Copyright © the author(s)

# Pengaruh Permainan Edukatif pada Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

**Siti Fatimah[1], Muchlas Abror[2], Rasyid Zuhdi[3]**
[1]Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

Penulis Korespondensi:
**Siti Fatimah**
stfatimh984@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap penguasaan dan peningkatan kosakata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan edukatif dengan mengunakan uji *pre-test dan post-test*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab-akibat antar variabel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu cara mengambil subjek bukan secara acak tetapi berdasarkan atas adanya tujuan dan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pre test and post test.* Penelitian ini mengikutsertakan siswa kelas V SD Negeri Nampudadi, Kabupaten Kebumen sebagai subjek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis yang terdiri dari dari uji normalitas, *uji paired sample t-test*, dan uji peningkatan *n-gain score.* Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes berupa tes pilihan ganda dan tes esai untuk mengetahui capaian tingkatan penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indoensia dengan tingkat peningkatan termasuk dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** *permainan edukatif, kosakata, sekolah dasar*

## Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia ialah sebuah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan seorang guru pada siswa berkenaan dengan kemampuan berbahasa Indonesia secara cepat yang mempunyai fungsi dan tujuannya (Ali, 2020). Bahasa Indonesia menjadi satu di antara beberapa mata pelajaran yang wajib untuk dikuasai dan dipelajari oleh siswa yang duduk di sekolah dasar (Nurhasanah, 2017). Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan ialah supaya siswa bisa melakukan komunikasi dengan efisien dan efektif disesuaikan dengan etika yang ada, baik secara tulisan maupun lisan, bangga serta menghargai pemakaian Bahasa Indonesia yang jadi bahasa negara sekaligus bahasa persatuan, paham akan Bahasa Indonesia serta memakainya secara tepat dan kreatif guna mencapai tujuan, memakai Bahasa Indonesia guna memperkuat kematangan sosial dan emosional, mengapa kemampuan intelektual, memanfaatkan serta menikmati karya sastra guna memupuk budi pekerti, memperluas wawasan, mempromosikan dan menghargai sastra Indonesia yang menjadi warisan budaya serta intelektual bangsa Indonesia, dan juga menambah kemampuan berbahasa serta pengetahuan (Samsiyah & SD, 2016).

Pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri menjadi aktivias yang dilaksanakan para siswa untuk menguasai keterampilan berbahasa tertentu (Firdaus et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia penguasaan kosakata menjadi aspek penting dalam mendukung keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Peran berbahasa sangat penting dalam memainkan kosa kata, baik sebagai penyalur ide maupun alat untuk mengikuti perkembangan zaman.

Penguasaan kosakata merupakan elemen kunci dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendasar guna meningkatkan dan menambah keterampilan berbicara, membaca, dan menulis siswa (Kurniawati, 2020). Kosakata yang luas memberi peluang pada siswa guna bisa lebih paham dan menggunakan bahasa dengan lebih efektif. Penguasaan kosakata yang baik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman bacaan siswa. Pada tingkat sekolah dasar, penguasaan kosakata yang memadai sangat penting untuk mendukung perkembangan keterampilan berbahasa siswa, karena makin banyak kosakata yang dipunyai, maka akan makin lancar siswa dalam berkomunikasi. Penguasaan kosakata yang luas membuat siswa mampu menyampaikan ide-ide secara efektif dalam percakapan dan diskusi, membaca dengan pemahaman yang lebih baik, serta menulis dengan lebih terstruktur dan kreatif. Pada konteks ini, penguasaan kosakata pendidikan di sekolah dasar menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan literasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Studi menunjukkan bahwa siswa dengan kosakata yang kaya cenderung lebih mudah memahami teks bacaan, menghasilkan karya tulis yang berkualitas, dan menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam berbicara di depan umum (Gogik, 2022).

Di Indonesia, studi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan metode pengajaran yang tidak bevariasi yang mengakibatkan rendahnya penguasaan kosakata siswa. Penelitian oleh (Susanto, 2015) menunjukkan bahwa metode pengajaran yang inovatif diperlukan untuk menarik perhatian siswa. Misalnya, guru menggunakan permainan edukatif dalam proses pembelajaran agar siswa bisa menambah keikutsertaannya secara aktif ketika aktivias belajar mengajar (Ananda et al., 2024). Permainan edukatif bukan hanya memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga membantu mereka mengembangkan kosakata dan keterampilan berbahasa melalui permainan edukatif.

Permainan edukatif telah terbukti menjadi satu di antara beberapa metode yang dirasa efektif guna menambah penguasaan kosakata pada siswa. Permainan dapat menghadirkan sebuah lingkungan belajar yang menyenangkan serta akhirnya siswa jadi dimudahkan untuk memahami materi dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Penerapan permainan edukatif sejalan dengan kurikulum yang saat ini berlaku menekankan pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran (Sunarti, 2020). Menurut (Permendikbud Nomor 21, 2016) pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berbagai jenis permainan edukatif, seperti permainan papan, kuis, dan permainan digital dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata. Jenis-jenis permainan ini bukan hanya memberi kesenangan, namun juga bisa diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran yang jelas seperti meningkatkan kosakata. Keadaan demikian sejalan dengan penelitian oleh (Aulina, 2012) yang menunjukkan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata.

Integrasi permainan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian oleh (Wati et al., 2023) menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan retensi informasi dan membantu siswa memahami konsep-konsep baru dengan baik. Pada permainan edukatif siswa dapat menambah kosakata baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat mengenal kata-kata baru yang diperkenalkan secara kontekstual dalam permainan, seperti nama benda, tindakan,

atau konsep yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Penelitian (Habib, 2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif membantu pembelajaran kosakata secara alami karena melibatkan siswa dalam situasi komunikasi aktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media dengan berbasis permainan juga akan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta memotivasi siswa guna mengeksplorasi lebih banyak kosakata baru.

Di SD Negeri Nampudadi, Kabupaten Kebumen, penggunaan permainan edukatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya diterapkan. Sejalan dengan hal tersebut mempertimbangkan karakteristik siswa yang masih dalam tahap perkembangan kognitif, penting untuk mengetahui penerapan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi mereka. Permainan edukatif bisa meningkatkan keterlibatan siswa, menambah motivasi belajar dari siswa, serta pemahaman siswa atas materi dari kegiatan belajar Bahasa Indonesia. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, metode ini juga memudahkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan.

Pada penelitian sebelumnya terkait dengan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia oleh (Sari et al., 2021) dengan judul "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar". Terdapat perbedaan penelitian ini dimana peneliti sebelumnya berfokus pada penggunaan permainan anagram telah terbukti dapat meningkatkan secara signifikan penguasaan kosakata siswa di kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa ada peningkatan dari 4,17% pada siklus pertama menjadi 83,33% di siklus kedua. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh (Elviza et al., 2013) dengan judul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh" penelitian ini berfokus pada pemanfaatkan metode bermain teka-teki silang yang dirasa mampu menambah penguasaan kosakata siswa kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh, yang mempunyai rata-rata *(mean)* nilai mengalami peningkatan yang semula 53,92% pada pra-siklus, jadi 75,25% pada siklus kedua. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh (Aulia & Siregar, 2024) dengan judul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Materi Sinonim dan Antonim Melalui Media *Wordwall* di Kelas V UPT SDN 064974 Kecamatan Medan Tembung" dimana peneliti ini berfokus pada pemakaian media *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V, khususnya dalam materi sinonim dan antonim.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, tujuan dari dilakukannya riset ini ialah guna menguji pengaruh dari penggunaan permainan edukatif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Nampudadi, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini akan mengidentifikasi apakah penggunaan permainan edukatif dapat membantu siswa meningkatkan kosakata mereka secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Peneliti berharap hasil dari penelitian yang dilakukan ini bisa memberi manfaat pada banyak orang, termasuk memberi wawasan yang lebih luas tentang efektivitas permainan edukatif dalam pengajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kosakata siswa.

## Metode

Penelitian ini memanfaatkan jenis pendekatan kuantitatif dengan metodenya yakni metode eksperimen guna menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat antara variabel (Cholifah et al., 2018). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu permainan edukatif dan variabel terikatnya yaitu penguasaan kosakata. Penelitian ini memanfaatkan *desain quasi eksperimental* yang memakai *one group pre-test and post-test* yang di dalamnya

mengikutsertakan sebuah kelompok tanpa kelompok kontrol (William & Hita, 2019). Penelitian ini menjadikan siswa-siswi dari kelas V SD Negeri Nampudadi pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 17 siswa dengan laki-laki 10 dan perempuan 7 sebagai subjek penelitiannya. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan memanfaatkan teknik pengambilan sampel yakni *purposive sampling*, di mana subjek dipilih didasarkan dari tujuan dan pertimbangan tertentu berdasarkan hasil observasi peneliti (Agustianti et al., 2022). Data dikumpulkan melalui instrumen test untuk mengukur penguasaan kosakata siswa melalui penerapan permainan (Shabir et al., 2023). Proses menganalisis data dilakukan dengan menguji hipotesis memakai teknik statistik uji *paired sampel t test* dengan nilai signifikansi 5% pada program SPSS. Penggunaan nilai signifikan 5% dalam penelitian ini agar dalam pengujian hipotesis untuk menentukan apakah hasil penelitian dianggap cukup kuat untuk menolak Ho (Hipotesis Nol). Hipotesis alternatif pada penelitian ini menyatakan bahwasanya pemakaian permainan edukatif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Nampudadi. Selain itu, wawancara dengan guru dilaksanakan guna melakukan identifikasi mengenai faktor-faktor yang memberikan pengaruh pada berhasil atau tidaknya implementasi dari permainan edukatif.

## Hasil dan Pembahasan

Pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap penguasaan dan peningkatan kosakata siswa dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia antara sebelum serta sesudah menggunakan permainan edukatif dengan menggunakan uji *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menjadi jawaban atas rumusan permasalahan yang sudah dirumuskan sebelumnya. Di dalam analisis statistik deskriptif, data-data yang diolah berupa hasil dari pemasangan kosakata bahasa Indonesia pada siswa-siswi kelas V SD Negeri Nampudadi, Kabupaten Kebumen, menggunakan permainan edukatif dengan instrument tes pilihan ganda dan tes esai.

### 1. Uji Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai guna menguji apakah sebuah data dalam penelitian berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dilaksanakan pada hasil awal (*pre-test*) yaitu *pre-test* sebelum menggunakan permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

***Tabel 1.*** *Uji Normalitas*

| Tests of Normality | | | |
|---|---|---|---|
| | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. |
| Pretest Sebelum | .901 | 17 | .069 |

Dapat dilihat dari tabel tersebut, bahwa data yang didapatkan melalui *pre-test* menampilkan nilai Sig. *Shapiro-Wilk* pada *pre-test* sebelum yaitu 0,069 > 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *pre-test* permainan edukatif berdistribusi normal, maka Ho ( Hipotesis Nol) dapat diterima. Sehingga data diteruskan untuk tahap uji *paired sample t-test.*

### 2. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-Test

Untuk mengetahui hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* yang tujuannya ialah guna memperoleh pengetahuan apakah ada pengaruh yang signifikan dari intervensi dengan cara melakukan perbandingan pada nilai *pre-test* serta nilai *post-test* pada permainan edukatif. Analisis statistik dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dan hasilnya disajikan sebagai berikut:

***Tabel 2**. Paired Sample Test*

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Paired Differences | | | | | | | |
| | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | T | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 | Pretest-Posttest Permainan Edukatif | -13.29412 | 3.78756 | .91862 | -15.24150 | -11.34674 | -14.472 | 16 | .000 |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap nilai rata-rata dalam kosakata. Hasil pengambilan hipotesis bisa diketahui bahwasanya nilai *mean pre-test* serta *post-test* permainan edukatif yaitu 18,29, dengan nilai t hitung 14,47 dan tinggi signifikan 0,00, yang lebih kecil atau kurang dari 0,05. Jika nilai Sig. *(2-tailed)* < 0,05, hipotesis dapat diterima. Sebaliknya, apabila nilai Sig. *(2-tailed)* > 0,05, maka hipotesis tidak diterima. Didasarkan dari uji *paired sample t-test*, nilai Sig. *(2-tailed)* yakni 0,00 yang merupakan lebih kecil daripada 0,05. Oleh karenanya Ho (Hipotesis Nol) dapat diputuskan ditolak dan Ha (Hipotesis Alternatif) dapat diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan permainan edukatif terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permainan edukatif memiliki pengaruh yang besar pada kualitas pendidikan, utamanya dalam penguasaan kosakata. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat belajar memakai teknik yang dirasa lebih tidak membosankan dan membuat suasana lebih menyenangkan, yang bisa menambah keterlibatan serta motivasi para siswa ketika proses Pembelajaran khususnya dalam penguasaan kosakata. Beberapa penelitian memperlihatkan hasil bahwasannya permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Permainan edukatif tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menambah daya ingat dan keterampilan bahasa siswa (Khasanah et al., 2024). Selain itu, penerapan permainan edukatif dalam implementasi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Seperti penelitihan yang dilakukan oleh (Rahim, 2025) yang menunjukkan bahwa hasil tes yang dilakukan pada dua kelompok siswa memperlihatkan bahwasannya kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah mereka menggunakan permainan edukatif ini. Sejalan dengan hal tersebut, maka dalam pembelajaran permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa dijenjang pendidikan.

**3. Uji Peningkatan N-Gain Score**

*Normalized gain (N-gain score)* mempunyai tujuan ialah guna melakukan pengukuran atas perbedaan antara hasil *pre-test* (tes sebelum) serta *post-test* (sesudah) suatu intervensi atau perlakuan. Ini merupakan cara untuk menentukan seberapa jauh metode permainan edukatif meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Gain score* dihitung dari selisih nilai *pre-test* dan *post-test.* Di dalam penelitian *one group pre-test post-test design* (eksperimen design), uji *N-gain score* bisa diterapkan

apabila terdapat sebuah perbedaan yang signifikan diantara nilai rata-rata dari *pre-test* dengan *post-test* melalui *uji paired sample t-test*.

**Rumus Menghitung N-Game Score**

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan: Skor Ideal ialah nilai tertinggi (maksimal) yang bisa didapatkan.

**Kategori Perolehan Nilai N-Gain Score**

***Tabel 3.*** *Kriteria Tingkat N-Gain*
*Sumber:* (Abdul Wahab, Junaedi, 2021)

| Nilai N-Gain | Kategori |
|---|---|
| g > 0,7 | Tinggi |
| 0,3 ≤ g ≤ 0,7 | Sedang |
| 0 < g < 0,3 | Rendah |
| g ≤ 0 | Gagal |

Berdasarkan nilai N-gain yang dihitung dalam bentuk N-gain score serta tabel output descriptive, maka dapat disusun tabel hasil perhitungan uji N-gain score di bawah ini.

***Tabel 4.*** *Hasil Perhitungan N-Gain Score*

| Hasil Perhitungan N-Gain Score | | |
|---|---|---|
| No | Kelas Sesudah Permainan | Kategori |
| 1 | 0.55 | Sedang |
| 2 | 0.72 | Tinggi |
| 3 | 0.1 | Rendah |
| 4 | 0.5 | Sedang |
| 5 | 0.33 | Sedang |
| 6 | 0.55 | Sedang |
| 7 | 0.33 | Sedang |
| 8 | 0.67 | Sedang |
| 9 | 0.44 | Sedang |
| 10 | 0.32 | Sedang |
| 11 | 0.57 | Sedang |
| 12 | 0.17 | Sedang |
| 13 | 0.42 | Sedang |
| 14 | 0.18 | Sedang |
| 15 | 0.46 | Sedang |
| 16 | 0.33 | Sedang |
| 17 | 0.33 | Sedang |
| Rata-rata | 0.41 | Sedang |
| Minimal | 0.1 | |
| Maksimal | 0.72 | |

Didasarkan dari hasil hitung pada uji *N-gain score* di atas, bisa diketahui bahwasanya nilai rata-rata dari *N-gain score* pada rata-rata *N-gain score* untuk kelas

setelah memakai permainan edukatif yakni sebesar 0,41 atau 0,3 ≤ 0,41 ≤ 0,7 yang hal ini tergolong pada kategori sedang. Dengan nilai *N-gain score* yakni paling sedikit 0,1 serta paling besar 0,72. Maka bisa ditarik sebuah simpulan bahwa hasil pengujian hipotesis permainan edukatif (variable bebas) dan penguasaan permainan (variabel terikat) pada taraf signifikan 0,05 keduanya menunjukkan tingkat signifikan, yang berarti bahwa permainan edukatif dikategorikan sedang dalam upaya menambah atau meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Nampudadi.

Permainan edukatif terbukti efektif guna menambah atau meningkatkan penguasaan kosakata siswa, gimana hal ini juga pernah dibuktikan di berbagai penelitian yang menggunakan uji *N-gain score*. Misalnya yang terjadi pada sebuah penelitian relevan sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Lukitaningtyas et al., 2019) menunjukkan bahwasannya pemanfaatan dari kegiatan permainan *Scrabble* di dalam aktivitas belajar mengajar Bahasa Inggris di kelas III SD menghasilkan peningkatan kosakata yang signifikan, dengan nilai N-gain yang tinggi dan uji *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 . Penelitian serupa oleh (Fanny et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata melalui permainan meningkatkan persentase siswa yang mencapai skor di atas 60 dari 35% menjadi 76% pada tes akhir siklus kedua. Hasil-hasil ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan skor tes, tetapi juga efektif dalam memperkuat daya ingat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan wawancara dengan guru untuk melakukan identifikasi faktor-faktor yang memberikan pengaruh atas berhasil atau tidaknya implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti kesiapan guru, keterlibatan siswa, dukungan sekolah, serta kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran. Hal yang demikian ini juga selaras dengan sebuah penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Khafidzoh, 2023), yang di dalamnya menyatakan bahwasanya pengalaman dan persepsi guru sangat berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar. Kemudian tidak patut juga sebuah penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Chan, 2017) juga menjelaskan bahwasanya efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan di dalam aktivitas belajar mengajar di sekolah dasar bisa menambah atau meningkatkan motivasi serta hasil belajar dari siswa. Oleh karena itu, wawancara dengan guru menjadi penting guna mengenali informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi dalam menerapkan permainan edukatif di kelas.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Rastono selaku wali kelas V SD Negeri Nampudadi, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa sangat beragam, terdapat beberapa siswa yang mempunyai kosakata yang baik dan beragam, dan terdapat juga beberapa siswa yang memiliki kosakata minim. Menurut Bapak Rastono beragammya kosakata siswa dipengaruhi oleh lingkungan dan keluarga. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi perkembangan kosakata siswa terutama dalam hal komunikasi. Adapun tantangan yang harus di hadapi Pak Rastono selaku wali kelas V SD Negeri Nampudadi, yaitu meliputi siswa yang pemalu sehingga siswa susah untuk berkomunikasi dan adapun siswa yang mudah bosan dalam hal belajar. Untuk meningkatkan kosakata siswa di kelas Pak Rastono menggunakan kegiatan menulis seperti membuat cerita pendek, maka dari itu peneliti menggunakan permainan edukatif sebagai metode belajar seperti tebak gambar menggunakan kalimat, permainan kalimat berantai dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, kegiatan tersebut peneliti lakukan bukan hanya untuk meningkatkan kosakata siswa tetapi juga menghasilkan sebuah suasana Pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Guru berharap siswa terus berkembang

dalam penguasaan kosakata, baik melalui pembelajaran di sekolah maupun melalui peran aktif orang tua dan lingkungan sekitar.

## Simpulan

Hasil dari dilakukannya kegiatan penelitian ini memperlihatkan bahwasannya terdapat peningkatan pada pemakaian kosakata antara sebelum serta setelah memakai permainan edukatif berdasarkan hasil uji dari *pre-test* serta *post-test*. Melalui uji paired sample t-test menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai rata-rata kosakata siswa. Hasil dari kegiatan uji hipotesis juga memperlihatkan bahwasannya nilai Sig. 0,00 < 0,05 yang akhirnya Ho (Hipotesis Nol) ditolak serta Ha (Hipotesis Alternatif) diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan permainan edukatif terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji *N-gain score* tersebut, memperlihatkan bahwasanya nilai rata-rata dari *N-gain score* pada kelas sesudah memanfaatkan atau menerapkan permainan edukatif yakni sebesar 0,41 atau 0,3 ≤ 0,41 ≤ 0,7 yang tergolong dalam kategori sedang. Bisa ditarik simpulan bahwa hasil pengujian hipotesis permainan edukatif (variable bebas) dan penguasaan permainan (variabel terikat) pada taraf signifikan 0,05 keduanya menunjukkan tingkat signifikan, yang berarti bahwa permainan edukatif dikategorikan sedang dalam upaya menambah atau meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Nampudadi.

## Referensi

Abdul Wahab, & Junaedi, M. A. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 1039–1045.

Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhram, F. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Tohar Media.

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, *3*(1), 35–44.

Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(3), 1238–1252.

Aulia, I., & Siregar, H. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim melalui media Wordwall di kelas V UPT SDN 064974 Kecamatan Medan Tembung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 399–411.

Aulina, C. N. (2012). Pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 131–144.

Chan, F. (2017). Implementasi guru menggunakan metode permainan pada pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 106–123.

Cholifah, T. N., Degeng, I. N. S., & Utaya, S. (2018). Analisis gaya belajar siswa untuk peningkatan kualitas pembelajaran. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, *1*(2), 65–74.

Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan penguasaan kosakata melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *1*(2), 469–476.

Fanny, Wahyoedi, S., & Pramono, D. M. W. (2024). Penerapan pembelajaran bermain untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *11*(2), 111–119.

Firdaus, A. N., Ghonim, M. I., & Surabaya, M. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, *2*, 1–12.

Gogik, B. (2022). Meningkatkan kosa kata dalam teks bacaan bahasa Inggris dengan menerapkan strategi membaca nyaring. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, *9*(2), 84–93.

Habib, T. A. (2024). Analisis penggunaan permainan scrabble dalam memperluas kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *11*(2), 410–418.

Khafidzoh, S. N. (2023). Pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 55–63.

Khasanah, F., Anjarini, T., & Ratnaningsih, A. (2024). Upaya peningkatan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris melalui Bingo Games di sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *8*(3), 524–536.

Kurniawati, W. (2020). Aspek penguasaan kosakata bahasa Indonesia oleh siswa sekolah dasar di Kota Medan. *Jurnal Kajian Bahasa*, *9*, 386–399.

Lukitaningtyas, A. C., Adi, E. P., & Jurusan, S. (2019). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, *2*(3), 213–223.

Nurhasanah, N. (2017). Peranan bahasa sebagai mata pelajaran wajib di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *2*, 1–10.

Permendikbud Nomor 21. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Rahim, R. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis cerita dan permainan edukatif di kelas 3 SD Sekolah Indonesia Riyadh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *14*(1), 473–480.

Samsiyah, N., & SD, S. P. (2016). *Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas tinggi*. CV. AE Media Grafika.

Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3614–3624.

Shabir, M., Hasrianti, A., & Hasrianti, A. (2023). Pengaruh penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Kabupaten Enrekang. *Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 147–154.

Sunarti, S. (2020). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *13*(2), 157–164.

Susanto, A. (2015). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar* (Cet. 3). Prenadamedia Group.

Wati, R. I., Suharsiwi, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "New Family 100" untuk mengembangkan vocabulary: Bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 124–131.

William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan PowerPoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, *20*(1), 71–80.