

PERMAINAN KARTU SEKATA TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR

Anik Yulaikah¹, Cholifah Tur Rosidah²

^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

anikyulaika10@gmail.com , cholifah@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by students' difficulties in retaining and understanding vocabulary meanings over time, as well as the lack of variation in teaching methods and media, which caused students to become easily bored, less active, and unfocused during learning. The aim of this study was to determine the effect of the "Sekata" card game on the vocabulary comprehension of second-grade students at SDN Dr. Soetomo V/327 Surabaya. The research employed a quasi-experimental method with a post-test only with non-equivalent control group design. The population consisted of second-grade students, with samples selected through purposive sampling into experimental and control classes. Data collection was conducted using post-tests to measure students' vocabulary comprehension. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using an independent sample t-test with SPSS version 16. The analysis results indicated a significant difference between the average post-test scores of the experimental class and the control class, which used conventional methods. The t-test results showed a significance value of > 0.05 , indicating that the use of the "Sekata" card game positively influenced students' vocabulary comprehension. The "Sekata" card game proved beneficial in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, motivating students to engage actively in the learning process. This study provides practical contributions for teachers in implementing innovative and relevant teaching media tailored to the characteristics of elementary school students. Future researchers are encouraged to explore the use of game-based learning media further, focusing on developing more varied game formats and examining their effects on other aspects of learning.

Keywords: *Sekata card game, Vocabulary Comprehension, Learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami makna kosakata secara berkelanjutan serta minimnya variasi metode dan media pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan tidak fokus pada pembelajaran. Penelitian ini dibuat untuk menganalisis seberapa besar permainan kartu sekata berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V/327 Surabaya. Metode kuasi-eksperimen dengan tipe *post-test only with non-equivalen control group design* adalah metode penelitian yang diterapkan. Peneliti menetapkan siswa kelas II sebagai populasi dengan sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Post-test diterapkan sebagai teknik untuk mengumpulkan data dengan mengukur pemahaman kosakata siswa. Uji

normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t (independent sample t test) diterapkan sebagai teknik analisis dengan melibatkan bantuan SPSS versi 16. Temuan penelitian mengemukakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor post-test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menghasilkan bahwa penggunaan permainan kartu sekata berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa yang terlihat dari hasil uji t-test dengan nilai signifikansi yang melebihi 0,05, sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan permainan kartu sekata berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa. Permainan kartu sekata memberikan manfaat bagi siswa dalam menciptakan suasana pembelajaran interaktif, menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif dan relevan selaras dengan hasil karakteristik siswa sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih mendalam terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan baik pada pengembangan bentuk permainan yang lebih bervariasi maupun mengetahui pengaruhnya pada aspek lain.

Kata kunci: Permainan kartu sekata, Pemahaman kosakata, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan segala bentuk usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk mendorong peserta didik terlibat dalam aktivitas belajar (Festiawan, 2020). Proses memperoleh pengetahuan mencakup individu yang berusaha untuk mencapai pemahaman, keahlian, dan nilai-nilai konstruktif melalui penggunaan sumber daya pendidikan yang beragam. Keterlibatan siswa sebagai penerima pembelajaran dan pendidik sebagai fasilitator berperan penting dalam mencapai upaya ini terutama dengan menekankan focus utama pada dinamika pengalaman belajar (Rohani, 2020).

Pada sekolah dasar pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dipelajari karena bahasa tidak hanya berperan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penguasaan ilmu pengetahuan (Herlina & Wardarita, 2020). Penguasaan bahasa yang baik juga dapat mendukung dan meningkatkan peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang lainnya. Dengan demikian, dalam rangka menciptakan peserta didik menguasai, mengerti, serta mengaplikasikan kecakapan berbahasa dan bersastra Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, mata pelajaran bahasa Indonesia

diajarkan sejak sekolah dasar (Elviya dkk, 2023)

Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia yang berperan penting adalah materi kosakata (Kurniawati dkk, 2020). Pada kehidupan sehari-hari kosakata sangat penting untuk dipelajari karena selain untuk alat berkomunikasi juga dapat digunakan sebagai proses berfikir seseorang. Menurut Ningtias dkk (2023) Kosakata berfungsi sebagai instrumen dasar bagi seseorang untuk memperoleh bahasa, memfasilitasi konstruksi kalimat dan artikulasi pikiran dan emosi dalam bentuk ucapan maupun tertulis.

Proses kognitif dan kapasitas kreatif siswa yang terlibat dalam akuisisi bahasa dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penguasaan kosakata yang akan berdampak pada kemahiran siswa secara keseluruhan dalam berbahasa sebagaimana disampaikan oleh Kasno (dalam Widiyanto dkk, 2018). Pada pembelajaran kosakata peserta didik diharapkan mampu memahami makna kosakata yang telah diajarkan, namun pada kenyataannya mayoritas peserta didik

hanya mengingat sekilas kosakata yang sudah dipelajari dan lupa maknanya (Hasbin dkk, 2023).

Proses materi kosakata peserta didik juga terkendala oleh minimnya variasi pembelajaran maupun media pembelajaran yang masih terbatas pada buku sumber pemerintah dan teks bacaan sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dan mendorong pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Minimnya variasi dan penggunaan media pembelajaran kurang tercapai dengan baik. Minimnya variasi dan penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peserta didik menjadi sibuk sendiri tanpa memberikan perhatian yang serius pada materi yang disampaikan oleh guru (Sari dkk, 2021). Minimnya variasi dan penggunaan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang latihan dalam pemahaman kosakata maupun pembendaharaan kata, dimana latihan rutin dalam materi kosakata sangat penting agar pemahaman

peserta didik mengalami peningkatan.

Pengajaran dan pembelajaran diharapkan menjadi lebih produktif dan menyenangkan dengan penggunaan media pendidikan yang tepat agar proses kognitif, perhatian, dan keingintahuan siswa dapat mengalami peningkatan (Khairuman, 2021). Media pembelajaran mengacu pada alat atau media yang berperan mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesalahan pemahaman pada peserta didik (Qodriani dkk, 2022). Hal ini diperkuat oleh pendapat Setyawan (dalam Rosidah dkk, 2024) menyatakan Media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan informasi dan wawasan dari pendidik kepada peserta didik.

Penerapan media pembelajaran dalam ranah belajar mengajar, khususnya yang berkaitan dengan kosakata bahasa Indonesia, memiliki potensi untuk menumbuhkan minat dan antusiasme, meningkatkan motivasi, dan menyegarkan kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut, media pembelajaran juga dapat memberikan

dampak psikologis positif pada siswa (Junaidi, 2019). Hal ini mendorong pada urgensi bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan dalam rangka menumbuhkan minat, keinginan dan dorongan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata. Salah satunya dengan melibatkan permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Ayu (dalam Diharjo dkk, 2020) mengungkapkan bahwa permainan edukatif dibuat untuk keperluan edukasi yang didesain dengan cermat untuk menyertakan berbagai topik pembelajaran di dalamnya. Hal ini memungkinkan pemain untuk belajar tanpa merasa terbebani oleh proses belajar yang terlalu serius. Permainan edukatif diciptakan untuk mengajarkan pelajaran tertentu, membantu pemain memahami topik dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka, sekaligus mendorong mereka untuk terus belajar. Permainan yang dapat menunjang peserta didik salah satunya permainan kosakata.

Permainan kartu sekata merupakan aktivitas pembelajaran

yang menggunakan kartu dengan suku kata yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari dan memperkuat pemahaman mereka tentang struktur kata dan fonetik dalam bahasa (Dewi, 2019). Penggunaan permainan kartu sekata pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi kosakata membantu peserta didik meningkatkan pemahaman kosakata dengan cara lebih interaktif dan menyenangkan karena permainan ini melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatannya. Sehingga dapat mempermudah mereka untuk memahami materi kosakata. Dengan permainan ini, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat karena bersifat menarik sehingga menumbuhkan antusiasme untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan (Rahmat dkk, 2014).

Fokus dari studi ini yaitu peserta didik kelas 2 SDN Dr. Soetomo V /327 Surabaya. Kelas 2 dipilih karena pada jenjang ini peserta didik masih sulit memahami konsep konsep abstrak apabila peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu, dalam rangka meningkatkan partisipasi aktif

siswa selama pembelajaran, media pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan. Media pembelajaran kartu sekata digunakan untuk membantu peserta didik memahami kosakata lebih baik. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan bukti pengaruh penggunaan kartu sekata terhadap pemahaman kosakata peserta didik.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif diterapkan untuk mengetahui apakah permainan kartu sekata berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V/ 327 Surabaya. Menurut Yusuf (dalam Syahrizal & Jailani, 2023) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif berpendapat bahwa perilaku manusia bisa diprediksi, dan realitas sosial bersifat objektif serta dapat diukur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan maksud untuk menguji hipotesis tentang kemampuan relatif dari berbagai perlakuan dan intervensi pendidikan, atau untuk menentukan dampak yang pasti dari intervensi yang diberikan pada perilaku siswa (Putri dkk., 2023). Dengan kata lain, dampak satu variabel terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol ketat akan dievaluasi dalam penelitian eksperimen ini (Syahrizal & Jailani, 2023).

Adapun metode penelitian menggunakan *quasi-eksperimental design* dengan tipe *post-test only design with non equivalent groups*. Menurut Sugiono (dalam Fazriyah dkk., 2023), menjelaskan *quasi-eksperiment* adalah jenis penelitian yang hampir menyerupai eksperimen sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis tentang hubungan antara dua variabel untuk menentukan dampak dari satu variabel terhadap variabel lainnya. Studi ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelas eksperimen mengacu pada kelompok yang menerima perlakuan tertentu, sedangkan kelas kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan apa pun, melainkan mengikuti pendekatan konvensional. Selain itu, setelah keterlibatan pendidikan, kedua kelompok diberikan penilaian setelah kegiatan instruksional (*post-test*).

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam studi ini adalah tes. Peneliti menetapkan dua kelompok yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa penggunaan permainan kartu sekata dalam pembelajaran kosakata sedangkan kelas control menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa permainan. Tes digunakan sebagai instrument utama untuk mengukur pemahaman kosakata siswa. Skor *post-test* pada kelas kontrol dibandingkan dengan kelas eksperimen untuk melihat

perbandingan pengaruh perlakuan yang terjadi dalam dua kelompok.

Teknik analisis statistik inferensial diterapkan untuk menganalisis data yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Uji normalitas disebut sebagai pengujian yang dijalankan untuk menganalisis mengenai adanya sebaran data dalam sebuah kelompok atau variabel H_0 dan H_a yang berdistribusi normal. Adapun maksud dari pengujian ini yaitu untuk mendapatkan kepastian bahwa data yang diperoleh mengikuti pola sebaran normal atau mewakili populasi yang normal (Fahmeyzan dkk., 2018). Maka dari itu, untuk menemukan koefisien yang signifikan, uji normalitas diterapkan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.(2) Uji homogenitas, diterapkan untuk memastikan kesamaan varians dari beberapa populasi. Tujuan dari pengujian ini dilaksanakan untuk memastikan bahwa perbedaan yang terdapat dalam uji statistik parametrik (seperti uji t, ANOVA, atau ANCOVA) disebabkan oleh perbedaan antara kelompok, bukan oleh perbedaan dalam varians dalam varians antar kelompok (Usmadi, 2020). (3) Uji hipotesis diterapkan untuk menilai apakah antara penggunaan permainan kartu sekata (X) yang merupakan variabel independen terhadap pemahaman kosakata (Y) yang merupakan variabel dependen ditemukan pengaruh yang signifikan atau tidak. Uji-t (*independent sample t*

test) diterapkan untuk menguji hipotesis pada studi ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Lokasi penelitian berada di SDN Dr. Soetomo V / 327 Surabaya. Dengan memfokuskan pada dua kelompok sebagai subjek penelitian. Hasil dari post-test yang diberikan kepada siswa di kelompok pembandingan dan kelompok eksperimen menjadi dasar penelitian. Post-test, mencakup 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 5 soal uraian, disebarkan kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman kosakata mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 03 Desember 2024- 06 Desember 2024.

Pada kelas kelas Kontrol peneliti memilih kelas II D sebagai sampel, yang terdiri dari 23 siswa. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah sesuai dengan metode yang biasa diterapkan oleh guru kelas II. Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan materi, menjawab pertanyaan yang diajukan, serta mengajukan beberapa pertanyaan jika terdapat materi yang kurang dipahami.

Selama proses pembelajaran di kelas kontrol, sebagian besar siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Namun tidak sedikit diantara mereka yang terlihat kurang fokus, masih bermain main dengan temannya, dan

berjalan jalan. Selain itu, ketika peneliti memberikan pertanyaan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan dari peneliti, akan tetapi ketika peneliti meminta untuk maju dan mempresentasikan hasilnya beberapa siswa yang tidak melakukan presentasi juga tidak memperhatikan temannya yang berada di depan.

Pada kelas eksperimen peneliti mengambil sampel kelas II B dengan jumlah siswa 23 orang. Pada kelas eksperimen ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu sekata. Sebelum memberikan perlakuan siswa diberikan materi terlebih dahulu tentang kosakata yang menggambarkan perasaan. Selanjutnya siswa dibagi masing masing menjadi 5 kelompok dengan satu kelompok berisi 4-5 siswa. Setelah pembagian kelompok selesai guru membagikan lembar LKPD dan Kartu sekata kepada masing masing kelompok.

Selama proses permainan ini setiap siswa terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran dan terlibat langsung dalam penyusunan kartu kata menjadi kosakata yang memiliki makna. Selama proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan, seluruh siswa terlihat bekerja sama dalam kelompok masing masing hingga mereka mampu melengkapi LKPD untuk dipresentasikan kedepan kelas. Selain itu selama proses

pembelajaran siswa terlihat fokus pada pembelajaran dan tugas yang diberikan.

Media pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan bekerja sama dengan kelompoknya, kemampuan pemahaman membentuk kosakata, kemampuan menganalisis kosakata baku atau tidak, hingga kemampuan mempresentasikan LKPD kelompok di depan kelas. Hal tersebut menjadikan siswa lebih antusias dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran ini menjadikan peserta didik saling memahami karakter teman-temannya bahkan dapat mempererat interaksi dan hubungan antara peserta didik satu dengan lainnya. Setelah proses pembelajaran pada kedua kelas selesai, peneliti melaksanakan post-test untuk mengevaluasi output yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar.

Tabel 1 Hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol

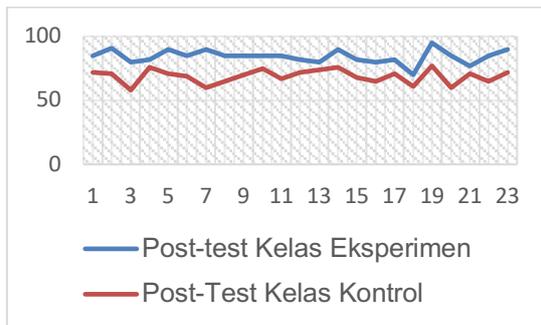
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	95	77
Nilai Terendah	70	58
Rata-Rata	84,3	68,9
Jumlah Siswa Tuntas	22	4
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	1	19
Jumlah Seluruh Siswa	23	23
Presentase Ketuntasan	95,6 %	17%

Data yang disajikan menunjukkan bahwa kedua kelas dengan metode pengajaran yang berbeda memiliki hasil rata-rata yang berbeda secara signifikan. Kelompok control mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah, dengan nilai rata-rata 68,9 sehingga mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen lebih unggul karena nilai rata-ratanya 84,3. Selain itu, kelas eksperimen mencapai nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control apabila dilihat dari nilai maksimum dan minimum karena nilainya yaitu yaitu $95 > 77$. Selain itu, kelas eksperimen juga mencatatkan nilai minimum yang melebihi kelas kontrol, yaitu $70 > 58$.

Apabila dilihat berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan sebesar 75 maka dari 23 peserta didik disetiap kelasnya masih ditemukan diantaranya yang gagal mencapai KKM. Dengan begitu, total siswa yang dinyatakan berhasil menyelesaikan proses kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol berjumlah 4 orang, sementara itu di kelas eksperimen meningkat menjadi 22 orang. Kelas eksperimen mencapai tingkat ketuntasan sebesar 95%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai ketuntasan sebesar 17%.

Setelah menganalisis hasil post-test yang diberikan kepada kedua kelas, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen yang signifikan dalam hasil pembelajaran.

Sebaliknya, kelas kontrol juga mengalami peningkatan, meskipun pada tingkat yang lebih rendah. Pengamatan ini jelas didukung oleh data yang mencerminkan peningkatan kinerja siswa .



Gambar 1 Grafik hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hasil Analisis Data Pre-Test Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas diterapkan untuk mengukur seberapa jauh data yang digunakan mengikuti sebaran normal ataupun tidak didukung dengan bantuan aplikasi SPSS 16 dengan menggunakan taraf signifikansi $> 0,05$ dengan rumus *Shapiro-Wilk*.

Tabel 2 Hasil uji normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil belajar kelas eksperimen	Post-test	.194	23	.025
				.937 23 .158
Post-test kelas control		.166	23	.098
				.937 23 .157

a. Lilliefors Significance Correction

Dari temuan yang tersaji dalam tabel 2 dapat ditampilkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,158 dan nilai signifikansi sebesar 0,157 untuk kelas kontrol, sehingga mengindikasikan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai nilai sig $> 0,05$ dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Dari perolehan ini suatu kesimpulan dapat ditarik bahwa kontrol dan eksperimen mempunyai nilai data post-test kelas yang mengikuti distribusi normal. Temuan ini mencerminkan penerimaan pada H_0 dan penolakan pada H_a .

2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas diterapkan untuk menguji apakah varians antar kelompok data yang dibandingkan dalam penelitian apakah sama atau homogen. Pengujian ini diterapkan dengan

menggunakan SPSS 16 dan taraf signifikansi > 0,05 menggunakan rumus levene.

Tabel 3 Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.395	1	44	.533

Dari tabel 3 ditemukan bahwa nilai dignifikansi data 0,533 sesuai dengan hasil uji homogenitas. Nilai data dikatakan konsisten atau homogen apabila nilai signifikansinya yaitu 0,05 atau lebih. Maka dari itu, temuan ini mencerminkan pada penerimaan H_0 dan penolakan pada H_a .

3. Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis diterapkan untuk memperoleh kesimpulan dari studi yang telah dilaksanakan. Uji hipotesis dilakukan pada pemahaman kosakata siswa kelas II dengan menerapkan uji-t (*independent sample t test*) untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh permainan kartu sekata terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II SD Negeri Dr. Soetomo V/327 Surabaya. Untuk melakukan pengujian pada hipotesis maka harus di fokuskan pada nilai signifikasinya. Ketika nilai signifikasinya melebihi 0,05 maka mencerminkan penerimaan pada H_0 diterima.

Sementara itu, ketika signifikasi berada di bawah 0,05 maka mencerminkan penolakan pada H_0 , yang berarti H_a diterima sebagai konsekuensinya. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis menggunakan *independent sampe t test*:

Tabel 4 Hasil uji t-test

Independent Samples Test

Leve ne's Test	t-test for Equality of Means			
		Si g.	Std. Erro r	95% Confid ence Inte rval of the Diffe rence in the Mea ns
F t	Si	9.365	1.599	(7.166, 11.564)
	Df	44		
Equ al vari ance	Si	9.430	1.599	(7.231, 11.629)
	Df	95		

Dari hasil pengujian asumsi ditemukan bahwa data mengikuti sebaran normal dan homogen sehingga analisis dilanjutkan dengan menentukan apakah ada pengaruh permainan kartu sekata terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II. Pada tabel 4 terlihat bahwa *sig. levene;s test for equal variances* sebesar 0,533 > 0,05 yang

memperlihatkan bahwa data kedua kelas sama atau homogen. Sedangkan nilai Sig. (2 tailed) pada bagian *equal variances assumed* sebesar $0,00 < 0,05$. Maka dari itu, suatu kesimpulan dapat ditarik bahwa permainan kartu sekata memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa.

Berdasarkan hasil post-test dan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu sekata memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V/327 Surabaya. Temuan ini tercermin dalam dari hasil analisis data post-test, di mana siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan mendapatkan nilai yang lebih unggul daripada siswa kelas control yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen mempunyai skor rata-rata yang lebih tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan permainan kartu sekata mampu merangsang minat belajar siswa serta mendorong peningkatan siswa dalam memahami kosakata.

Teori pembelajaran konstruktivis mengemukakan pernyataan yang serupa bahwa siswa belajar lebih efektif ketika terlibat langsung dalam kegiatan yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka (Qodriani dkk., 2022). Media permainan edukatif seperti kartu sekata menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, dimana siswa terlibat aktif

mencocokkan suku kata untuk membentuk kata-kata baru tidak hanya mempelajari kosakata pasif. Temuan ini konsisten dengan hasil yang dibuktikan oleh Rahmat dkk, (2014) dalam penelitiannya bahwa meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kuatnya motivasi belajar dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang diajarkan dapat dicapai dengan adanya permainan edukatif selama proses belajar mengajar.

Selain itu, penggunaan permainan kartu sekata juga membuktikan efektivitasnya dalam mengatasi beberapa kendala yang sering ditemui dalam pembelajaran kosakata. Sebagaimana diungkapkan oleh Sari dkk (2021), salah satu kendala utama dalam pembelajaran kosakata adalah minimnya variasi media pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang aktif. Siswa akan lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran ketika mereka dapat belajar dalam lingkungan yang lebih asik dan menarik. Permainan kartu sekata dapat dipandang sebagai salah satu cara untuk mengatasi kendala ini.

Permainan kartu sekata juga mendukung kemampuan berfikir kritis karena siswa harus memanfaatkan kartu yang tersedia untuk menciptakan kata-kata bermakna. Aktivitas ini melibatkan aspek kognitif dan kreativitas siswa, sesuai dengan hasil penelitian dewi (2019) menunjukkan bahwa media permainan berbasis kartu mampu memperkuat

pemahaman struktur kata dan fonetik. Lebih lanjut, temuan dipertegas oleh Kurniawati dan Karsana (2020) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa Kecakapan komunikasi siswa, dalam bentuk ucapan maupun tertulis, dapat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata yang baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan kajian menyeluruh terhadap data yang diperoleh dari uraian di atas, suatu kesimpulan dapat ditarik bahwa penggunaan media pembelajaran permainan kartu sekata berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa. Temuan ini ditunjukkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yang memperoleh bahwa nilai *sig. levene;s test for equal variances* sebesar $0,533 > 0,05$. Temuan ini membuktikan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Sedangkan nilai Sig. (2 tailed) pada bagian *equal variances assumed* yaitu $0,00 < 0,05$.

Dengan demikian, suatu kesimpulan dapat ditarik bahwa pemahaman kosakata siswa dipengaruhi secara signifikan oleh permainan kartu sekata. Selain itu dapat dilihat dari perhitungan rata-rata post-test kelas eksperimen yang menerapkan media permainan kartu sekata memperoleh rata-rata 83,4 yang memperlihatkan bahwa nilainya tinggi daripada kelas kontrol yang mempunyai nilai rata-rata 68,9.

Peningkatan tersebut terjadi karena dengan menggunakan media

permainan kartu sekata terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Aktivitas permainan ini berhasil mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, permainan kartu sekata mampu memfasilitasi keterlibatan langsung antara siswa dalam pembelajaran dengan materi yang dipelajari, sehingga membantu siswa untuk memahami dan mengingat kosakata dengan baik. Permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung terbentuknya suasana belajar yang kondusif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini membuktikan bahwa antara permainan kartu sekata terhadap pemahaman kosakata siswa kelas II SD Negeri Dr. Soetomo V/327 ditemukan pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal program studi PGRA*, 4(1), 87–96.
- Diharjo, Sani, & Arif. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Elviya, & Sukartiningsih. (2023). Penerapan Pembelajaran Biferensiasi Pada Pembelajaran

- Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar di SDN Lakarsantri I / 472 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(08), 1780–1793.
- Fahmeyzan, Soraya, & Etmay. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosis. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36.
<https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Fazriyah, Yulianti, & Saraswati. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Festiawan. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*, 1–17.
- Herlina, & Wardarita. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68.
<http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Hi.Hasbin, N. N., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar. *Pinisi Journal PGSD*, 1(November), 1–8.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 12.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek penguasaan kosakata bahasa indonesia oleh siswa sekolah dasar di kota medan Aspect of Mastery Indonesian Vocabulary by Elementary School Students in Medan City Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Sulawesi Tengah Pendahuluan Bahan aj. *Ranah: jurnal kajian bahasa*, 9(2), 386–399.
- Ningtias, Rohayati, & Agustini. (2023). Pemakaian Kosakata Dasar Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Paud Sekar Mawar Kota Banjar). *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 75.
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8564>
- Putri, Ahman, Hilmia, Almaliyah, & Permana. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.
<https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>

- Rahmat, & Heryani. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101–110.
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339.
[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=nplzdwaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=do9nzumdeu76gwa7we2-xlcbb7i>
- Rosidah, Fanani, & Nazulfah. (2024). Media benda konkret, bangun datar. *Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 218–226.
- Sari, Kasiyun, Ghufron, & Sunanto. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624.
- Syahrizal, & Jailani. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widiyanto, Rusdianto, & Prayono. (2018). *Jurnal PGSD. Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1(1), 19–25.