

Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII C SMPN 36 Surabaya dengan Menggunakan *Running Dictation* dan Game Berbasis Teknologi Digital

Ririn Rindayani¹, Mas'ulah², Yuniarti³

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ririnrindayani121@gmail.com¹, masulah@fkip.um-surabaya.ac.id²,
yuniarti262@guru.smp.belajar.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas VII C SMPN 36 Surabaya melalui penggunaan game *Running Dictation* dan game berbasis teknologi digital. Penelitian melibatkan 23 siswa sebagai partisipan dengan mengintegrasikan penggunaan *Running Dictation* dan Game Berbasis Teknologi Digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal. Analisis data hasil tes kosakata Bahasa Inggris dilaksanakan secara kuantitatif dengan menghitung jumlah siswa yang tuntas dari hasil tes kosakata Bahasa Inggris yang menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil tes dari 30% di siklus I menjadi 78% di siklus II. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan partisipatif, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengalami peningkatan hasil tes pada setiap siklus. Kemudian, hasil angket menunjukkan keterlibatan dan minat siswa yang tinggi dalam Pelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan game edukatif ini tidak hanya meningkatkan hasil tes, tetapi juga meningkatkan minat, mendorong interaksi, kerja sama antarsiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Running Dictation* dan Game berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: penguasaan kosakata, *Running Dictation*, Pembelajaran Berbasis *Game* Teknologi Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract: This study aims to improve the English vocabulary mastery of seventh-grade students at SMPN 36 Surabaya through the use of *Running Dictation* and Digital Game Based Learning. The research involved 23 students as participants, integrating these two game-based strategies into the English language learning process. This approach was designed to create an active and enjoyable learning atmosphere that encourages optimal student participation. The vocabulary test data were analyzed quantitatively by calculating the number of students who achieved mastery. The results showed a significant increase in mastery from 30% in the first cycle to 78% in the second cycle. With this more engaging and participatory approach, students became more motivated to learn and showed improvement in each cycle. Furthermore, the questionnaire results indicated high levels of student engagement and interest in English lessons. The use of educational games not only improved vocabulary test results but also increased students' motivation, promoted interaction, and encouraged collaboration among peers. The findings suggest that the implementation of *Running Dictation* and Digital Game Based Learning can effectively enhance student engagement and vocabulary acquisition in English learning.

Keyword: Vocabulary mastery; *Running dictation*; Digital Game Based Learning, English Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan masa depan bangsa. Menurut (Sawal M et al., 2024) pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan sebuah bangsa. Banyak berbagai macam jenis pembelajaran yang diajarkan di Indonesia. Mulai dari Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, IPA, sampai Bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris menjadi, salah satu bagian atau pilar yang penting, mengingat Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang disepakati sebagai Bahasa internasional. Menurut (Kusuma, 2018) Bahasa Inggris adalah bahasa utama berita dan informasi di dunia. Sedangkan, menurut (Mika & Mardiana, 2023) menekankan pentingnya edukasi Bahasa Inggris di era globalisasi untuk memperkuat posisi Indonesia dalam kancanah internasional. Siswa Indonesia perlu dibekali kemampuan Bahasa Inggris untuk dapat menghadapi perkembangan di era globalisasi. Bekal kemampuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dimaksudkan yaitu mulai dari pemahaman kemampuan dasar seperti *speaking, listening, reading, grammar*, sampai pada penguasaan kosakata.

Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kosakata menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menurut (Shafara & Zuhriyah, 2024) *Vocabulary* adalah bagian yang penting dalam Bahasa dan merupakan hal pertama dalam mempelajari sebuah bahasa baru. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan. Menurut (Azizah, 2022) penguasaan kosakata menjadi dasar pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran penguasaan kemampuan kosakata Bahasa Inggris di Indonesia biasa dimulai dari jenjang SD yang masih memperkenalkan konsep kosakata, hingga SMP yang mulai mencoba untuk memperdalam konsep dasar yang sudah diperkenalkan sebelumnya di jenjang SD.

Dalam penelitian ini, didapati hasil dari observasi awal yang dilaksanakan atau dilakukan di kelas VII C SMPN 36 Surabaya, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Suasana pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan vocabulary siswa. Maka dari itu, dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP, dibutuhkan strategi yang mampu meningkatkan keterampilan tersebut dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. (Lubis, Fitri, & Ridwan, 2024) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa Inggris, seperti motivasi, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar, yang semuanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata adalah *Running Dictation*. Menurut (Aisyah & Hidayani, 2018) *Running Dictation* adalah sebuah aktifitas yang mendorong kerjasama tim, penyelesaian masalah dan strategi

menghafal. *Running dictation* dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bergerak secara fisik dan bekerja dalam tim. Dengan aktifitas yang menyenangkan tersebut, maka siswa akan lebih mudah mengingat kata apa yang telah mereka dapat. Strategi ini tidak hanya mengaktifkan siswa secara fisik, tetapi juga membentuk kerja sama dalam kelompok dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak serta menulis ulang informasi. Dengan hal tersebut maka siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah mengingat kosakata yang di dapat karena memiliki pengalaman secara langsung.

Selain metode tersebut, adapun sebuah cara yang menggunakan pemanfaatan *game* berbasis teknologi digital juga telah terbukti mampu memperkuat pembelajaran kosakata secara bermakna. Menurut (Morales et al., 2024) *Game Berbasis Teknologi Digital* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kosakata. Penelitian oleh (Abidah, Asih, & Widodo, 2023) menunjukkan bahwa strategi *DGBL* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan motivasi belajar mereka. Selain itu, *DGBL* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar (Anggraini, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021). *DGBL (Digital Game Based Learning)* memungkinkan pembelajaran bersifat adaptif dan personal, serta memberi umpan balik langsung bagi siswa. Dengan mengombinasikan *Running Dictation* dan *Game* berbasis digital, guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga proses penguasaan kosakata menjadi lebih efektif.

Penelitian-peneilitian sebelumnya yang digunakan sebagai patokan untuk melakukan penelitian ini diantaranya penelitian tentang penggunaan *Running Dictation* pertama, (Rima Rikmasari dan Pajar Muharrom) pada tahun 2018 dengan judul "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Metode *Running Dictation* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di MIT Attaqwa Bekasi" dengan hasil nilai ketuntasan siswa meningkat; kedua, dari penulis (Zainab Abbas Jawad) pada tahun 2020 dengan judul "*Running Dictation Technique for Promoting EFL Primary Pupils; Spelling, Pronounciation & Vocabulary Retention*" dengan hasil yang positif terhadap hasil tes kosakata yang diberikan; ketiga, pada tahun 2024 yang ditulis oleh Inaya Zada Shafara dan Mukminatus Zuhriyah) dengan judul "*Running Dictation: an Effective Strategy for Teaching Vocabulary*" dengan hasil penerapan strategi tersebut efektif terbukti dengan meningkatnya hasil rata-rata nilai tes; keempat, dari penulis (Mislawi Yadi dan M. Faidlul Anwar Karim) pada tahun 2024 dengan judul "*The Effect of Students Vocabulary Mastery Through Dictation Games*" dengan hasil positif terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata tes; Kelima, pada tahun 2024 penulis (Rosina F.J. Lekawael, Audry Fransisco Lie, dan Rice Pesiwarissa) dengan judul "*The Implementation of Running Dictation Strategy to Improve Student's Vocabulary in Grade VIII at SMP Negeri 9 Ambon*" dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa dan partisipasi aktif dalam kegiatan di kelas. Kemudian, penelitian penggunaan *Game Berbasis Digital* pada tahun 2022 oleh penulis (Kissy Kyle Sagubay Lozarito dan Ma. Vivienne J. Segumpan) dengan judul "*Effectiveness of Digital Games in Students' Vocabulary*" dengan hasil efektif meningkatkan kosakata siswa dan sikap mereka terhadap pembelajaran kosakata. Kedua, pada tahun 2024 oleh penulis (Lyka Marie B. Morales) dengan judul "*A Systematic Review on The Effectiveness of Digital Game-Based*

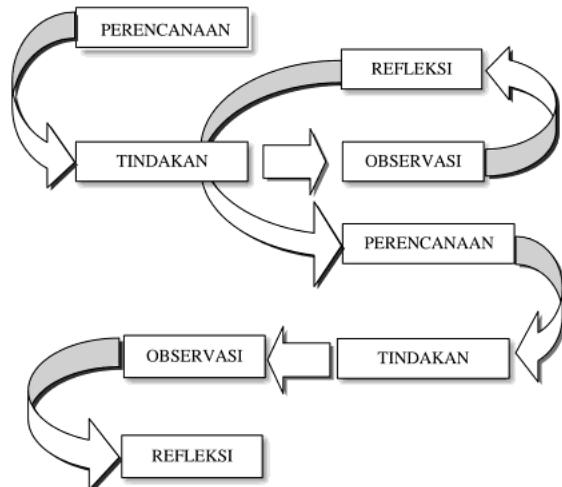
Learning in the Development of Vocabulary Skills" dengan hasil efektif untuk meningkatkan kosakata siswa dengan manfaat meningkatnya keterlibatan siswa. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini menerapkan *Running Dictation* dengan mengkombinasikan *Game* Berbasis Digital dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan subyek siswa kelas VII di SMPN 36 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2 siklus, dimana jumlah keseluruhan pertemuan adalah 2 kali dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam Pelajaran (2x40 menit). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 36 Surabaya di semester genap pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dari Tindakan kelas ini adalah siswa dari kelas VII C yang berjumlah 28 anak, dimana terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Selama pelaksanaan, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas metode yang diterapkan, serta memberikan angket untuk mengetahui minat belajar mereka. Setelah pelaksanaan selesai, peneliti melakukan refleksi untuk menilai keberhasilan dan kendala yang muncul, yang kemudian digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Desain penelitian merujuk pada model Kemmis dan McTaggart dalam (Ambarura, 2025) yang menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat tahapan dasar yang bersifat iteratif, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini saling terkait dan dapat dilakukan lebih dari satu kali, yang dikenal sebagai siklus penelitian tindakan. Tahapan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain PTK model Kemmis dan McTaggart (Parnawi, 2020) digambarkan sebagai berikut ini

Gambar 1. Desain Siklus PTK model Kemmis dan McTaggart (Parnawi, 2020)



Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk pre-test dan post-test. Kemudian angket digunakan untuk mengetahui minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan *Running Dictation* dan *Game* berbasis

digital. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yakni responden dapat menjawab jawaban singkat atau memilih dari alternatif pilihan yang telah dibuat (Valentina, Rosnaningsih, & Muttaqien, 2022).

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan melalui beberapa indikator, yakni pertama, apabila nilai rata-rata hasil post-test siswa diatas KKM yakni 82 meningkat minimal 15% dibandingkan nilai pre-test. Kedua, apabila minimal siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta menunjukkan antusiasme dan respon positif terhadap penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan yang diketahui dari hasil angket. Angket minat belajar terdiri dari empat pernyataan dengan skor 4 untuk Sangat Setuju (SS), skor 3 untuk Setuju (S), Skor 2 untuk Tidak Setuju (TS), serta skor 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS). Dimana, selanjutnya skor akan diubah dalam persentase kemudian di konversi seperti pada Tabel 2. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari tes pre-test dan post-test dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Sementara itu, data kualitatif dari hasil angket dianalisis secara naratif untuk mengetahui perkembangan perilaku belajar siswa, keterlibatan selama proses pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Dengan analisis ini, peneliti dapat mengevaluasi keberhasilan tindakan yang diberikan dan menentukan langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Tabel 1. Kriteria Angket Minat Belajar Bahasa Inggris

No	Persentase (%)	Keterangan
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Tidak Baik
4	0-40	Sangat Tidak Baik

(Whatoni et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil dari penelitian tentang keaktifan dan hasil pengingkatan kosakata Bahasa Inggris peserta didik kelas VII C dengan menggunakan *Running Dictation* dan *Game Berbasis Digital* dengan menggunakan data yang diperoleh pada Siklus I dan Siklus II.

Jumlah siswa kelas VII C adalah 28 siswa, namun dalam penelitian ini hanya akan menampilkan data dari 23 siswa yang mengikuti pembelajaran selama Siklus I dan Siklus II. Hal tersebut dikarenakan saat penelitian berlangsung, terdapat 5 siswa yang tidak

mengikuti proses pembelajaran dikarenakan 3 siswa izin tidak masuk dan 2 siswa merupakan siswa inklusi yang mendapatkan pembelajaran di kelas tersendiri.

Berikut adalah hasil tes Kosakata Bahasa Inggris siswa pada siklus 1 dan siklus 2 yang akan ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Kosakata Bahasa Inggris

No	Kode Siswa	Hasil Tes		Keterangan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	C001	100	100	Tuntas
2	C002	90	100	Tuntas/Meningkat
3	C003	80	90	Tuntas/Meningkat
4	C005	70	90	Tuntas/Meningkat
5	C007	60	80	Tuntas/Meningkat
6	C008	70	90	Tuntas/Meningkat
7	C009	80	100	Tuntas/Meningkat
8	C010	70	70	Tidak Tuntas
9	C011	60	100	Tuntas/Meningkat
10	C012	100	100	Tuntas
11	C013	100	100	Tuntas
12	C014	60	80	Tidak Tuntas
13	C015	50	100	Tuntas/Meningkat
14	C016	80	90	Tuntas/Meningkat
15	C017	30	40	Tidak Tuntas
16	C018	90	100	Tuntas/Meningkat
17	C019	80	100	Tuntas/Meningkat
18	C020	80	90	Tuntas/Meningkat
19	C021	30	30	Tidak Tuntas
20	C022	30	90	Tuntas/Meningkat
21	C023	100	100	Tuntas
22	C024	80	90	Tuntas/Meningkat

23	C026	90	100	Tuntas/Meningkat
	Rata-rata	73	88	
	Persentase Ketuntasan	30%	78%	

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat perbandingan hasil tes kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII C. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMPN 36 Surabaya untuk kelas VII adalah 82. Pada siklus 1 terdapat 7 siswa yang tuntas atau 30 % dan 16 siswa belum tuntas atau 70% dari 23 siswa yang mengikuti siklus. Kemudian, pada siklus 2 terdapat 18 siswa tuntas atau 78% dan 5 siswa belum tuntas atau 22%. Dari hasil yang diperoleh pada tes kosakata Bahasa Inggris pada siklus 1 dan siklus 2, siswa yang tuntas KKM mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas VII C. Peningkatan hasil tes di siklus 2 terjadi karena adanya perbaikan dari Siklus 1, yakni siswa sudah mulai mengerti alur dari *Game*, sehingga adanya peningkatan pemahaman materi yang berdampak pada hasil tes sebagian siswa. Penelitian ini selaras dengan penelitian (Lekawael, Lie, & Pesiwarissa, 2024) dengan menerapkan strategi *Running dictation* dapat meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa. Serta, penelitian (Lozarito & Segumpang, 2022) penggunaan permainan digital secara efektif dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa serta memperkuat sikap positif mereka terhadap pembelajaran.

Selanjutnya, data tentang keterlibatan, keaktifan, dan minat siswa diperoleh melalui angket dengan menggunakan skala Likert 1-4 dengan memuat lima aspek, yaitu ketertarikan dalam belajar, kebermafaatan dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, motivasi belajar, serta keaktifan dan keterlibatan dalam belajar (Hamdi & Rahim, 2020). Hasil data yang diperoleh dari penerapan *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital menunjukkan hasil yang positif terhadap minat belajarnya pada Bahasa Inggris. Dalam analisis aspek yang berbeda menunjukkan bahwa siswa memiliki keterlibatan dan minat yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil persentase 84% pada aspek ketertarikan dalam belajar. Kemudian, minat pada Bahasa Inggris yang didorong akan pentingnya mempelajari Bahasa Inggris juga ditunjukkan dari hasil yang mencapai 83%. Kemudahan dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris melalui *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital juga terlihat pada pencapaian aspek konsentrasi dalam belajar yang menunjukkan hasil 78%. Selanjutnya, aspek motivasi belajar yang mencapai 81% menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan menarik bagi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Kemudian, keaktifan dan keterlibatan yang mencapai 78% menandakan bahwa dengan metode pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, angka penilaian sebesar 81% dalam aspek keseluruhan menunjukkan bahwa menggunakan *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang berdampak pada meningkatnya kosakata Bahasa Inggris siswa. Hasil analisis minat belajar siswa terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Minat Belajar Bahasa Inggris

Aspek Minat Belajar Bahasa Inggris	Persentase	Kriteria
Ketertarikan dalam belajar	84%	Sangat Baik
Kebermafaatan dalam belajar,	83%	Sangat Baik
Konsentrasi dalam belajar	78%	Baik
Motivasi belajar,	81%	Sangat Baik
Keaktifan dan keterlibatan dalam belajar	78%	Baik

KESIMPULAN,

Penelitian tentang peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital bertujuan untuk mengukur sejauh mana metode tersebut dapat meningkatkan hasil tes kosakata dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dari hasil tes dan juga angket, dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata siswa kelas VII C SMPN 36 Surabaya meningkat dengan menerapkan *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital dan siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes siswa yang lolos KKM di siklus I sebesar 30% atau berjumlah 7 orang, kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 78% atau sejumlah 18 siswa yang lolos KKM. Tidak hanya itu, penerapan *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital juga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam Pelajaran Bahasa Inggris yang terbukti dengan hasil angket mencapai rata-rata 81% di semua aspek. Keberhasilan pada aspek-aspek tersebut menegaskan bahwa penerapan *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital dapat meningkatkan kosakata siswa dan juga minat pada pembelajaran Bahasa Inggris.

IMPLIKASI DAN SARAN

Penerapan metode pembelajaran *Running Dictation* dan *Game* Berbasis Teknologi Digital terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta minat belajar siswa kelas VII C SMPN 36 Surabaya dalam pelajaran Bahasa Inggris. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan dengan menerapkan metode-metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan *Running Dictation* dapat melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas fisik dan berpikir, sementara *Game* Berbasis Teknologi Digital memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa. Metode ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, L., Asih, R. A., & Widodo, E. (2023). Digital Game-Based Learning as a Strategy to Expand Vocational Students' Vocabulary: A Mixed Methods Approach. *Journal of Education Technology*, 7(3), 419–428.
- Aisyah, L., & Hidayani, R. (2018). "Applying Running Dictation Strategy to Improve the Students' Speaking Ability in IX-B Class Students at Medan State" In *Proceedings of the 1st International Seminar on Foreign Language Teaching, Linguistics, and Literature (ISfLATEL-1)* 144–150.
- Ambarura, P. (2025). *Metode Penulisan Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah Teori, Metodologi, dan Penyusunan Proposal*. Widina Media Utama
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246–251.
- Azizah, D. M. (2022). Strategi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Bilingual di Yogyakarta. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 676–687.
- Hamdi, & Rahim, C. K. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika Di Sma Negeri 1 Sakti. *Jurnal Sains Riset*, 9(3), 68–79.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika BErbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based LEarning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Jawad, Z. A. (2020). Running Dictation Technique for Promoting EFL Primary Pupils' Spelling, Pronunciation & Vocabulary Retention. *Al-Ustath Journal for Human and Social Sciences*, 59(4), 75–88.
- Kusuma, C. S. D. (2018). *Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Efisiensi*, XV(2), 43–50.
- Lekawael, R. F. J., Lie, A. F., & Pesiwarissa, R. (2024). The Implementation of Running Dictation Strategy to Improve Students' Vocabulary in Grade VIII at SMP Negeri 9 Ambon. *Innovative: Journal Of Social*, 4, 3441–3453.
- Lozarito, K. K. S., & Segumpang, M. V. J. (2022). Effectiveness of Digital Games in Students' Vocabulary. *International Journal of English Language Teaching*, 10(3), 8–14.
- Lubis, J. P., Fitri, N. Z. N., & Ridwan, S. C. (2024). Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3599–3605.
- Morales, L. M. B., Castillo, J. R. G., & R., C. R. (2024). A Systematic Review on The Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills. *International Journal of Multidixiplinary Studies in Higher Education*, 1(1), 58–66.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. In Deepublish Publisher.

- Rikmasari, R., & Muharrom, P. (2018). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Running dictation Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di MIT Attaqwa 01 Bekasi. *Pedagogik*, 6(2), 117–125.
- Sawal M, A., Pardiman, P., & Nurhidayah, N. (2024). Sosialisasi Pendidikan Tinggi Dalam Peningkatan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berkualitas. *Jurnal SOLMA*, 13(1), 503–512.
- Shafara, I. Z., Hasyim, U., & Jombang, T. (2024). Running Dictation : an Effective Strategy for Teaching Vocabulary. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 09(2), 95–102.
- Valentina, F. R., Rosnaningsih, A., & Muttaqien, N. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SDN Karawaci Baru 4. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2112–2124.
- Whatoni, A. S., Anwar, Y. A. S., & Namira, D. (2024). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Kimia Peserta Didik. *DIDAKTIKA Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(1), 22–28.
- Yadi, M., & Karim, M. F. A. (2024). The Effect of Students' Vocabulary Mastery through Dictation Games. *JOEY: Journal of English Ibrahimi*, 3(2), 65–74.