

IMPLEMENTASI PERMAINAN SCAVENGER HUNT UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

IMPLEMENTATION OF SCAVENGER HUNT GAMES TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY

Tities Hijratur Rahmah¹, Artifa Soraya², Marselinus Sersan Making³

¹ Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

E-mail: hijraturrahmah@gmail.com¹, arrtiefa.soerraya@gmail.com², marselinus.sersan@gmail.com³

Submitted

1 March 2026

Accepted

23 April 2026

Revised

13 May 2026

Published

31 July 2026

Kata Kunci:

Scavenger Hunt;
Kosa Kata;
Bahasa Inggris

Keyword:

Scavenger Hunt;
Vocabulary;
English

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata melalui implementasi permainan Scavenger Hunt. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya retensi kata dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN I Sidodadi Lawang sebanyak 28 siswa. Data dikumpulkan melalui tes kosakata, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yang signifikan, dari 28,6 pada pra-siklus menjadi 60,7 pada siklus I, dan mencapai 89,3 pada siklus II. Selain peningkatan kognitif, observasi menunjukkan adanya kenaikan antusiasme, kerja sama tim, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan istilah bahasa Inggris secara langsung. Disimpulkan bahwa metode Scavenger Hunt efektif dalam memperkuat ingatan jangka panjang siswa karena menghubungkan bahasa dengan objek konkret dan aktivitas fisik (kinestetik).

Abstract

This research aims to enhance vocabulary mastery through the implementation of Scavenger Hunt games. The primary issue underlying this study is low word retention and a lack of student engagement in conventional learning processes, which tend to be monotonous. The method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects of this research were fourth-grade students of SDN I Sidodadi Lawang. Data were collected through vocabulary tests, observation sheets, and documentation. The results indicate a significant increase in the class average score, rising from 28.6 in the pre-cycle to 60.7 in Cycle I, and reaching 89.3 in Cycle II. Beyond cognitive improvement, observations showed an increase in student enthusiasm, teamwork, and self-confidence in using English terms directly. It is concluded that the Scavenger Hunt method is effective in strengthening students' long-term memory as it bridges language with concrete objects and physical activities.

Citation :

Rahmah, T.H., Soraya A., Making M.S. (2026). Implementasi Permainan Scavenger Hunt untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 5 (3), 258-268. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v5i3.p255-268>

PENDAHULUAN

Pengenalan bahasa Inggris pada usia dini merupakan langkah strategis mengingat karakteristik plastisitas otak anak yang mampu menyerap fonologi dan leksikon baru secara optimal. Periode ini, yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), memungkinkan anak mengembangkan kemampuan dwibahasa sekaligus menstimulasi aspek kognitif, kreativitas, dan kepercayaan diri. Dalam artikulasi yang lebih luas, penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi bukan lagi sekadar kompetensi pelengkap, melainkan keterampilan fundamental yang menjadi prasyarat dalam menghadapi persaingan global di masa depan.

Namun, pada realitas pedagogis di lapangan, proses pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah dasar Negeri 1 Sidodadi Lawang masih dihadapkan pada deviasi antara harapan kurikulum dan capaian kompetensi siswa. Data empiris yang diperoleh melalui observasi awal dan tes pra-siklus menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata siswa. Hasil evaluasi mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, ditandai dengan keterbatasan dalam mengidentifikasi objek sederhana serta rendahnya retensi memori terhadap kosakata yang telah diajarkan. Fenomena ini ditengarai oleh tiga faktor determinan: dominasi metode ceramah, pola instruksional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*), serta rendahnya daya ingat kosakata akibat pembelajaran yang dekontekstual.

Pembelajaran konvensional seringkali menciptakan dikotomi antara aktivitas kognitif dan aktivitas motorik. Padahal, merujuk pada teori James Asher (2012) *Total Physical Response* (TPR), integrasi keterlibatan fisik sangat krusial dalam memperkuat koneksi sinapsis di otak, sehingga informasi linguistik dapat terinternalisasi secara permanen. Hirsh-Pasek & Golinkoff (2009) dalam *Mandate for Play* menegaskan bahwa bermain bukanlah jeda dari proses pembelajaran, melainkan mekanisme paling efektif bagi otak untuk mengintegrasikan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah ada.

Sebagai solusi atas problematika tersebut, peneliti memilih implementasi permainan Scavenger Hunt sebagai strategi pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*). Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu mentransformasi lingkungan sekolah menjadi laboratorium bahasa yang dinamis. Berbeda dengan media teks statis, *Scavenger Hunt* memicu keterlibatan aktif siswa dalam melakukan dekode instruksi bahasa Inggris ke dalam tindakan fisik yang konkret. Metode ini dipilih karena kemampuannya memfasilitasi pembelajaran terdiferensiasi, di mana siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik dapat mengeksplorasi petunjuk kontekstual (*contextual clues*) secara simultan. Selain itu, aspek kompetisi yang sehat dalam permainan ini secara psikologis mampu mereduksi kecemasan berbahasa (*language anxiety*) dan meningkatkan keterikatan (*engagement*) siswa terhadap materi.

Harmer (2022) mengategorikan *Scavenger Hunt* sebagai bentuk pembelajaran autentik (*authentic learning*) di mana kosakata tidak dipelajari secara terisolasi, melainkan di dalam ekosistem fungsionalnya. Melalui metode ini, siswa ditantang untuk menemukan objek nyata berdasarkan instruksi linguistik, sehingga proses pemerolehan bahasa menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar Negeri 1 Sidodadi Lawang. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kerangka kerja pedagogi berbasis permainan (*game-based learning*) dan membuktikan efektivitas sinergi antara aktivitas motorik dengan retensi kosakata pada anak. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi para pendidik sebagai referensi strategi instruksional yang inklusif untuk menciptakan atmosfer kelas yang komunikatif dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi stimulan bagi pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan dalam menggeser paradigma pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan (*knowledge transfer*) menjadi pengalaman belajar yang berbasis pada eksplorasi dan penemuan nyata.

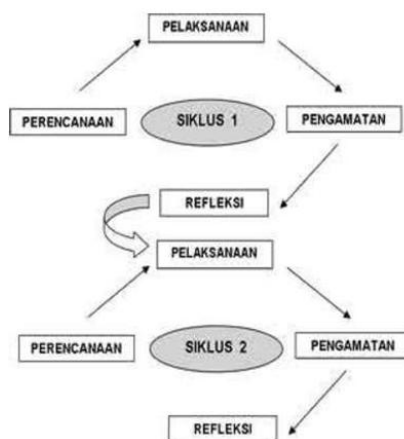
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa melalui Implementasi Scavenger Hunt Game". Sebagaimana dikemukakan oleh Robinson (2015), bermain merupakan cara belajar yang sangat efisien melalui proses uji coba (*trial and error*), penemuan, dan interaksi sosial. Dalam kerangka *Scavenger Hunt*, aktivitas bermain diharapkan

mampu melampaui batasan kompetensi aktual siswa, sehingga penguasaan kosakata baru dapat terinternalisasi secara substansial dan menjadi landasan komunikasi yang fungsional di dunia nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Desain penelitian mengikuti model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Model ini dipilih karena sifatnya yang kolaboratif dan reflektif, memungkinkan peneliti untuk secara kontinu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui siklus yang berkesinambungan.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 selama dua bulan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi Lawang dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit per pertemuan. Operasionalisasi penelitian diuraikan secara sistematis dalam empat tahapan Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*), yang di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 model penelitian Tindakan kelas oleh Kemmis dan MC.Taggart

A. Siklus Penelitian

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan seluruh perangkat yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan, yang meliputi:

- Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) dengan fokus pada penguasaan kosakata melalui metode *Scavenger Hunt*.
- Pemilihan materi kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum kelas IV.
- Pembuatan instrumen penelitian berupa daftar petunjuk (*clue cards*), lembar kerja siswa, soal tes kosakata dan lembar observasi.
- Penentuan kolaborator (guru sejawat) yang bertugas sebagai pengamat (*observer*).

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan melalui lima langkah strategis permainan *Scavenger Hunt*:

- Persiapan: Guru menjelaskan kosakata target dan aturan permainan.
- Distribusi Petunjuk: Kelompok menerima *riddles* atau deskripsi objek dalam bahasa Inggris.
- Eksplorasi: Siswa berkolaborasi mencari objek nyata di lingkungan sekolah sesuai petunjuk.

- Verifikasi: Guru memvalidasi objek yang ditemukan untuk menguatkan pemahaman kontekstual.
- Refleksi Kecil: Siswa mendokumentasikan kosakata baru dalam jurnal kosakata.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan secara simultan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan kolaborator menggunakan lembar observasi untuk mencatat:

- Kinerja guru dalam mengelola kelas dan menginstruksikan permainan.
- Respon, antusiasme, dan interaksi sosial siswa selama proses pencarian objek.
- Kendala teknis atau perilaku siswa yang muncul secara tidak terduga selama tindakan berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah tindakan dan pengamatan selesai, peneliti melakukan evaluasi mendalam terhadap data yang terkumpul:

- Menganalisis hasil tes kosakata untuk melihat pencapaian KKM.
- Mengkaji efektivitas langkah-langkah permainan berdasarkan lembar observasi.
- Mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan pada siklus tersebut.
- Merumuskan perbaikan atau revisi strategi (re-planning) untuk diterapkan pada siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua instrumen utama:

1. Tes Kosakata: Berupa tes tulis objektif (pilihan ganda dan menjodohkan) sebanyak 25 butir soal untuk mengukur retensi memori dan pemahaman fungsional.
2. Lembar Observasi: Mencatat data kualitatif mengenai Aktivitas Guru (manajemen kelas) dan Keaktifan Siswa (kolaborasi, keberanian mencoba kosakata, dan ketepatan merespons instruksi).

C. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan rata-rata nilai antar siklus. Keberhasilan klasikal dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

- P: Persentase ketuntasan klasikal
- n: Jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 75)
- N: Jumlah seluruh siswa dalam satu kelas

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila minimal 85% siswa mencapai skor minimal 75. |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data yang diperoleh meliputi nilai tes kosakata dan hasil observasi aktivitas siswa selama permainan *Scavenger Hunt* berlangsung. Peningkatan kemampuan kosakata siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan persentase nilai tes awal, tes siklus 1 dan tes siklus 2

Tahapan Tes	Jumlah Siswa (N)	Siswa Tuntas (n)	Siswa tidak tuntas	Persentase Ketuntasan (P)	Keterangan
Test (Awal)	28	8	20	28,6%	Belum Tuntas
Test I (Siklus I)	28	17	11	60,7%	Cukup
Test II (Siklus II)	28	25	3	89,3%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada tabel di atas, terlihat adanya lintasan peningkatan pada kemampuan kosakata siswa. Skor rata-rata yang meningkat dari 28,6 pada data awal menjadi 89,3 pada Siklus II, ini membuktikan bahwa implementasi permainan *Scavenger Hunt* bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan sebuah intervensi pedagogis yang efektif. Analisis lebih mendalam mengenai faktor-faktor determinan yang menyebabkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II adalah sebagai berikut:

1. Transformasi dari Kognisi Abstrak ke Pengalaman Kontekstual

Pada kondisi awal, siswa terjebak dalam metode hafalan dekontekstual yang menyebabkan rendahnya retensi memori. Melalui *Scavenger Hunt*, terjadi proses "pendekatan makna" di mana siswa tidak hanya menghafal simbol kata, tetapi menghubungkannya dengan objek fisik secara langsung. Peningkatan pada Siklus II dipicu oleh peralihan lokasi ke area *outdoor* yang lebih luas, yang memperkaya *contextual clues*. Sesuai dengan teori Harmer (2022), lingkungan nyata menyediakan ekosistem di mana bahasa menjadi "hidup", sehingga kosakata yang dipelajari menetap dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa.

2. Reduksi Kecemasan Berbahasa (*Language Anxiety*) dan Penguatan Motivasi

Pada Siklus I, keraguan siswa dalam menerjemahkan petunjuk (*clues*) merupakan indikasi adanya hambatan afektif. Namun, seiring dengan pengulangan metode pada Siklus II, suasana kompetisi yang menyenangkan berhasil mereduksi kecemasan tersebut. Perubahan perilaku dari pasif menjadi berani mengucapkan kosakata secara spontan menunjukkan bahwa unsur permainan (*gamification*) telah mengalihkan fokus siswa dari ketakutan akan kesalahan tata bahasa menjadi keberhasilan dalam menyelesaikan misi. Hal ini sejalan dengan pandangan Robinson (2015) bahwa interaksi sosial dalam bermain memungkinkan anak melampaui batasan kemampuan aktual mereka.

3. Sinergi Motorik dan Kognitif (Teori TPR)

Faktor kunci yang menyebabkan lonjakan nilai pada Siklus II adalah optimalisasi keterlibatan motorik. Pada Siklus I, siswa masih beradaptasi dengan ritme permainan. Pada Siklus II, integrasi gerakan fisik saat mencari benda memperkuat koneksi sinapsis di otak sesuai prinsip *Total Physical Response* (TPR). Aktivitas fisik ini berperan sebagai *anchor* (jangkar) bagi informasi linguistik baru, sehingga ketika siswa menyentuh objek (misalnya: *leaf*, *stone*, *bench*), terjadi internalisasi makna yang lebih mendalam dibandingkan hanya melihat gambar di buku teks.

4. Peningkatan Efektivitas Kerja Sama Tim

Observasi menunjukkan bahwa pada Siklus II, kerja sama tim meningkat pesat. Diskusi antarsiswa saat memecahkan petunjuk (*riddles*) menciptakan lingkungan belajar *peer-teaching* (tutor sebaya). Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik secara intuitif membantu rekannya, sehingga distribusi pengetahuan terjadi secara organik di dalam kelompok. Hal ini menjelaskan mengapa

persentase ketuntasan klasikal dapat melampaui target 85%, karena keberhasilan kelompok mendorong keberhasilan individu secara kolektif.

Berdasarkan analisis data, lonjakan kualitas hasil belajar siswa dari Siklus I persentase ketuntasan 28,6% menuju Siklus II dengan persentase ketuntasan 89,3% sejatinya tidak terjadi secara instan akibat pengulangan materi semata. Keberhasilan ini merupakan hasil dari komitmen peneliti dalam melakukan perbaikan tindakan berbasis refleksi, yang diimplementasikan melalui variasi objek konkret yang lebih kaya, perluasan ruang eksplorasi di luar kelas, serta peran guru yang kini lebih optimal sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan rancangan tindakan yang lebih matang pada Siklus II, metode *Scavenger Hunt* terbukti secara efektif mampu menuntaskan tiga benalu utama dalam metode pembelajaran konvensional, yaitu kejenuhan atau kebosanan siswa, sikap pasif selama di kelas, serta rendahnya retensi memori dalam jangka panjang.

Keberhasilan dalam menerapkan permainan scavenger hunt game sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memiliki pembahasan hampir sama yaitu tentang pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini yang dilakukan oleh Andri, A., Rohmah, I. I. T., & Fitrianiingsih, A. (2024) dengan judul "*The Use of Scavenger Hunt Game to Promote an English Learning Atmosphere for Young Learners*" diterbitkan pada Jurnal Bahasa Dan Sastra, fokus utama penelitian tersebut adalah melihat bagaimana permainan ini menciptakan atmosfer belajar yang positif, meningkatkan keterlibatan anak-anak pada pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui aktivitas kinestetik yang menyenangkan ini, siswa didorong untuk belajar dengan melibatkan seluruh indra mereka, sehingga pemahaman kosakata baru tertanam lebih dalam, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan proses belajar mengajar berubah menjadi kegiatan eksplorasi yang dinamis dan berpusat pada siswa.

Pembahasan

Fokus utama penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah mengevaluasi efektivitas penerapan *Scavenger Hunt Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) dan keterampilan berbicara (*speaking skills*) siswa. Berdasarkan data empiris yang diperoleh dari prasiklus hingga Siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa yang sangat signifikan, yaitu dari 28,6% menjadi 89,3%. Lompatan pencapaian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan teknis di kelas, melainkan juga mengonfirmasi berbagai teori pedagogi bahasa, psikologi perkembangan anak, dan pembelajaran berbasis alam.

1. Optimalisasi Pembelajaran Kinestetik dan Teori Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Peningkatan skor yang dramatis membuktikan secara empiris bahwa pembelajaran bahasa asing yang mengintegrasikan gerakan fisik (*kinesthetic learning*) jauh lebih efektif bagi siswa usia sekolah dasar (pembelajar muda/*young learners*). Karakteristik alami anak-anak pada usia ini cenderung aktif bergerak dan memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang relatif pendek jika dihadapkan pada metode ceramah konvensional.

Keberhasilan aktivitas fisik ini memperkuat teori Vygotsky (1978) mengenai *Cognitive Development Through Play*. Vygotsky menegaskan bahwa pencapaian kognitif tertinggi anak diperoleh melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Dalam konteks *Scavenger Hunt*, bermain bertindak sebagai stimulus kognitif yang kuat. Saat anak bergerak mencari petunjuk, otak mereka berada dalam kondisi aktif dan reseptif, sehingga proses internalisasi pengetahuan baru terjadi secara alami dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) mereka melalui bantuan *scaffolding* berupa petunjuk permainan. Yang artinya melalui *Scavenger Hunt*, anak-anak ditantang untuk menguasai kosakata baru yang sedikit di atas kemampuan mandiri mereka (ZPD). Agar mereka tidak frustrasi

dan mampu menyelesaikannya, guru memberikan bantuan terstruktur berupa petunjuk atau teka-teki permainan (*scaffolding*). Proses memecahkan petunjuk itulah yang memicu perkembangan otak dan kemampuan bahasa anak secara optimal.

2. Peran Objek Konkret dalam Jembatan Semantik (Teori L. Cameron & Piaget)

Sejalan dengan pemikiran Lynne Cameron (2001) dalam literatur pengajaran bahasa untuk anak-anak, penggunaan objek konkret (*realia*) seperti pohon, buku, dan penghapus asli dalam permainan ini memegang peranan krusial. Karakteristik berpikir anak SD, merujuk pada tahap *Concrete Operational* dari Jean Piaget, membutuhkan representasi fisik untuk memahami konsep-konsep baru.

Ketika siswa mencari dan menemukan objek nyata berdasarkan instruksi bahasa Inggris, mereka sedang membangun koneksi langsung (jembatan semantik) antara konsep abstrak bahasa (simbol kata) dengan realitas fisik (benda nyata). Proses ini mengeliminasi beban kognitif penerjemahan ganda (Bahasa Inggris → Bahasa Indonesia → Konsep Objek) menjadi hubungan langsung: Signifier (Kata/Audio) → Signified (Objek Nyata) Saat tangan anak menyentuh daun fisik tersebut bersamaan dengan telinga mereka mendengar kata "*leaf*", tanda panah (→) itu bekerja mengunci ingatan di dalam otak. Otak langsung menghubungkan bunyi abstrak tadi dengan realitas fisik di alam nyata. Akibatnya, retensi kosakata baru bertahan lebih lama dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*) siswa. Begitu mata mereka melihat objek nyata (*Signified*), mulut mereka bisa langsung merefleksikannya dalam bentuk ucapan bahasa Inggris (*Signifier*) dengan percaya diri karena maknanya sudah matang di dalam kepala mereka.

3. Penurunan *Affective Filter* dan Aktivasi *Language Acquisition Device* (LAD)

Salah satu temuan kualitatif yang paling menonjol adalah perubahan psikologis siswa selama pembelajaran. Dalam *Scavenger Hunt Game*, atmosfer kelas berubah dari ruang ujian yang menegangkan menjadi arena "petualangan". Transformasi psikologis ini dapat dijelaskan secara komprehensif melalui *Affective Filter Hypothesis* yang dikemukakan oleh Stephen Krashen (1982). Ketika rasa senang, motivasi, dan rasa percaya diri siswa meningkat melalui kompetisi yang sehat, hambatan mental atau *affective filter* mereka berada pada tingkat paling rendah. Siswa tidak merasa sedang "diuji" atau dihakimi atas kesalahan tata bahasa mereka, melainkan fokus pada tujuan memenangkan permainan.

Kondisi emosional yang positif ini membuka jalan bagi *comprehensible input* untuk diserap secara optimal oleh *Language Acquisition Device* (LAD), sebuah konsep kapasitas bahasa bawaan yang digagas oleh Noam Chomsky (1965). Dengan penurunan kecemasan (*language anxiety*), siswa menjadi lebih berani mempraktikkan kosakata tersebut dalam interaksi lisan (*speaking skill*), karena fokus mereka adalah berkomunikasi untuk menyelesaikan misi permainan. Dalam *Scavenger Hunt*, Aktivitas ini menggeser persepsi siswa dari tekanan evaluasi formal menjadi sebuah pengalaman eksploratif yang menyenangkan ". Rasa senang ini menurunkan *affective filter* (hambatan mental), sehingga kosakata baru lebih mudah diserap oleh *Language Acquisition Device* (LAD) sebagaimana yang dikemukakan oleh Chomsky (1965). Adanya LAD ini memastikan bahwa modal bahasa (kosakata) yang didengar anak dari sekitarnya akan diserap secara otomatis oleh kemampuan bahasa alami yang sudah mereka bawa sejak lahir.

4. Refleksi Manajemen Kelas: Transisi Menuju *Outdoor Learning* (Siklus I ke Siklus II)

Proses refleksi dari Siklus I ke Siklus II memberikan kontribusi metodologis yang berharga dalam penelitian ini.

- Kendala Siklus I: Pembelajaran yang berpusat pada gerakan fisik di dalam ruang kelas yang sempit memicu terjadinya kegaduhan (*classroom disorder*) dan manajemen kelas yang kurang kondusif. Keterbatasan ruang membatasi ruang gerak siswa, sehingga memicu frustrasi spasial dan penurunan fokus.
- Solusi & Hasil Siklus II: Pemindahan lokasi ke taman sekolah pada Siklus II terbukti menjadi titik balik keberhasilan tindakan. Keputusan ini didukung kuat oleh temuan Munawir (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran luar ruangan (*outdoor learning*) secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa, baik secara emosional maupun fisik.

Di luar ruangan, siswa mendapatkan keleluasaan bereksplorasi secara spasial. Lebih dari itu, pemanfaatan ekosistem taman sekolah memberikan konteks lingkungan yang autentik (*authentic context*). Kosakata yang bertema alam (*nature*) seperti *leaf*, *flower*, *soil*, *grass*, dan *stone* dipelajari secara langsung di habitatnya. Lingkungan alami ini menyegarkan persepsi sensorik siswa, mengurangi kejenuhan akademis, dan memperkuat kebermaknaan materi pelajaran (*meaningful learning*). Ausubel (1968) menyatakan bahwa, belajar dapat dikategorikan ke dalam dua dimensi utama: cara informasi disajikan (penerimaan atau penemuan) dan cara siswa menyerap informasi tersebut (hafalan atau bermakna).

Belajar dikatakan bermakna (*meaningful*) apabila informasi baru yang diterima siswa dapat dikaitkan secara substansial dan tidak sewenang-wenang (*non-arbitrary*) dengan konsep-konsep, prinsip, atau fakta yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Struktur kognitif ini disebut dengan skema atau Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*), maksudnya Adalah Guru tidak bisa langsung menyodorkan materi inti yang rumit. Guru harus memicu ingatan atau pengalaman masa lalu siswa terlebih dahulu. Alat picunya disebut *advance organizer*. Implementasi pada kasus *Scavenger Hunt*: Sebelum siswa dilepas mencari benda-benda bahasa Inggris di luar kelas, guru memberikan *advance organizer* berupa cerita petualangan, tebak-tebakan gambar benda, atau simulasi singkat di depan kelas. Ini membuat sel-sel otak siswa "terbangun" dan bersiap mengaitkan petualangan fisik dengan kosakata bahasa Inggris.

Sebaliknya, jika siswa hanya mencoba mengingat informasi baru tanpa menghubungkannya dengan konsep yang sudah mereka ketahui, terjadilah belajar hafalan (*rote learning*). Informasi pada *rote learning* cenderung cepat dilupakan karena tidak memiliki "jangkar" di dalam otak. Dalam teori belajar yang diidealkan, David Ausubel menekankan bahwa peran guru bukanlah sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan menjadi perancang skenario pembelajaran yang mampu mengaktifkan *prior knowledge* siswa. Melalui penggunaan *advance organizer* yang tepat dan penyusunan materi dari yang umum ke yang khusus, pengetahuan baru akan melekat kuat, bertahan lama, dan dapat diaplikasikan siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Jika proses belajar mengajar diatas berjalan sempurna, hasil akhir yang didapatkan siswa bukan sekadar nilai ujian yang tinggi, melainkan dua kemampuan kognitif tingkat tinggi. |

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan Scavenger Hunt secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kosakata (vocabulary) bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 1 Sidodadi Lawang. Keberhasilan ini dibuktikan secara empiris melalui lonjakan nilai rata-rata kelas yang sangat drastis, yaitu dari 28,6% pada tahap

pra-siklus (kategori sangat rendah) menjadi 89,3% pada akhir Siklus II (kategori sangat baik). Efektivitas Retensi Memori melalui Pendekatan Konkret-Kinestetik Kombinasi antara gerakan fisik (kinesthetic learning) dan penggunaan objek nyata (concrete objects) dalam permainan ini terbukti efektif memperkuat retensi memori jangka panjang siswa. Proses belajar tidak lagi sekadar menghafal kata (rote memorization), melainkan membangun pemahaman makna yang mendalam melalui pengalaman langsung (experiential learning). Transformasi Keaktifan dan Atmosfer Belajar Metode Scavenger Hunt berhasil mengubah paradigma pembelajaran di kelas secara total. Kelas yang sebelumnya pasif, monoton, dan berpusat pada guru (teacher-centered), bertransformasi menjadi lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, penuh motivasi, dan sepenuhnya berpusat pada siswa (student-centered).

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi penting bagi kemajuan praktik pembelajaran. Bagi praktisi pendidikan (guru), metode *Scavenger Hunt* sangat direkomendasikan sebagai variasi pembelajaran inovatif, khususnya dalam memperkaya kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, guna menghadirkan pengalaman belajar yang autentik bagi siswa. Kesuksesan metode ini tentu memerlukan dukungan pihak sekolah dalam memfasilitasi area pembelajaran luar ruangan (*outdoor learning*) yang aman, sehingga guru memiliki fleksibilitas penuh untuk menciptakan lingkungan belajar yang eksploratif. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, studi ini membuka peluang untuk dikembangkan secara lebih luas dengan mengintegrasikan aspek teknologi, seperti pemanfaatan *QR Code* pada kartu petunjuk permainan. Modifikasi ini diharapkan mampu mengawinkan metode kinestetik dengan penguatan literasi digital siswa secara adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alajaji, D. A., & Alshwiah, A. A. (2021). Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283–308. <https://doi.org/10.28945/4809>
- Andri, A., Rohmah, I. I. T., & Fitriainingsih, A. (2024). The use of scavenger hunt game to promote an English learning atmosphere for young learners. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1). <https://doi.org/10.60155/jbs.v12i1.443>
- Arnas, Y. M., Humaira, M. A., & Fiirmansyah, W. (2025). Penerapan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6644–6662. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.21401>
- Arzaqi, R. N., & Rahayu, A. K. (2025). Membangun kesadaran ekologis anak usia dini melalui kegiatan scavenger hunt. *Jurnal Warna*, 9(1), 42–58. <https://doi.org/10.52802/warna.v9i1.1410>
- Arzaqi, R. N., Rahayu, A. K., & Hendriawan, D. (2025). Pengembangan media scavenger hunt sensorial pada pembelajaran ekologi di PAUD inklusi. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(2), 85–99. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i2.16797>
- Asher, J. J. (2012). *Learning another language through actions* (7th ed.). Sky Oaks Productions.
- Ausubel, D. P. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. *Journal of Educational Psychology*, 51(5), 267–272. <https://doi.org/10.1037/h0046669>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1978). *Educational psychology: A cognitive view* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Chomsky, N. (2006). *Language and mind* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi teori Vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Harjono, H. S. (2019). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>

- Harmer, J. (2022). *The practice of English language teaching* (6th ed.). Pearson Education.
- Hasibuan, H. B., Nasution, Z., & Zannah, M. (2021). Meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris menggunakan media audio visual pada anak usia 5–6 tahun di RA Babussalam. *Jurnal Raudhah*, 9(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.943>
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Huda, N., & Munawir, A. (2022). Outdoor learning: Students' vocabulary mastery in higher education. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(2), 210–216. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i2.338>
- Hulu, S., & Utomo. (2026). Strategi efektif pengelolaan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Persatuan. *Edu Research*, 7(1), 411–421. <https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2134>
- Isnaeni, R. (2025). Pengaruh metode total physical response terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 65–74. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4297>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Science & Business Media.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Koster, R. (2020). *Theory of fun for game design*. O'Reilly Media.
- Krashen, S. D. (1988). *Second language acquisition and second language learning*. Prentice-Hall International.
- Mamahit, H., & Reandsi, H. (2022). Penerapan teknik scavenger hunt dalam bimbingan klasikal untuk mengatasi academic burnout pada siswa. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.153>
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Nirwijayanti, & Rofiqoh. (2025). Meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris peserta didik kelas X melalui media ajar flashcard. *Edu Research*, 6(3), 317–325. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1203>
- Nurhalizah, M., Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2025). Application of spinning wheel flashcard media to improve vocabulary recognition in grade 1 play and moving materials in elementary schools. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(4), 604–612. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i4.p604-612>
- Purwanti, E. (2024). Meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui literasi digital pada anak usia 5–6 tahun. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan*, 13(1), 79–93. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.596>
- Putra, A. L., Mahayanti, N. W. S., & Budiarta, L. G. R. (2026). Identifying the needs for SDG 1-based big book media to foster shared reading and reading engagement in early education. *Edu Research*, 7(1), 568–576. <https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2157>
- Ramadianti, U. S., Khairani, S. H., Mailizar, B., Mulyani, E. A., Yeni, A., & Syafril. (2025). Improving student's learning outcomes of the third-grade students in SDN 97 Pekanbaru on landforms in Pekanbaru topic through project-based learning with culturally responsive teaching approach. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(4), 733–744. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i4.p733-744>
- Rizkiyah, A., Irwandi, Syahrul, & Lismay, L. (2026). The effectiveness of contextual teaching and learning (CTL) approach on students' speaking skill in grade X SMK 2 Bukittinggi. *Edu Research*, 7(1), 405–410. <https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2133>
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education*. Penguin Books.

- Susanto, H. W., Nur, M. A. S., Irwandi, F., Aziz, A., Damayanti, D. F., & Wijaya, I. (2026). Eksplorasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris lingkungan sekitar melalui papan interaktif digital siswa sekolah dasar: Studi deskriptif. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 409–419. <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i2.9873>
- Tri Widyahening, C. E., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan media cerita rakyat bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language* (A. Kozulin, Ed.). MIT Press. (Original work published 1934)
- Zainuddin, N. (2021). Meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui media handbook pada siswa kelas IX SMP Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Dieksis ID*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.54065/dieksis.1.2.2021.81>
- Zarimah, N., & Kalsum, K. (2024). Teaching English vocabulary to SD 257 Patampanua students using scavenger hunt. *JELITA*, 5(2), 314–324. <https://doi.org/10.56185/jelita.v5i2.720>