberhasilan tersebut pada siklus II dengan materi kosakata bahasa Inggris yang berbeda. Meski begitu, beberapa perbaikan perlu dilakukan untuk memaksimalkan peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IV di MI At-Taqwa 51.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui metode ini terbukti efektif untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang tampak kurang bersemangat dan cenderung mengandalkan rekan kelompoknya. Oleh karena itu, pada siklus II nanti perlu ada strategi untuk lebih melibatkan siswa-siswa tersebut agar partisipasi mereka meningkat. Kedua, pengelolaan kelas perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran lebih tertib dan efisien. Pada siklus I, masih terlihat sedikit kekacauan saat pembagian kelompok maupun pada saat berlangsungnya pelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan penyampaian instruksi yang lebih jelas dan tegas dari guru sejak awal pembelajaran. Ketiga, terdapat beberapa siswa yang belum benar dalam menulis, melafal dan menterjemahkan kosakata tersebut. Pada saat proses kegiatan belajar mengajar, beberapa siswa juga masih tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, maka perlu adanya siklus II supaya kemampuan penguasaan kosakata siswa melalui metode *running dictation game* ini dapat meningkat sesuai yang diharapkan. Pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Pada siklus I masih mencapai kriteria berkembang

sesuai harapan dengan persentase 52,63% dengan begitu dilanjutkan ke siklus II.

### Siklus II

Pada siklus II, guru menunjukkan peningkatan kinerja dalam melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan metode *running dictation game*. Persiapan materi dan media pembelajaran terlihat lebih matang dibandingkan siklus sebelumnya. Instruksi permainan pun disampaikan dengan lebih jelas dan tegas sejak awal sehingga tidak terjadi kebingungan pada siswa. Saat membentuk kelompok, guru mengondisikan kelas dengan lebih baik sehingga proses pembagian kelompok berlangsung tertib dan efisien. Guru berkeliling untuk memantau dan memotivasi setiap kelompok agar semua siswa terlibat aktif. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa terlihat lebih maksimal. Salah satu perbaikan signifikan adalah guru memberikan apresiasi berupa pujian dan *reward* sederhana kepada siswa yang berpartisipasi aktif. Hal ini terbukti efektif untuk mendorong antusiasme siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Sebagian besar siswa kini tampak bersemangat dan terlibat penuh dalam kegiatan *running dictation*.

Berdasarkan proses pelaksanaan siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan metode *running dictation game* memberikan peningkatan yang cukup baik kepada siswa dalam hal penguasaan kosakata atau vocabulary. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *running dictation game* kelas IV C di MI At-Taqwa 51 pada Prasiklus hingga siklus II meningkat karena meningkatnya kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Berikut grafik rata-rata persentase yang menunjukkan meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode *running dictation game*:



Gambar 3. Grafik Rata-rata Persentase Prasiklus hingga Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan kosa kata Bahasa Inggris siswa kelas IV C di MI At-Taqwa 51 meningkat setelah menerapkan metode *running dictation game*. Menurut (Naeimi & Foo, 2015) pembelajaran kosa kata yang efektif memerlukan kombinasi strategi yang melibatkan kognisi dan pengalaman belajar langsung. Pemahaman kosakata baru akan lebih mudah bagi siswa yang secara teratur melatihnya melalui berbagai kegiatan, termasuk menulis, membaca, dan menghafal (Jing et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang telah dilakukan oleh Rikmasari dan Muharrom dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode *running dictation game* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I menunjukkan persentase 64%. Sedangkan pada siklus II mencapai peningkatan persentase 83%. Dilanjut dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli yang menggunakan *Running Dictation* dalam

pembelajaran agama untuk materi pemahaman tentang fikih, pada siklus I hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai pre-test adalah 57,76 dan nilai posttest adalah 65,56. Pada siklus II menunjukkan hasil nilai pre-test adalah 57,76 sedangkan post-test adalah 78,16. Dengan hasil demikian maka terlihat bahwa penggunaan metode *running dictation game* telah mendorong peningkatan pemahaman siswa.

Metode *running dictation game* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh panca indera siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, di mana siswa belajar secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungannya (Waite-Stupiansky, 2022). Metode *running dictation game* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga lebih menyenangkan dan dinamis (Nurdianingsih & Rahmawati, 2018; Taofik et al., 2024). Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan rekan sejawatnya, siswa saling mendukung dan belajar bersama yang meningkatkan pemahaman mereka (Mislawiyadi & Karim, 2024).

Aktivitas fisik dalam pembelajaran, seperti berlari dan menulis, dapat merangsang otak melalui peningkatan aliran darah dan oksigen ke otak (Jing et al., 2024). Kegiatan fisik seperti ini membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi siswa, sebagaimana dikemukakan oleh (Barsalou, 2021). Berlari, menghafal, dan menulis adalah contoh-contoh latihan mental dan fisik yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman (Alvarez-Bueno et al., 2017; Mavilidi et al., 2018). Oleh karena itu aktivitas fisik dalam belajar tingkat fokus tinggi dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa (Harmades, 2024). Seperti yang terjadi pada metode *running dictation game* yaitu siswa secara aktif terlibat dalam bentuk aktivitas fisik game, aktivitas kolaborasi dengan rekan sejawat, serta aktivitas kerjasama untuk menyelesaikan game yang dapat meningkatkan perhatian dan fokus mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *running dictation game* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dari siklus I ke siklus II. Persentase yang menunjukkan peningkatan kegiatan siswa dalam pembelajaran yaitu pada siklus I mencapai 87,50% kemudian meningkat pada siklus II mencapai 91,25%. Sehingga mencapai kriteria sangat baik.

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV C di MI At- Taqwa 51 mengalami peningkatan ketuntasan secara klasikal pada hasil penilaian penguasaan kosakata siswa. Ketuntasan pada prasiklus sebesar 20,42% dengan kriteria Kurang atau Belum Berkembang. Ketuntasan siswa meningkat pada siklus I menjadi 52,63% dengan kriteria Baik atau Berkembang Sesuai Harapan. Pada siklus I ini belum memenuhi Indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan dari ketuntasan siswa menjadi 81,71 % dengan kriteria Sangat Baik atau Berkembang Sangat Baik. Pada hasil tes tulis dan lisan siswa mampu menguasai kosakata bahasa Inggris dengan baik, meliputi kemampuan menuliskan, melafalkan, dan menerjemahkan kosakata dengan benar. Dengan demikian pembelajaran bahasa Inggris melalui metode *running dictation game* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajarannya dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Derakhshan, E. D. K. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Jurnal Linguistik Terapan Dan Penelitian Bahasa*, 2(3), 39–47.
- Allen, J. (2023). *Words, words, words: Teaching vocabulary in grades 4-12*. Routledge.
- Alvarez-Bueno, C., Pesce, C., Caverro-Redondo, I., Sanchez-Lopez, M., Martínez-Hortelano, J. A., & Martínez-Vizcaino, V. (2017). The effect of physical activity interventions on children's cognition and metacognition: A systematic review and meta-analysis. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 56(9), 729–738.
- Astutik, Y., & Munir, A. (2022). *The ambivalences of English lessons existing in Indonesian primary schools*. *Indonesian TESOL Journal*, 4 (1), 13–30.
- Awaliah, S. M., & Rahmawati, D. (2024). Pemahaman Pembelajaran Bahasa Inggris: Kesulitan dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3442–3448.
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120–128.
- Barsalou, L. W. (2021). Categories at the interface of cognition and action. *Building Categories in Interaction: Linguistic Resources at Work*, 35–72.
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2010). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials*. John Wiley & Sons.
- Firmaningrum, F., & Abidin, M. (2023). Penerapan metode running dictation untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab di MI Mambaul Huda. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(2), 681–693.
- Harmades, D. (2024). Improving Vocabulary Mastery by Explicit Instruction for Elementary Students. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1587–1593.
- Herianingtyas, N. L. R., & Mukhlis, S. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 Melalui Brain Writing dengan Media Audio Visual. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 84–94.
- Hess, N. (2001). *Teaching large multilevel classes*. Cambridge University Press.
- Jing, J.-Q., Jia, S.-J., & Yang, C.-J. (2024). Physical activity promotes brain development through serotonin during early childhood. *Neuroscience*.
- Mahmoud, D. A. A. A., & Tanni, D. Z. A. (2018). *Using games to promote students' motivation towards learning English*.
- Marcellino, M. (2008). English language teaching in Indonesia: A continuous challenge in education and cultural diversity. *Teflin*, 19(1), 57–69.
- Mavilidi, M. F., Ruiters, M., Schmidt, M., Okely, A. D., Loyens, S., Chandler, P., & Paas, F. (2018). A narrative review of school-based physical activity for enhancing cognition and learning: The importance of relevancy and integration. *Frontiers in Psychology*, 9, 2079.
- McCarten, J. (2007). Teaching vocabulary. *Lessons from the Corpus. Lessons from the Classroom*.
- Mirsharapovna, S. Z. (2022). DEVELOPING VOCABULARY THROUGH SPEAKING AND LISTENING ACTIVITIES. *Journal of New Century Innovations*, 11(2), 86–92.
- Mislawiyadi, M., & Karim, M. F. A. (2024). The Effect of Students' Vocabulary Mastery through Dictation Games. *JOEY: Journal of English Ibrahimi*, 3(2), 65–74.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) di Sekolah Dasar. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17–29.
- Naeimi, M., & Foo, T. C. V. (2015). Vocabulary acquisition through direct and indirect learning strategies. *English Language Teaching*, 8(10), 142–151.
- Nation, I. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening? *Canadian Modern Language Review*, 63(1), 59–82.
- Nurdianingsih, F., & Rahmawati, O. I. (2018). Running dictation as an effective technique on the teaching writing skill. *English Language And Literature International Conference (Ellic) Proceedings*, 2, 127–131.

- Oleksandra, T., & Alexandra, T. (2023). *The role of games in the process of developing the creative potential of junior schoolchildren during learning a foreign language*.
- Putri, Z. P. N., Faradila, Z. P., Putri, A. E., & Safari, Y. (2024). Kesulitan Pemahaman Kompetensi Bahasa Inggris Mahasiswa Semester Awal. *Karimah Tauhid*, 3(1), 80–89.
- Rahayu, S., Wangsanata, S. A., Alivia, A., & Muhiyattun, A. (2024). Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(1), 88–98.
- Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. *Research Journal of English*, 4(1), 65–79.
- Rasuan, Z. B. (2017). TEACHING VOCABULARY MASTERY BY USING SYSTEAMTIC GAME. *Jurnal Pendidikan Islam*, 196–212.
- Renandya, W. A., Hamied, F. A., & Nurkamto, J. (2018). English language proficiency in Indonesia: Issues and prospects. *Journal of Asia TEFL*, 15(3), 618.
- Sadiku, L. M. (2015). The importance of four skills reading, speaking, writing, listening in a lesson hour. *European Journal of Language and Literature Studies*, 1(1), 29–31.
- Stæhr, L. S. (2008). Vocabulary size and the skills of listening, reading and writing. *Language Learning Journal*, 36(2), 139–152.
- Syakur, A. (2015). Developing ESP Instructional Materials for Undergraduate Students of International Economic Departments in State Brawijaya University of Malang. *Jurnal Edukasi*, 1.
- Taofik, M., Ikhsanudin, I., & Salam, U. (2024). The Implementation of Running Dictation Game to Create Active and Productive Learning. *Journal of English as a Foreign Language Education (JEFLE)*, 1(2), 40. <https://doi.org/10.26418/jefle.v1i2.43753>
- Waite-Stupiansky, S. (2022). Jean Piaget's constructivist theory of learning. In *Theories of early childhood education* (pp. 3–18). Routledge.
- Wang, Y.-H. (2010). Using communicative language games in teaching and learning English in Taiwanese primary schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126–142.
- Wangge, Y. S., & Timu, W. D. (2020). Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Running Dictation Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri Mautenda. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 38–45.
- Warschauer, M. (2000). The changing global economy and the future of English teaching. *TESOL Quarterly*, 34(3), 511–535.
- Winarti, N. (2019). ENGLISH PRONUNCIATION LEARNING IN EFL CONTEXT: STUDENTS'VOICE. *Journal of English Language and Literature*, 4(2).
- Yadi, M., & Karim, M. F. A. (2024). The Effect of Students Vocabulary Mastery through Dictation Games. *Journal of English Ibrahimy*, 3(August), 65–74.
- Yamaratussholihah, F. (2019). Improving Students' Writing Ability Through Running Dictation Game at Grade VIII Of SMPN 5 Padangsidempuan. *Skripsi] P*, 64.
- Yulia, Y. (2013). Teaching challenges in Indonesia: Motivating students and teachers' classroom language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 3(1), 1–16.
- Zambrano, J. M. V., vez Zamora, F. M. C., Arboleda, S. E. R., & Flores, M. I. C. (2022). Interactive vocabulary in the quality of oral production. *Biblioteca Colloquium*.
- Zulkifli, N. A. (2014). Meningkatkan kemampuan bahasa inggris siswa dengan menggunakan running dictation melalui materi agama di sd it al-fittiyah pekanbaru. *Kutubkhanah*, 17(2), 175–197.