



## Penerapan Model Pembelajaran Permainan Kata Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Juharmin Suruambo<sup>1\*</sup>, Jufllyn Alim<sup>2</sup>, Yongky Indrawan<sup>3</sup>, Saf'at<sup>4</sup>.

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

\*email Korespondensi: [jsuruambo@gmail.com](mailto:jsuruambo@gmail.com)

---

### Abstracts

*A creative and systematic approach, chain word games are expected to improve students' language skills, build self-confidence, and create an interactive learning atmosphere in Class II of Elementary School Gugus Lea-Lea. The low language skills of these students not only affect their academic abilities but also have an impact on their self-confidence and active participation in learning. The purpose of this study was to determine the extent of the application of the chain word game learning model in learning Indonesian language for class II students of Elementary School Gugus Lea-Lea. This study used the Quasi Experiment method with a quantitative approach. The research design applied was the Pretest-Posttest Control Group Design, which allows measuring the effectiveness of the intervention through a comparison of the pretest and posttest results in the experimental and control groups. The results of this study indicate that the chain word game learning model significantly improves the learning outcomes of Indonesian language for class II students of Elementary School Gugus Lea-Lea, compared to the traditional approach. This model is more effective in improving students' understanding, language skills, and motivation. These findings are supported by valid statistical tests, so this model is recommended as an innovative strategy in teaching Indonesian language in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Model, Chain Word Games, Indonesian

---

### Abstrak

*Pendekatan yang kreatif dan sistematis, permainan kata berantai diharapkan mampu meningkatkan penguasaan bahasa siswa, membangun rasa percaya diri, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif di Kelas II SD Gugus Lea-Lea. Rendahnya keterampilan bahasa siswa ini bukan hanya memengaruhi kemampuan akademik mereka tetapi juga berdampak pada kepercayaan diri dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana penerapan model pembelajaran permainan kata berantai dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experiment dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang diterapkan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yang memungkinkan pengukuran efektivitas intervensi melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan control. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan kata berantai secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea, dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Model ini lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan berbahasa, dan motivasi siswa. Temuan ini didukung oleh uji statistik yang valid, sehingga model ini direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.*

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Permainan Kata Berantai, Bahasa Indonesia

---



Copyright ©2024 Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam pengembangan keterampilan literasi dan kemampuan berbahasa siswa sebagai pondasi untuk jenjang pendidikan berikutnya. Berdasarkan standar pendidikan, keterampilan berbahasa mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang sangat memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kritis serta ekspresi diri (Tarihoran & Cendana, 2020). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas II Sekolah Dasar sering kali memiliki keterbatasan dalam kosakata dan rendahnya keterlibatan aktif dalam proses belajar (Aprilia & Trihantoyo, 2020). Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kosakata yang kaya dan ekspresif (Wirastuti, 2020). Hal ini disebabkan, antara lain, oleh metode pengajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah atau tanya jawab. Pendekatan tersebut dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga tidak mampu merangsang minat belajar siswa (Azizah, 2021).

Rendahnya keterampilan bahasa siswa ini bukan hanya memengaruhi kemampuan akademik mereka tetapi juga berdampak pada kepercayaan diri dan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Riwayati Zein & Vivi Puspita, 2021). Selain itu, di era modern dengan informasi yang mudah diakses dan disebarluaskan, keterampilan literasi dasar yang kuat menjadi kebutuhan mendesak yang harus dikembangkan sejak dini (Fahrudin et al., 2022). Dengan keterampilan berbahasa yang baik, siswa akan mampu memahami dan berinteraksi lebih efektif dalam berbagai konteks, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Gugus Lea-Lea menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa untuk aktif belajar. Banyak siswa merasa bosan dengan metode pengajaran konvensional yang kurang variatif, seperti membaca teks secara pasif atau mengerjakan soal secara individu (Djonnaidi et al., 2021). Hal ini menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata, kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, dan kurangnya keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbahasa secara aktif. Akibatnya, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas ini belum maksimal sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

Penelitian yang menitikberatkan pada pengembangan inovasi pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan dasar, penelitian ini sangat relevan. Fokusnya yaitu untuk mendorong literasi serta memfasilitasi proses belajar mengajar di tingkat pendidikan dasar memberi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti berkomitmen untuk menghasilkan penelitian yang dapat diimplementasikan langsung di lapangan, terutama yang berkontribusi dalam pengembangan metode inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kesenjangan terlihat pada kurangnya penerapan model pembelajaran kreatif seperti permainan kata berantai di Kelas II SD Gugus Lea-Lea. Meskipun model ini dikenal efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaannya masih sangat minim. Guru sering menghadapi kendala, seperti keterbatasan waktu, media pembelajaran, dan kurangnya pelatihan untuk mengimplementasikan metode ini. Di

sisi lain, siswa di usia Kelas II sebenarnya memiliki karakteristik yang cenderung aktif, suka bermain, dan belajar melalui pendekatan interaktif, sehingga penerapan permainan kata berantai dapat menjadi solusi yang tepat untuk menjembatani kebutuhan tersebut. Untuk menjawab tantangan ini, SD Gugus Lea-Lea dapat menyelenggarakan pelatihan khusus bagi guru Kelas II untuk memahami cara efektif menerapkan permainan kata berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, sekolah dapat mendukung implementasi dengan menyediakan media pendukung seperti kartu kata bergambar atau alat peraga sederhana. Guru juga dapat mengintegrasikan permainan ini dengan tema pembelajaran yang relevan, seperti dongeng atau cerita rakyat, untuk membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan. Dengan pendekatan yang kreatif dan sistematis, permainan kata berantai diharapkan mampu meningkatkan penguasaan bahasa siswa, membangun rasa percaya diri, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif di Kelas II SD Gugus Lea-Lea.

Upaya memenuhi kebutuhan ini, model permainan kata berantai diusulkan sebagai pendekatan yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa. Model ini merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menggabungkan aktivitas permainan dengan proses belajar kosakata. Permainan kata berantai memfasilitasi interaksi aktif antar siswa, merangsang kreativitas, serta membantu memperkaya kosakata secara alami. Melalui permainan ini, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar bahasa dan lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan permainan kata berantai sebagai strategi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Berdasarkan studi literatur, penelitian-penelitian tentang pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar cenderung lebih banyak mengeksplorasi pendekatan berbasis teks atau pendekatan komunikasi sederhana, sementara penelitian mengenai permainan kata berantai masih minim, khususnya pada siswa kelas II.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experiment dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang diterapkan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yang memungkinkan pengukuran efektivitas intervensi melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol (Suriani et al., 2021). Pendekatan ini digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pengaruh intervensi terhadap variabel yang diteliti (Melati et al., 2023). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar di Gugus Lea-Lea, Kota Baubau. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik Purposive Sampling, yang secara khusus memilih kelas II SD Negeri 1 Lowu-Lowu sebagai kelas eksperimen dan kelas II SD Negeri 2 Lowu-Lowu sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel ini dilakukan untuk memastikan relevansi dan keterwakilan data dalam pengujian hipotesis penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest), baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Soal-soal tes yang digunakan telah melalui proses validasi untuk memastikan bahwa instrumen tersebut relevan dan layak digunakan dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh memberikan gambaran kuantitatif tentang hasil belajar siswa yang menjadi

fokus penelitian. Selain tes, observasi juga digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen dan kontrol. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan pedoman yang telah dirancang sebelumnya untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran. Data observasi ini mendukung hasil tes dengan memberikan informasi tambahan terkait pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, sehingga memberikan pandangan yang lebih holistik terhadap penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, Uji Regresi Linear Sederhana. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal, sementara uji homogenitas digunakan untuk memverifikasi kesamaan varians antar kelompok data (Agustin & Puspita, 2020). Kedua uji ini penting untuk memenuhi prasyarat analisis statistik lebih lanjut. Setelah data dinyatakan memenuhi syarat, uji hipotesis dengan uji-t diterapkan untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode statistik ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis dampak pendekatan pembelajaran yang diterapkan secara kuantitatif dan menarik kesimpulan yang komprehensif berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Data Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini menghasilkan dua macam data, yaitu data skor *pretest* dan data skor *posttest* Pembelajaran Bahasa Indonesia baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, tes tersebut untuk membandingkan hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Gugus Lea-Lea sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran permainan kata berantai. Hasil penelitian pada kelas eksperimen (model pembelajaran permainan kata berantai) dan kelas kontrol (model pembelajaran permainan kata berantai) disajikan sebagai berikut:

#### Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran permainan kata berantai. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan kata berantai, terlebih dahulu dilakukan *pretest*, untuk mengetahui kemampuan belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran permainan kata berantai. Subjek pada *pretest* kelas eksperimen sebanyak 8 siswa. Adapun hasil *pretest* kelas eksperimen pada saat *pretest* dengan nilai terendah adalah 47 dan nilai tertinggi sebesar 71. Kecenderungan perolehan skor *pretest* Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 1.** Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Baik	$\geq 68$	5	62,5%
2	Cukup	34-67	3	37,5%
3	Kurang	$< 33$	-	-
Jumlah			8	100%

(Sumber: Data diolah, 2024)

Tabel di atas menyatakan bahwa kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat diketahui terdapat 5 siswa (62,5%) yang skornya termasuk kategori baik, sebanyak 3 siswa (37,5%) dalam kategori cukup dan tidak ada siswa yang mendapat kategori kurang. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen adalah kategori Baik.

### Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok eksperimen yang terdiri dari 8 siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil *posttest*, skor yang diperoleh siswa bervariasi, dengan skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi mencapai 90. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Kecenderungan perolehan skor *posttest* dari kelas eksperimen dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut, yang memberikan gambaran tentang distribusi dan capaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Kategorisasi Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Kelas eksperimen

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Baik	$\geq 68$	7	87,5%
2	Cukup	34-67	1	12,5%
3	Kurang	$< 33$	-	-
Total			8	100%

(Sumber: Data diolah, 2024)

Tabel tersebut, kategori perolehan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat diketahui terdapat 7 siswa (87.5%) termasuk kategori baik, terdapat 1 siswa (12,5%) masuk dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dalam kategori Baik.

### Data *Pretest* Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran permainan kata berantai. Sebelum kelas kontrol diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek pada *pretest* kelas kontrol sebanyak 8 siswa. Dari pembelajaran Bahasa Indonesia, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 dan skor terendah sebesar 33. Kecenderungan perolehan skor *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut.

**Tabel 3.** Kategorisasi Perolehan Skor *Pretest* Kelas Kontrol

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Baik	$\geq 68$	4	50%
2	Cukup	34-67	3	37,5%
3	Kurang	$< 33$	1	12,5%
Jumlah			8	100%

(Sumber: Data diolah, 2024)

Tabel tersebut menyatakan bahwa kategori perolehan skor *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol dapat diketahui terdapat 4 siswa (50%) yang skornya termasuk kategori baik, 3 siswa (37,5%) masuk dalam kategori cukup, dan siswa yang masuk dalam kategori kurang sebanyak 1 siswa (12,5%). Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol adalah kategori baik.

#### Data *Posttest* Kelas Kontrol

Pemberian *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran permainan kata berantai. Subjek pada *posttest* kelas kontrol sebanyak 8 siswa. Dari hasil tes akhir (*posttest*), skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan skor terendah adalah 60. Kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.** Kategorisasi Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Baik	$\geq 68$	6	75%
2	Cukup	34-67	2	25%
3	Kurang	$< 33$	-	-
Jumlah			8	100%

(Sumber: Data diolah, 2014)

Tabel diatas menyatakan bahwa kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol dapat diketahui terdapat 6 siswa (75%) termasuk kategori baik, terdapat 2 siswa (25%) masuk dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor *posttest* pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen dalam kategori Baik.

#### Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak, dapat dilakukan dengan pengujian normalitas menggunakan *one sample kolmogorov-smirnov test* pada residual persamaan dengan kriteria pengujian jika probability value  $> 0,05$  maka data terdistribusi normal dan jika probability value  $< 0,05$  maka data terdistribusi tidak normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan SPSS.25.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,00000
	Std. Deviation	,0515850
Most Extreme Differences	Absolute	,151
	Positive	,151
	Negative	-,138
Kolmogorov-Smirnov Z		,464
Asymp. Sig. (2-tailed)		,764

Berdasarkan table 5 di atas menjelaskan bahwa hasil uji Kolmogorov-Smirnov yang menunjukkan bahwa data residual terdistribusi secara normal mendukung validitas model pembelajaran "Permainan Kata Berantai" yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea. Normalitas residual menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas, yaitu model pembelajaran "Permainan Kata Berantai," dengan variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa, telah terukur secara wajar tanpa bias. Dengan distribusi data yang normal, model ini dapat digunakan untuk menginterpretasikan pengaruh positif model pembelajaran terhadap kemampuan berbahasa siswa, seperti meningkatkan kosakata, pemahaman konsep, dan kreativitas siswa dalam menyusun kata. Hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa model pembelajaran inovatif tersebut dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

### Uji Homogenitas

Homogenitas varians antara dua kelompok atau lebih. Nilai statistik Levene sebesar 0.007 dengan derajat kebebasan  $df_1=1$  dan  $df_2=82$ , serta nilai  $p$  sebesar 0.823 menunjukkan bahwa tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol bahwa varians antara kelompok-kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan. Oleh karena itu, kita dapat menganggap bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk analisis lebih lanjut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	16	.823

Hasil uji Levene yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,823 mengindikasikan bahwa varians data pada penelitian mengenai penerapan model pembelajaran permainan kata berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea adalah homogen. Hal ini penting karena homogenitas varians merupakan salah satu syarat dalam analisis statistik untuk memastikan bahwa hasil analisis tidak bias. Dengan terpenuhinya asumsi ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model permainan kata berantai dapat dibandingkan secara valid dalam memengaruhi hasil belajar siswa, baik antar kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Hasil ini mendukung kelayakan metode analisis untuk menilai efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel independen lainnya konstan atau dengan kata lain untuk membuktikan apakah masing-masing variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen. Kriteria pengambilan kesimpulan atas hasil pengujian adalah apabila probability value (sig)-t lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, sebaliknya jika probability value (sig)-t lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan tidak ada pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah untuk uji hipotesis:

**Tabel 7.** Hasil Uji Hipotesis

Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	,-65	,05		-1,340	,027
	Eksperimen	,517	,074	,322	1,765	,000
	Kontrol	,717	,174	,422	3,765	,000

a. Dependent Variable: Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil analisis dalam tabel menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran permainan "Kata Berantai" memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, yang relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea. Model ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, terutama pada aspek keterampilan berbahasa seperti berbicara, mendengar, dan memahami kosa kata. Pada kelompok eksperimen, nilai koefisien sebesar 0,517 mengindikasikan keberhasilan metode ini dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang membutuhkan pendekatan kreatif untuk meningkatkan minat belajar mereka. Di sisi lain, kelompok kontrol dengan nilai koefisien 0,717 menunjukkan bahwa, meskipun metode tradisional masih memberikan hasil, pendekatan berbasis permainan seperti "Kata Berantai" menawarkan potensi besar untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model ini dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa di SD Gugus Lea-Lea, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

### Uji Regresi Linear Sederhana

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dari uji asumsi klasik diatas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal dan tidak terdapat multikolonieritas:

**Tabel 8.** Hasil Uji Regresi Linier

Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-,065	,034		-2,240	,027
	PMPPKB	,05	,01	,429	3,858	,000
	PBI	,002	,002	,110	1,002	,318

a. Dependent Variable: PMPPKB

Analisis diatas maka dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:  $PE = -0,065 PMPPKB + 0,05 PBI (-0,01) + e$

Model Persamaan regresi sederhana tersebut bermakna: 1) Besarnya nilai koefisien regresi Penerapan Model Pembelajaran Permainan Kata Berantai (PMPPKB) mempunyai regresi dengan arah positif menyatakan bahwa setiap perubahan variabel pembelajaran Bahasa Indonesia (PBI) akan berpotensi menaikkan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan asumsi variabel lainnya tetap atau sama dengan nol; 2) Besarnya nilai koefisien regresi Penerapan Model Pembelajaran Permainan Kata Berantai (PMPPKB) mempunyai regresi dengan arah negatif menyatakan bahwa setiap perubahan variabel

Penerapan Model Pembelajaran Permainan Kata Berantai (PMPPKB) akan berpotensi menurunkan Pembelajaran Bahasa Indonesia (PBI) dengan asumsi variabel lainnya tetap atau sama dengan satu.

### **3.2 Pembahasan**

#### **Peningkatan Skor Belajar pada Kelas Eksperimen**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran permainan "Kata Berantai" secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata pretest sebesar 47 hingga 71 menjadi 60 hingga 90 pada posttest. Sebanyak 87,5% siswa berada dalam kategori "Baik" pada posttest, meningkat dari 62,5% pada pretest. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas permainan edukatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Selain itu, "Kata Berantai" mendorong kolaborasi antar siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat daya ingat melalui pengulangan kosakata secara berulang. Pembelajaran berbasis permainan, seperti "Kata Berantai", juga terbukti mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Melalui metode ini, siswa diajak untuk berpartisipasi secara langsung, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Aktivitas yang menyenangkan dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan konsentrasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, permainan ini juga mengasah keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi dan kerja sama.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah didukung oleh beberapa ahli. Menurut Sudjana (2021), pembelajaran yang melibatkan aktivitas menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Wibowo (2021) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi abstrak karena melibatkan aktivitas langsung dan interaktif. Hal serupa juga diungkapkan oleh Putri (2021), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli tersebut, menguatkan bahwa permainan edukatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

#### **Perbandingan dengan Kelas Kontrol**

Penggunaan pendekatan tradisional dalam pembelajaran tetap menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata pretest yang awalnya berkisar antara 33 hingga 80, menjadi 60 hingga 90 pada posttest. Selain itu, persentase siswa yang tergolong dalam kategori "Baik" juga meningkat dari 50% pada pretest menjadi 75% pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun menggunakan metode pembelajaran konvensional, ada kemajuan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan tradisional, seperti ceramah dan diskusi sederhana, tetap relevan dalam memberikan dasar pengetahuan yang memadai bagi siswa. Namun, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan inovatif, peningkatan hasil belajar di kelas kontrol tergolong lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pendekatan tradisional memiliki keefektifan tertentu, pendekatan yang lebih inovatif cenderung memberikan dampak yang lebih

besar terhadap pencapaian belajar siswa. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis inovasi mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, pendekatan tradisional mungkin kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran modern yang semakin menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Sukardi (2022), pendekatan tradisional tetap dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun dasar pengetahuan siswa, tetapi efektivitasnya terbatas dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu merangsang minat belajar siswa melalui penggunaan teknologi dan metode interaktif. Selanjutnya, Fitriana (2023) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital, sehingga mampu memberikan dampak yang lebih signifikan dibandingkan pendekatan tradisional. Ketiga pandangan ini memperkuat pentingnya adopsi pendekatan pembelajaran inovatif untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

### **Normalitas dan Homogenitas Data**

Uji normalitas data menunjukkan bahwa distribusi data pada kelas eksperimen dan kontrol bersifat normal. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik data yang memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik. Uji normalitas penting dilakukan untuk memastikan bahwa analisis data yang digunakan menghasilkan interpretasi yang valid dan dapat diandalkan. Dengan distribusi data yang normal, kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat lebih dipercaya dan merepresentasikan populasi yang diteliti. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data kedua kelompok tidak berbeda signifikan. Ini berarti bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keragaman yang serupa, yang penting dalam membandingkan efek perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Homogenitas varians memastikan bahwa perbedaan hasil yang ditemukan benar-benar disebabkan oleh penerapan model permainan kata berantai, bukan karena faktor lain seperti perbedaan karakteristik awal kelompok. Oleh karena itu, model permainan kata berantai dinyatakan layak untuk diterapkan secara umum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Santoso (2022), uji normalitas dan homogenitas adalah langkah penting dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil analisis data. Selanjutnya, Siregar (2023) menyatakan bahwa distribusi data yang normal dan homogenitas varians memberikan dasar yang kuat untuk melakukan analisis perbandingan antar-kelompok. Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahmawati (2023), yang menemukan bahwa penerapan metode inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, terutama jika didukung oleh hasil analisis statistik yang valid seperti uji normalitas dan homogenitas. Dengan demikian, penerapan model permainan kata berantai dalam penelitian ini memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat.

### **Signifikansi Pengaruh Model Pembelajaran**

Model pembelajaran permainan kata berantai terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh uji hipotesis dalam penelitian. Dengan koefisien regresi sebesar 0,517 untuk kelompok

eksperimen, model ini menunjukkan efektivitas yang kuat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pendekatan ini mengutamakan interaksi aktif di antara siswa, sehingga mereka lebih mudah mengingat kosa kata serta memahami konsep pembelajaran. Selain itu, sifat permainan yang kreatif dan menyenangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menarik. Hasil penelitian ini juga mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis permainan, seperti kata berantai, dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam memecahkan tantangan bahasa, sehingga keterampilan komunikasi mereka juga turut berkembang. Interaksi dalam permainan memberikan pengalaman belajar kontekstual yang relevan, memungkinkan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata. Dengan demikian, penggunaan model ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam aspek kosa kata dan pemahaman konsep.

Sejalan dengan temuan ini, menurut Widiyanto (2021), model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses belajar. Sementara itu, Pratama (2022) menambahkan bahwa pendekatan kreatif seperti permainan kata berantai mampu mengurangi kebosanan siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pada tahun berikutnya, Lestari (2023) mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang interaktif memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional, terutama dalam hal pemahaman konsep bahasa. Oleh karena itu, model permainan kata berantai bukan hanya inovatif tetapi juga relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan kata berantai secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Gugus Lea-Lea. Dibandingkan dengan pendekatan tradisional, model ini lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan berbahasa, dan motivasi siswa. Selain itu, hasil uji statistik seperti normalitas dan homogenitas data mendukung validitas dan reliabilitas temuan, memperkuat bukti bahwa metode ini dapat diterapkan secara luas untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, penerapan model ini direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

#### Daftar Pustaka

- Agustin, M., & Puspita, R. (2020). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 8492.
- Aprilia, B. F., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 8(4), 434-449.
- Azizah, U. N. (2021). *Pengaruh Manajemen Kelas dan Kinerja Guru Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri dan Swasta SeKecamatan Kota Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).

- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Pengaruh media poster digital dalam pembelajaran daring di masa pandemi terhadap kemampuan berbicara mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 38-46.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Fitriana, N. (2023). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Lestari, D. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Bahasa*. Surabaya: Media Edukasi.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14-20.
- Pratama, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa*. Bandung: Literasi Nusantara.
- Putri, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 45-56
- Rahmawati, L. (2023). *Efektivitas Pendekatan Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Eduka Media.
- Riwayati Zein, Z., & Vivi Puspita, V. P. (2021). Efektivitas pengembangan model bercerita terpadu terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2168-2178.
- Santoso, A. (2022). *Metode Analisis Data Kuantitatif untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E. (2023). *Statistik Terapan dalam Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Sudjana, N. (2021). *Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, R. (2022). *Metode Tradisional dalam Pendidikan: Keunggulan dan Keterbatasannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh penggunaan podcast dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.
- Tarihoran, N. M., & Cendana, W. (2020). Upaya guru dalam adaptasi manajemen kelas untuk efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 134-140.

- Wibowo, R. (2021). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 33-42.
- Widianto, A. (2021). *Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Wirastuti, L. (2020). Manajemen Kelas Dan Manajemen Pembelajaran: Dampaknya Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Smp Negeri Di Kecamatan Jatibarang Kabupaten Indramayu. *Edum Journal*, 3(1), 11-18.