

Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia

Ika Tazkiah^{*1}, Nurlatifah², Rini Purbayani³

^{1,2}PGMI, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

³PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

*Email: ikatazkiah@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history

Received: 27 May 2025

Revised: 29 May 2025

Accepted: 30 May 2025

Kata Kunci: bahasa Indonesia, penguasaan kosakata, permainan mencocokkan kata.

Keywords: Indonesian language, vocabulary matery, word matching game.

Penguasaan kosakata adalah fondasi krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Namun demikian, pembelajaran kosakata seringkali disajikan secara monoton, menyebabkan kurangnya motivasi dan penguasaan yang optimal pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar pada materi Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test design*. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas II SDN 2 Sagalaherang. Teknik analisis dan instrumen penelitian menggunakan tes objektif berupa mencocokkan kata dan dianalisis menggunakan uji-*t paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0.005 ($\text{sig.} = 0.000$). Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan mencocokkan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 2 Sagalaherang. Rata-rata nilai *post-test* naik secara signifikan yaitu 20, ini berarti penerapan permainan mencocokkan kata efektif terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, permainan mencocokkan kata direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk memperkaya kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Vocabulary mastery is a crucial foundation in Indonesian language learning in elementary schools. However, vocabulary learning is often presented monotonously, leading to a lack of motivation and suboptimal mastery in students. This study aims to investigate the impact of word-matching games on elementary school students' vocabulary mastery in Indonesian language materials. This study used a quantitative approach with an experimental design. The design used was a pre-test and post-test design. The research sample consisted of 20 grade II students of SDN 2 Sagalaherang. Analysis techniques and research instruments used objective tests in the form of matching words, and were analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the significance value was less than 0.005 ($\text{sig.} = 0.000$). This indicates that there is a significant effect of matching games on the vocabulary mastery of grade II students of SDN 2 Sagalaherang. The average post-test score increased significantly by 20, which means that the application of the word matching game is effective on vocabulary mastery of elementary school students. Therefore, the word matching game is recommended as an innovative alternative to enrich students' vocabulary in Indonesian language learning.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting sebagai investasi masa depan untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, di mana kualitasnya harus selaras dengan pesatnya kemajuan teknologi. Pendidikan yang unggul tidak hanya dititikberatkan pada aspek kognitif, melainkan juga mencakup pembentukan karakter dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi beragam tantangan (Maisaroh, 2024). Dengan demikian, diperlukan perancangan sistem pendidikan yang mampu menyuguhkan proses pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga penuh tantangan. Inisiatif ini seharusnya dimulai dari jenjang dasar,

sebagai akar pembangun sistem pendidikan nasional, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hendaknya berlangsung secara alamiah dan berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung dan bukan sekadar transfer pengetahuan dari guru. Penyesuaian materi Bahasa Indonesia dengan lingkungan sekitar peserta didik serta kolaborasi aktif antara guru dan murid menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi pengetahuan. Mengingat guru memiliki pengaruh signifikan sebagai teladan dan sumber inspirasi, peran mereka dalam menciptakan pemahaman materi melalui model pembelajaran yang partisipatif sangatlah esensial, karena keaktifan peserta didik secara mental, fisik, maupun sosial akan memperbesar peluang mereka meraih prestasi yang gemilang (Zola, 2020).

Rendahnya penguasaan kosakata seringkali menjadi hambatan signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar karena pada umumnya siswa sekolah dasar hanya menggunakan bahasa Indonesia pada saat jam pelajaran saja, karena itu para siswa kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena faktor kebiasaan siswa yang selalu menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan sehari-hari, baik dalam lingkungan rumah maupun sekolah (Rokmanah et al., 2023). Ketika siswa memiliki perbendaharaan kata yang terbatas, mereka kesulitan dalam memahami instruksi guru, mengikuti alur cerita, atau menginterpretasikan informasi dari teks bacaan. Dampaknya, mereka seringkali mengalami frustrasi saat mencoba mengungkapkan ide-ide mereka secara lisan maupun tertulis, yang berujung pada kurangnya partisipasi di kelas dan penurunan motivasi belajar. Situasi ini menciptakan lingkaran setan di mana kurangnya kosakata menghambat pemahaman, dan kurangnya pemahaman memperburuk keinginan untuk belajar dan memperoleh kosakata baru, sehingga capaian belajar Bahasa Indonesia siswa tidak optimal.

Untuk mengatasi tantangan penguasaan kosakata yang kerap dihadapi siswa sekolah dasar, diperlukan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Nabilah et al., 2024). Sebagai salah satu solusi inovatif yaitu menggunakan permainan mencocokkan, karena dalam permainan ini ada aktivitas yang melibatkan visualisasi, memori, dan asosiasi kata. Permainan ini dapat membangkitkan minat belajar siswa sekaligus memfasilitasi pemerolehan serta retensi kosakata baru secara lebih efektif. Dengan demikian, penerapan permainan ini berpotensi besar untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dan secara signifikan berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa, membekali mereka dengan perbendaharaan kata yang lebih kaya untuk menunjang keterampilan berbahasa Indonesia.

Penelitian ini di dukung oleh tiga penelitian terdahulu, seperti penelitian Zulfi (2022), yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Murid Kelas SD V". Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Make A Match, terjadi peningkatan penguasaan kosakata yang substansial pada siswa kelas V UPT SPF SDI Borong Jambu I, Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Nilai penguasaan kosakata mereka meningkat dari kategori cukup pada siklus pertama menjadi sangat baik pada siklus kedua.

Penelitian kedua dilakukan oleh Serani et al., (2020), dengan judul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan seseorang dalam menguasai atau memahami

makna serta menggunakan kata-kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sari, (2021) dengan judul “Pelatihan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Bagi Siswa SD di Kelurahan Tunggoro Kota Binjai”. Riset ini mengungkapkan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi, semangat, antusiasme, serta kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Melalui model *Make A Match*, mereka juga mendapatkan peluang dan pengalaman berharga yang berkontribusi pada peningkatan kosakata bahasa Inggris.

Ketiga penelitian di atas memiliki area fokus yang sama dengan studi ini, yakni penggunaan berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan mencolok ditemukan pada subjek materi, instrumen pengukuran, dan media ajar yang diterapkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara spesifik, penelitian ini berupaya menjawab tiga pertanyaan kunci: yaitu bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan mencocokkan kata, serta apakah ada pengaruh signifikan dari penggunaan permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata. Melalui identifikasi tingkat awal dan akhir penguasaan kosakata, serta analisis pengaruhnya, penelitian ini berharap dapat menyajikan rekomendasi aplikatif. Rekomendasi ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dalam memilih metode inovatif, mengatasi hambatan belajar kosakata, dan pada akhirnya, mendorong peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam membentuk fondasi berbahasa yang kuat.

II. KAJIAN PUSTAKA

Permainan Mencocokkan Kata

Permainan mencocokkan kata (*matching word game*) merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkaya kosakata siswa. Umumnya, para ahli mendefinisikan permainan ini sebagai aktivitas belajar interaktif di mana peserta didik menghubungkan atau menjodohkan elemen-elemen yang memiliki korelasi makna atau logis (Utami & Bashofi, 2023), konsep ini selaras dengan pandangan umum bahwa permainan mencocokkan kata melibatkan proses asosiasi untuk membangun pemahaman kosakata. Sebagai contoh Firdaus & Ghonim (2023), menjelaskan bahwa permainan mencocokkan kata (*matching word game*) merupakan jenis permainan yang mengharuskan pemain untuk mencocokkan dua objek yang saling berkaitan, biasanya berupa gambar dan kata atau tulisan. Sementara itu, penelitian-penelitian tentang penguasaan kosakata melalui permainan menunjukkan bahwa aktivitas ini, seperti yang diungkapkan oleh Kosakata et al., (2023), dapat berupa teka-teki atau pencarian kata yang dirancang untuk menguji penguasaan mencocokkan kata.

Dari ketiga pendapat di atas dapat dielaborasi bahwa permainan mencocokkan kata merupakan strategi pembelajaran interaktif yang efektif dalam memperkaya kosakata siswa. Aktivitas ini melibatkan proses menjodohkan elemen yang berkaitan secara makna atau logis,

seperti gambar dan tulisan, sehingga mendorong pemahaman dan penguasaan kosakata. Berbagai penelitian mendukung bahwa permainan semacam ini, termasuk teka-teki dan pencarian kata, mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Firdaus & Ghonim, 2023; Kosakata et al., 2023; Utami & Bashofi, 2023).

Permainan mencocokkan kata dalam konteks penelitian ini dirancang untuk memfasilitasi belajar bermakna sehingga siswa dapat menambah pengetahuannya. Adapun permainan kata yang disediakan mulai dari mencocokkan kata sinonim atau antonim, kelas kata, meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata baku, dan tidak baku, serta mencocokkan kata dengan gambar. Melalui permainan tersebut, siswa dapat menghubungkan kosakata baru dengan representasi visual atau konsep yang sudah mereka pahami. Proses ini membangun jaringan makna yang lebih kaya, sehingga kosakata yang dipelajari lebih mudah diingat dan digunakan secara kontekstual (Hidayatul Muamanah & Suyadi, 2020).

Mengacu pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan mencocokkan kata merupakan strategi pembelajaran interaktif yang terbukti efektif dalam memperkaya dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Aktivitas ini melibatkan proses menjodohkan elemen yang memiliki hubungan makna atau logis, seperti gambar dengan tulisan, sinonim dengan antonim, maupun kelas kata tertentu. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mendukung pembelajaran bermakna karena memungkinkan siswa membangun asosiasi antara kosakata baru dengan konsep atau visual yang telah dikenal. Dengan demikian, permainan mencocokkan kata tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi juga mendorong penggunaan kosakata secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan Kosakata

Pentingnya penguasaan kosakata yaitu untuk mempermudah dalam komunikasi. Siswa dengan perbendaharaan kata yang luas lebih mudah menyerap informasi lisan maupun tulisan, sehingga mengoptimalkan keterampilan berbahasa mereka. Penguasaan kosakata berarti mampu membentuk kalimat serta menyampaikan kalimat akurat (Ramadhania & Yamin, 2022). Wahyuningsih et al., (2021), mengatakan bahwa penguasaan kosakata pada siswa berarti kemampuan mereka untuk memahami dan memanfaatkan ragam kata secara akurat dalam konstruksi kalimat. Penguasaan kosakata adalah kemampuannya dalam menunjukkan atau memperagakan suatu kata dan mampu menyeleksi kata, menemukan kata-kata yang bersinonim, dan mengidentifikasi kata-kata yang berantonim (Muliana & Warmansyah, 2022).

Pendapat para ahli di atas, dapat dielaborasi bahwa pentingnya penguasaan kosakata sangat vital untuk komunikasi yang efektif. Penguasaan kosakata yang luas memudahkan siswa menyerap informasi lisan dan tulisan, mengoptimalkan keterampilan berbahasa. Penguasaan ini esensial untuk menyusun kalimat akurat dan menyampaikan gagasan sempurna, ini mencakup kemampuan memanfaatkan kata secara presisi. Penguasaan kosakata berarti mampu mengidentifikasi, menyeleksi, hingga menunjukkan sinonim dan antonim. Dengan demikian, penguasaan kosakata melibatkan pemahaman nuansa makna dan aplikasi fleksibel dalam beragam konteks komunikasi (Muliana & Warmansyah, 2022; Ramadhania & Yamin, 2022; Wahyuningsih et al., 2021).

Penguasaan kosakata dalam konteks penelitian ini didefinisikan secara komprehensif, tidak hanya sebagai kuantitas kata yang dikenal, tetapi juga kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakannya secara tepat. Ini mencakup pemahaman siswa terhadap

sinonim (kata-kata dengan makna serupa) dan antonim (kata-kata dengan makna berlawanan), serta kemampuan mereka untuk mengidentifikasi dan mengaplikasikan berbagai kelas kata seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Lebih jauh, penelitian ini juga mencakup aspek pemahaman kata baku dan tidak baku, yang krusial untuk ketepatan berbahasa dalam konteks formal maupun informal (Muchti & Ernawati, 2022).

Dengan demikian, kesimpulannya bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan dinamis siswa untuk mengolah dan mengaplikasikan perbendaharaan kata secara fleksibel dalam beragam konteks komunikasi. Dalam ranah pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan kosakata terbukti menjadi pondasi krusial bagi komunikasi yang efektif dan pengembangan keterampilan berbahasa bagi siswa. Berbagai ahli sepakat bahwa penguasaan ini tidak hanya tentang jumlah kata yang diketahui, melainkan juga kapabilitas siswa untuk memahami nuansa makna, memanfaatkan kata secara presisi, menyusun kalimat akurat, serta mengidentifikasi sinonim dan antonim. Sejalan dengan pandangan tersebut, penelitian ini mendefinisikan penguasaan kosakata secara komprehensif, meliputi pemahaman sinonim, antonim, berbagai kelas kata (benda, kerja, sifat), hingga penggunaan kata baku dan tidak baku.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sesuai dengan (Sugiono, 2013), Pendekatan eksperimen adalah untuk menguji dampak variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah permainan mencocokkan kata, sementara variabel terikat adalah penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* guna mengevaluasi perubahan penguasaan kosakata yang terjadi setelah penerapan permainan mencocokkan kata.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di bulan Mei 2025. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sagalaherang, Dusun Puhun, Desa Sagalaherang, Kecamatan Panawangan, Kabupaten Ciamis.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini 20 siswa, yaitu kelas II SDN 2 Sagalaherang yang akan mengikuti pembelajaran dengan permainan mencocokkan kata. Pemilihan siswa dilakukan secara acak untuk memastikan keberagaman dalam subjek penelitian.

Prosedur

Prosedur penelitian dimulai dengan melakukan tes awal (*pre-test*) dengan tujuan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan permainan mencocokkan kata. Tes ini akan mengukur penguasaan kosakata yang dikuasai siswa pada awal penelitian. Setelah *pre-test*, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan permainan mencocokkan kata yang diterapkan oleh guru. Setelah selesai melakukan pembelajaran, siswa akan diberikan tes akhir (*post-test*) yang sama dengan tes awal untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan permainan mencocokkan kata. Analisis data dari *pre-test* dan *post-test* akan dilakukan guna mengidentifikasi adanya peningkatan substansial pada penguasaan kosakata siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data kuantitatif dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk mengetahui pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar pada materi Bahasa Indonesia sebelum dan setelah penerapan permainan mencocokkan kata. Instrumen yang digunakan adalah soal tes yang dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata siswa dalam mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari, dengan fokus pada lima elemen penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, yaitu penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku (Anggraini et al., 2022).

Soal tes pada *pre-test* dan *post-test* disusun dengan jenis soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar dan kata yang relevan dengan kelima elemen tersebut. Skor 1 diberikan untuk setiap respons yang tepat, dan skor 0 untuk respons yang tidak tepat. Semua data hasil tes akan dianalisis untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan metode permainan mencocokkan kata. Soal test dirancang berdasarkan indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penguasaan Kosakata.

Variabel Penelitian	Indikator	Deskripsi / Aspek yang Diukur	Bentuk Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	1. Penguasaan Makna Kata	Siswa dapat memahami arti kata (sinonim, antonim, definisi sederhana).	Pilihan Ganda	1 - 5	5
	2. Afiksasi (Imbuhan)	Siswa dapat mengenali/memahami makna kata dasar dan kata berimbuhan (misal: me-, ber-, di-, -an).	Pilihan Ganda	6 - 10	5
	3. Bentuk Kata Baku	Siswa dapat memilih bentuk penulisan kata yang sesuai dengan kaidah baku Bahasa Indonesia.	Pilihan Ganda	11 - 15	5
	4. Kelas Kata	Siswa dapat mengidentifikasi jenis kata (kata benda, kata kerja, kata sifat) dalam konteks sederhana.	Mencocokkan gambar dengan kata	16 - 20	5
	5. Bentuk Kata Tidak Baku	Siswa dapat mengenali bentuk kata tidak baku yang sering digunakan dan membedakannya dengan bentuk baku.	Mencocokkan gambar dengan kata	21 - 25	5
Total Soal				1 - 25	25

(Anggraini et al., 2022)

Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengadopsi pendekatan analisis data statistik dengan beberapa tahapan. Pertama, dilakukan deskripsi data dari skor *pre-test* dan *post-test* untuk memberikan gambaran

mengenai distribusi nilai siswa. Selanjutnya, uji normalitas diterapkan untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal, sebuah prasyarat penting sebelum melanjutkan ke uji statistik parametrik. Terakhir, dilakukan Uji *Paired Sample T-Test* untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Jika hasil uji ini menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan mencocokkan kata memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan permainan mencocokkan kata dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia di kelas II SDN 2 Sagalaherang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Permainan mencocokkan kata dalam penelitian ini meliputi menjodohkan kata, mencari sinonim dan antonim, serta menyusun kalimat. Tujuannya adalah supaya siswa bukan hanya menghafal kata, melainkan dapat menggunakannya dalam konteks yang lebih nyata.

Permainan mencocokkan kata melibatkan siswa untuk mencocokkan kata dengan gambar atau definisi yang sesuai, yang membantu mereka mengaitkan kosakata baru dengan makna yang lebih konkret. Permainan mencari sinonim dan antonim menantang siswa agar menemukan kata yang memiliki arti yang sama atau berlawanan, yang mengasah pemahaman mereka terhadap berbagai variasi kosakata. Permainan menyusun kalimat, di sisi lain, membantu siswa berlatih menyusun kalimat dengan kata-kata yang baru dipelajari, sehingga mereka dapat lebih memahami cara penggunaan kata dalam konteks yang tepat.

Dari observasi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa penerapan permainan mencocokkan kata membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan menarik. Siswa lebih aktif berpartisipasi, berdiskusi dengan teman-temannya, dan lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru. Proses pembelajaran yang menyenangkan ini mendorong mereka untuk lebih terbuka dalam berbicara dan berinteraksi, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan kosakata.

Tabel berikut menunjukkan penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah penerapan permainan mencocokkan kata pada 20 siswa:

Tabel 2. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
AK	50	80
AY	65	85
CK	70	90
ER	55	75
FF	60	80
FZ	67	87
GR	62	82
JJ	54	84
NM	66	86
OP	68	88
PE	59	79
RH	61	81

RK	69	89
SC	63	83
SH	60	80
SK	65	85
ST	70	90
TK	66	86
WH	61	81
WI	64	84
Rata-Rata	63	83

Dapat dilihat dari tabel 2, sebagai bagian dari evaluasi dilakukan uji kosakata sebelum dan sesudah penerapan permainan mencocokkan kosakata. Hasil pengujian mengindikasikan bahwa kosakata siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 20. Sebelum penerapan permainan mencocokkan kata, rata-rata skor penguasaan kosakata siswa adalah 63, dan setelah permainan mencocokkan kata diterapkan, rata-rata skor siswa meningkat menjadi 83. Hal ini menunjukkan bahwa permainan mencocokkan mampu secara efektif meningkatkan kosakata siswa di kelas II SDN 2 Sagalaherang. Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS dengan uji *Shapiro-Wilk*, karena ukuran sampel kurang dari 50. Adapun hasilna sebagai berikut:

Tabel.3. Hasil Output Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.111	20	.200 [*]	.947	20	.327
Posttest	.103	20	.200 [*]	.968	20	.716

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel yang disajikan, nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest adalah 0.327 dan untuk posttest adalah 0.716. Karena kedua nilai ini melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Kondisi ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-Test, dapat dilakukan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada subjek yang sama, dengan membandingkan skor rata-rata dari dua kondisi berbeda.

Berikut ini adalah hasil uji statistik perbedaan rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest*:

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-21.000	3.078	.688	-22.441	-19.559	-30.512	19	.000

Hasil uji statistik menunjukkan nilai $t = -30.512$ dan $df = 19$, dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000. Mengingat p-value (0,000) lebih kecil dari 0,05, ini menjadi bukti kuat adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor Pretest dan Posttest. Artinya, permainan mencocokkan kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa permainan mencocokkan kata memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 2 Sagalaherang.

Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata. Selanjutnya, diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan permainan mencocokkan kata yang didukung oleh aplikasi *Wordwall* berbasis web. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami kosakata yang disampaikan. Setelah *treatment* diberikan, dilakukan *posttest* untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan permainan mencocokkan kata berbasis *Wordwall*.

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan permainan mencocokkan kata terbukti memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 2 Sagalaherang. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan skor rata-rata kosakata siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan mencocokkan kata berbasis *Wordwall*, skor 63 sebelum menggunakan permainan mencocokkan kata, menjadi 83 setelah menggunakan permainan tersebut. Selain itu, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan kata lain, permainan mencocokkan kata terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan kosakata siswa kelas II di SDN 2 Sagalaherang.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teori pembelajaran. Teori konstruktivisme, seperti yang diusung oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, relevan karena permainan ini mendorong siswa untuk secara aktif membangun pemahaman mereka tentang kosakata melalui interaksi langsung dan pengalaman konkret, alih-alih menerima informasi secara pasif (Andi Asrafiani Arafah et al., 2023). Selanjutnya, teori behaviorisme menjelaskan bahwa pengulangan dan feedback langsung yang melekat pada permainan memperkuat memori kosakata siswa. Setiap keberhasilan mencocokkan kata berfungsi sebagai penguatan positif, membantu siswa mengingat kata-kata baru lebih efisien. Terakhir, teori permainan edukasi menyoroti bahwa format pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan mencocokkan kata, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, menjaga fokus mereka, dan secara efektif mengurangi kecemasan belajar. Seperti yang didukung oleh Hilmi et al., (2018), bahwa aktivitas permainan mencocokkan kata dapat mendorong pemerolehan kosakata tanpa beban. Dengan demikian, peningkatan rata-rata skor sebesar 20 poin membuktikan bahwa pendekatan yang aktif dan menarik ini lebih unggul dari metode tradisional dalam membangun fondasi kosakata yang kuat pada siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji permainan mencocokkan kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kosa kata, hanya menggunakan media seperti Powerpoint interaktif, flashcard digital, dan game edukatif berbasis aplikasi lokal dapat meningkatkan minat dan penguasaan kosakata siswa terhadap Pelajaran bahasa Indonesia. Namun, penelitian sekarang ini memiliki beberapa perbedaan jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dimana penelitian sekarang ini menggunakan aplikasi wordwall berbasis web yang merupakan platform pembelajaran interaktif sehingga memudahkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif secara menarik, seperti matching games, word search, anagram, hingga quiz time. Media ini dinilai lebih dinamis karena siswa dapat belajar melalui kegiatan bermain yang kompetitif dan kolaboratif (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Penelitian ini memberikan nilai kebaruan yang substansial. Salah satu sumbangan utamanya adalah inovasi dalam penggunaan khusus platform Wordwall untuk pengajaran kosakata Bahasa Indonesia, area yang relatif belum banyak dieksplorasi di ranah lokal. Berbeda dengan penggunaan Wordwall yang seringkali bersifat umum di beragam subjek, riset ini memfokuskannya untuk memperkaya penguasaan kosakata melalui aktivitas bermain digital yang edukatif dan menyenangkan. Kebaruan juga tampak pada penyertaan elemen gamifikasi, dengan fitur interaktif seperti kuis dan *matching games*, yang bertujuan untuk meningkatkan retensi dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Selain itu, studi ini menekankan partisipasi aktif siswa, tidak hanya dari segi kognitif, tetapi juga dalam memicu motivasi, antusiasme, serta keterlibatan mereka. Dengan demikian, penelitian ini menjadi perintis dalam mengadaptasi inovasi teknologi pembelajaran digital global ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia yang relevan secara lokal.

Secara garis besar, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa. Meskipun ada tantangan dalam melaksanakan permainan mencocokkan kata, seperti pengaturan waktu dan keterbatasan ruang kelas, namun hasil yang didapatkan sangat memuaskan. Penerapan permainan mencocokkan kata yang bervariasi, yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan pembelajaran, terbukti berhasil meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan. Hal Ini mengukuhkan bahwa permainan mencocokkan kata berpotensi menjadi alternatif yang kuat guna meningkatkan mutu pengajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar (Sari, 2021).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data, diketahui bahwa nilai sig. kurang dari 0,05 (Sig. = 0,000). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan mencocokkan kata berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 2 Sagalaherang. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan mencocokkan kata, mencari sinonim dan antonim, serta menyusun kalimat ini terbukti mampu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa saran yang diajukan untuk berbagai pihak. Bagi para guru, disarankan untuk secara rutin mengintegrasikan permainan bahasa dalam

pembelajaran guna menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan interaktif, serta memberikan variasi permainan agar siswa termotivasi dan tidak jenuh. Penting juga bagi guru untuk memberikan umpan balik positif setelah permainan untuk memastikan pemahaman kosakata siswa. Sementara itu, bagi pihak sekolah, dukungan dapat diberikan melalui penyediaan fasilitas pendukung seperti alat peraga atau media belajar yang relevan, serta mengadakan pelatihan bagi guru-guru untuk memaksimalkan metode pembelajaran berbasis permainan. Sekolah juga diharapkan menyediakan alokasi waktu yang cukup dalam jadwal untuk mengintegrasikan permainan bahasa secara terstruktur. Terakhir, untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah guna mengamati keberhasilan penerapan permainan bahasa di konteks yang lebih luas. Penelitian di masa depan juga dapat difokuskan pada pengaruh permainan bahasa terhadap aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara dan menulis, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang permainan bahasa terhadap perkembangan kosakata dan kemampuan berbahasa siswa secara keseluruhan.

REFERENSI

- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Hidayatul Muamanah, & Suyadi. (2020). Pelaksanaan teori belajar bermakna David Ausubel dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 162–180. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab bagi peserta didik kelas VIII.B MTsN baranti kabupaten sidrap* (Vol. 3, Nomor 2).
- Kosakata, P., Jepang, B., & Sma, S. (2023). Efektivitas media teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata bahasa jepang siswa SMA. *Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 362–372.
- Maisaroh. (2024). Transformasi pendidikan karakter melalui kebijakan pemerintah di Indonesia menuju generasi emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 7(47), 18–30.
- Muchti, A., & Ernawati, Y. (2022). Penguasaan kosakata baku dan tidak baku: sebuah studi kasus mahasiswa UBD. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 61–70. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1762>
- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif speaking pyramid untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.15548/jostech.v2i1.3808>
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword. *Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 927–938.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>
- Sari, A. S. P. (2021). Pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran make a match bagi siswa SD di kelurahan Tunggurono kota Binjai. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2863>
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menggunakan media gambar pada siswa kelas 1 sekolah dasar negeri 43 tapang aceh tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Nomor January).
- Utami, P. S., & Bashofi, F. (2023). Penguatan pembelajaran berbasis kecakapan abad 21 melalui budaya lokal: studi literature review teori Vygostsky dan Ki Hadjar Dewantara. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 4(01), 208–219.

- <https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3683>
- Wahyuningsih, E. T., Santa, S., & Suchyadi, Y. (2021). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(3), 238–244.
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4760>
- Zola. (2020). Analisis urgensi kompetensi kepribadian guru. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 90.
- Zulfia, N. F. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan penguasaan kosakata murid kelas V SD. *Nubin Smart Journal*, 2(1), 58.
<https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>