

**PENGARUH *GAME* TEBAK KATA BERANTAI TERHADAP  
PEMAHAMAN KATA SISWA KELAS IV  
UPT SDN 060866 MEDAN TIMUR**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**FAZRIKA HUMMISYAH**  
**NPM. 2202090269**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata  
Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

  
Dra. Hj. Syamsu Yunita, M.Pd.

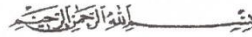
Ketua Program Studi

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata  
Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
30/12 2025	Perbaikan Bab IV	
12/01 2026	Perbaikan Analisis Data	
26/01 2026	Perbaikan Diagram	
11/02 2026	Perbaikan Tabel	
09/03 2026	Perbaikan Abstrak	
31/03 2026	Perbaikan Bab V	
09/04 2026	ACC SKRIPSI	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

  
3CANX271493165 METERAI TEMPEL  
Fazrika Hummisyah

## ABSTRAK

**FAZRIKA HUMMISYAH. 2202090269. PENGARUH GAME TEBAK KATA BERANTAI TERHADAP PEMAHAMAN KATA SISWA KELAS IV UPT SDN 060866 MEDAN TIMUR. SKRIPSI. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen test pemahaman kata. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur. Sedangkan teknik analisis data adalah menggunakan Uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa kelas IV pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah dilakukan *game* tebak kata berantai, dari nilai *pretest* 57,14 menjadi 89,52 pada hasil *posttest*. Pemahaman kata siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* 67,08 menjadi 79,16 pada hasil *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa *game* tebak kata berantai terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kata siswa. Berdasarkan analisis data dengan hasil perhitungan menggunakan Uji T, dilihat dari hasil hipotesis. Berdasarkan perhitungan maka Uji T yang diperoleh adalah nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan Uji T adalah 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.

Kata Kunci : *Game* Tebak Kata Berantai, Pemahaman Kata, Siswa Sekolah Dasar

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT, atas segala Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai Terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orangtua penulis, papa **Isnadi** dan mama **Kasidah**. Meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa di dalam segala keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tidak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta kasih dan dukungan yang telah penulis terima selama ini dari kalian hadir dalam bentuk yang berbeda, mungkin tidak selalu terucap, tetapi tindakan dan keberadaan kalian merupakan kesyukuran dan bukti kasih sayang yang tidak terhingga bagi penulis. Setiap langkah dan pencapaian yang telah penulis raih selama ini, termasuk menyelesaikan pendidikan pada tahap ini adalah bagian dari segala doa dan harapan yang tulus dari kalian. Terima kasih atas banyaknya

pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikah pada penulis.

Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

Adapun ucapan terimakasih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Pd.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri., S.Pd.I., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing bagi penulis yang senantiasa sabar dalam membimbing dan memberi semangat, arahan, serta solusi dalam permasalahan yang penulis temui selama penulisan skripsi ini dilakukan.

8. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu memberi arahan serta bimbingan selama masa perkuliahan kepada penulis.
9. Kedua adik tersayang **Wahyu Kurniawan** dan **Syamarah Aulia** terimakasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis. Di balik segala kekeraskepalaan dan tingkah laku yang terkadang menguji kesabaran, kalian adalah sosok yang berhasil mengajari penulis banyak hal tentang arti menerima dan menyayangi. Bagi seorang kakak seperti penulis, kalian berdua merupakan amanah yang akan selalu penulis jaga. Kehadiran kalian berdua juga merupakan motivasi dalam setiap langkah perjuangan ini, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini, agar penulis bisa menjadi contoh yang lebih baik lagi bagi kalian untuk kedepannya.
10. Paman penulis **Ilham Salendra** yang selalu memberi dukungan, bantuan dan do'a sehingga memberi semangat dan motivasi untuk penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Kepada sahabat penulis **Yusminah, S.Pd, Sakinah Riska P.H, S.Pd, dan Sri Mahyuni, S.Pt** yang telah banyak membantu dan menemani penulis dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala waktu, dukungan dan doa tulus yang kalian berikan kepada penulis.
12. Kepada teman penulis **Vera Faujiah Siregar** yang senantiasa selalu membersamai penulis hingga akhir skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih sudah bersedia menjadi teman penulis bukan hanya saat

tertawa, tetapi juga dalam keadaan tersulit yang pernah kita lalui bersama saat itu. Untuk segala cerita dan kepedulian penulis ucapkan terima kasih. Semoga setelah melalui proses panjang ini, segala impian yang belum tercapai, bisa segera mencapai ya.

13. Terakhir untuk diriku, seseorang yang tidak pandai menunjukkan perasaan, tetapi tetap memilih untuk berjalan, bertahan, dan menyelesaikan apa yang sudah di mulai dalam fase kehidupan yang tidak mudah ini. Terima kasih sudah kuat dan tidak menyerah sampai hari ini, walaupun tidak selalu percaya diri. Semoga hal ini menjadi bukti bahwa penulis mampu untuk melakukan hal yang sempat menjadi keraguan atas kemampuan diri sendiri.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Medan, April 2026

**FAZRIKA HUMMISYAH**  
**NPM. 2202090269**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	8
2.2 Penelitian yang Relevan.....	18
2.3 Kerangka Konseptual.....	20
2.4 Hipotesis Penelitian .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	23
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.3 Populasi dan Sampel .....	26
3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	27
3.5 Instrumen Penelitian .....	28
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	33
4.2 Pengujian Prasyarat Data.....	39
4.3 Hasil Pembahasan .....	46

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian .....	25
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 .....	26
Tabel 3.3 Sampel Penelitian .....	27
Tabel 3.4 Instrumen Lembar Tes Soal .....	29
Tabel 3.5 Penilaian Pemahaman Kata .....	29
Tabel 4.1 Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Eksperimen ( <i>Pre-test</i> ).....	35
Tabel 4.2 Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol ( <i>Pre-test</i> ).....	36
Tabel 4.3 Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Eksperimen ( <i>Post-test</i> )....	37
Tabel 4.4 Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol ( <i>Post-test</i> ).....	38
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas .....	40
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 4.7 Normalitas Berdistribusi Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	43
Tabel 4.8 Homogen Dua Varians Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	44
Tabel 4.9 Uji T Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	45

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	21
Gambar 4.1 Diagram Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Eksperimen.....	35
Gambar 4.2 Diagram Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol.....	36
Gambar 4.3 Diagram Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Eksperimen .....	37
Gambar 4.4 Diagram Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol .....	38

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Modul Ajar .....	55
Lampiran 2. Hasil Pengujian .....	71
Lampiran 3. Data Hasil Nilai .....	77
Lampiran 4. Lembar Soal.....	81
Lampiran 5. Hasil Test Siswa.....	84
Lampiran 6. Dokumentasi Gambar.....	90
Lampiran 7. Form K1 .....	92
Lampiran 8. Form K2 .....	93
Lampiran 9. Form K3 .....	94
Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	95
Lampiran 11. Lembar Pengesahan Proposal .....	96
Lampiran 12. Berita Acara Seminar Proposal.....	97
Lampiran 13. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi .....	98
Lampiran 14. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	99
Lampiran 15. Lembar Permohonan Izin Riset .....	100
Lampiran 16. Lembar Balasan Izin Riset.....	101
Lampiran 17. Turnitin.....	102

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut (Annisa, 2022) dan (Alfazri *et al.*, 2024) pendidikan dapat di definisikan sebagai usaha terencana yang dapat kita lakukan untuk memfasilitasi kedisiplinan, karakter, pengetahuan, serta keterampilan melalui interaksi pedagogis. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat membentuk struktur kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadikan individu untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan menjalankan fungsi sosiokulturalnya dalam bermasyarakat.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, memuat pengertian pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat menstimulus perkembangan peserta didik untuk dapat tumbuh dengan yang semestinya. Pada jenjang sekolah peserta didik mempunyai kewajiban untuk belajar agar dapat berevolusi menjadi individu dewasa yang positif. Tujuan yang mendasar dan paling penting dari pendidikan itu adalah menghasilkan generasi mendatang dengan kompetensi dan keterampilan dasar yang mutlak, dalam rangkaian

yang terstruktur. Kemampuan tersebut dapat diimplementasikan melalui keterampilan berbahasa.

Menurut (Mubin & Aryanto, 2024) melalui kemampuan keterampilan berbahasa yang memenuhi, peserta didik akan mampu mengakses dan memperoleh beragam ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan diri dengan lebih baik. Sehingga kemampuan keterampilan berbahasa adalah syarat yang penting dalam keberhasilan akademis dan individu peserta didik untuk masa mendatang.

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan untuk dapat menggunakan bahasa secara efektif. Umumnya keterampilan berbahasa terbagi atas empat, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Selain itu, kemampuan berbahasa juga meliputi beberapa kemampuan lain, seperti kemampuan tata bahasa, pengucapan, penyampaian, dan pemahaman kata. Pemahaman kata merupakan kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan kata yang efektif dalam konteks yang tepat.

Dikatakan oleh (Febriani & Latif, 2024) melalui implementasi pembelajaran bahasa ini, peserta didik diharapkan dapat memperoleh lebih banyak kemampuan pemahaman kata. Pembelajaran bahasa dirancang sebagai pokok penting dalam mengembangkan kemampuan kebahasaan, termasuk pemahaman kata bagi peserta didik.

Secara akademis, pemahaman kata yang baik bukan hanya sekedar hasil pendidikan yang baik, tetapi merupakan faktor penyebab yang menimbulkan keberhasilan dalam literasi dan kognitif peserta didik. Pentingnya pemahaman

kata yang mendalam pada peserta didik merupakan imperatif regulasi yang telah disesuaikan dalam kerangka kompetensi dan dijustifikasi oleh sasaran pembelajaran eskstensif.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tujuan utama pemahaman kata berfokus pada pengembangan kognitif dan kompetensi komunikasi. Peningkatan pemahaman kontekstual merupakan tujuan utama agar pemahaman kata berfungsi sebagai gaktor penyebab keberhasilan bagi peserta didik. Pengenalan kata yang akurat memberi kebebasan pada otak untuk fokus pada ide, bukan hanya pada proses perbendaharaan kata yang sederhana.

Berbekal pada kondisi di lapangan, yang didukung oleh berbagai studi literasi dan penilaian pendidikan, menunjukkan adanya penurunan yang cukup signifikan dalam perbendaharaan kata pada peserta didik. Penurunan ini berdampak sebagai penghambat kompetensi literasi dan prestasi akademik bagi peserta didik.

Selama lima tahun belakangan, terdapat lonjakan yang signifikan dalam penerapan *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia. Berdasarkan temuan riset, *game* edukasi terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar, khususnya dalam mencerna konsep pelajaran yang bersifat abstrak, seperti yang sering ditemui pada materi pelajaran bahasa dan matematika pada jenjang sekolah dasar.

*Game* tebak kata berantai sebagai salah satu bentuk *game* edukasi, dianggap efektif dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan

bahasa reseptif anak. Kedua elemen krusial dalam penguasaan pemahaman kata Bahasa Indonesia.

Menurut (Rambe *et al.*, 2024) model pembelajaran ini mampu mendorong aktivitas, menumbuhkan minat, dan memperbaiki hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitas permainan tersebut sebagai akibat dari sifat permainan yang interaktif dan memiliki kemampuan untuk menyediakan umpan balik yang tergolong cepat, yang dapat menstimulasi siswa untuk dapat belajar dengan aktif dan meningkatkan kemampuan pemahaman kata yang mereka miliki.

Namun, walau begitu implementasi *game* ini perlu dikaji secara mendalam lagi guna mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap pemahaman kata siswa, juga mengingat pentingnya penguasaan kosakata dalam pengembangan keterampilan bahasa anak.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dari itu, peneliti akan meneliti mengenai **“Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai Terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa mengenai kata di UPT SDN 060866 Medan Timur yang berdampak pada kemampuan Bahasa Indonesia.

2. Kurangnya pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman kata siswa.
3. Minimnya penggunaan *game* edukasi sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar kata.
4. Kesulitan siswa dalam mengingat dan mengaplikasikan kata baru dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup kajian ini secara khusus menyoroti penerapan *game* tebak kata berantai sebagai instrumen tunggal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur. Sejalan dengan hal tersebut, evaluasi yang dilakukan hanya dititikberatkan pada aspek pemahaman kata siswa tanpa melibatkan variabel keterampilan bahasa lainnya. Penelitian ini membatasi pengamatan pada aktivitas di dalam lingkungan kelas dengan mengabaikan pengaruh faktor eksternal maupun penggunaan media pendukung lain.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana kemampuan pemahaman kata siswa sebelum penggunaan *game* tebak kata berantai di kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur?
2. Bagaimana kemampuan pemahaman kata siswa setelah penggunaan *game* tebak kata berantai di kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.

3. Apakah terdapat pengaruh signifikan sebelum dan setelah penggunaan *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.
2. Mengidentifikasi perbedaan tingkat pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.
3. Mengukur tingkat efektivitas *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari dilakukannya penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat sebagai bahan referensi untuk menunjang pemahaman kata siswa dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Bagi guru.

Sebagai bahan referensi dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman kata siswa.

2. Bagi siswa.

Dapat meningkatkan motivasi dan daya serap kata Bahasa Indonesia secara menyenangkan melalui media *game*.

3. Bagi sekolah.

Penelitian dapat menjadi referensi sebagai masukan dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

4. Bagi peneliti selanjutnya.

Sebagai dasar pengembangan penelitian lebih lanjut tentang *game* edukasi dalam pembelajaran bahasa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut penelitian yang dilakukan (Purba & Saragih, 2023) Pendidikan Bahasa umumnya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa utama. Integrasi teknologi dalam pendidikan saat ini sangat penting dan relevan seiring perkembangan zaman. Salah satu tujuan utamanya adalah meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan sumber daya yang ada misalnya *game*, aplikasi interaktif, video, dan platform digital, siswa dapat mempelajari Bahasa Indonesia melalui metode yang lebih menarik dan pastinya lebih menyenangkan.

Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan serta mengapresiasi karya sastra merupakan sedikit bagian dari banyaknya tujuan diadakannya pendidikan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, pendidikan bahasa adalah proses yang penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Aspek keterampilan utama berbahasa Indonesia yang paling penting dalam meningkatkan pembelajaran mendasar Bahasa Indonesia ada empat, yaitu:

1. Keterampilan mendengar (menyimak), merupakan keterampilan dalam bahasa Indonesia yang paling mendasar. Menurut (Massitoh, 2021) keterampilan menyimak merupakan suatu aktivitas mendengarkan yang membutuhkan konsentrasi penuh terhadap informasi yang disampaikan

melalui bahasa lisan, dengan tujuan untuk memahami objek atau pesan yang di dengar. Output dari keterampilan ini yaitu diharapkan mampu memahami suatu informasi dan keseluruhan makna yang diterima melalui sebuah wacana (berita, pidato, ceramah).

2. Keterampilan berbicara, merupakan keterampilan yang melibatkan penggunaan atau penyampaian bahasa secara lisan. Menurut (Agustina, 2019) menyampaikan pendapat, meyajikan informasi, dan mampu menggunakan bahasa sesuai dengan konteks sosial dan etika berkomunikasi. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara adalah agar siswa mampu berkomunikasi secara lisan dengan benar dan tepat dalam beragam situasi, sekaligus mampu menjalin interaksi sosial dan komunikasi dengan anggota masyarakat.
3. Keterampilan membaca, berfokus pada pemahaman teks tertulis, melalui keterampilan ini diharapkan dapat menganalisis struktur suatu teks (narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi), menarik kesimpulan, dan memperkaya kosa kata, serta memahami makna yang terkandung dari sebuah teks bacaan.
4. Keterampilan menulis, merupakan salah satu keterampilan yang menuntut kemampuan untuk dapat menyusun ide secara logis dan gramatikal. Menurut (Agustin, 2020) menguasai penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia, menggunakan tata bahasa, dan pembentukan kata yang benar. Kemampuan menulis yang baik sangat bergantung pada kemampuan membaca yang memadai. Dengan membaca secara efektif,

seseorang akan memperoleh cakupan informasi yang lebih luas dan memperkaya pengalaman, yang pada gilirannya akan menghasilkan keragaman kata yang mendukung kualitas hidupnya.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan. Pertama, berlatih berbicara dan mendengarkan bahasa secara teratur dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Kedua, membaca buku dan artikel dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan memahami berbagai kata. Ketiga, menulis secara teratur dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis. Keempat, berinteraksi dengan orang lain yang fasih berbahasa dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa. Dengan demikian, keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang penting untuk dikembangkan, karena dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi dengan orang lain.

Pada penerapannya (Mubin & Aryanto, 2024) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu proses perkembangan menuju ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran yang diberikan pada anak usia sekolah dasar sangat mempengaruhi keberlangsungan pendidikannya kelak.

Dengan kemampuan bahasa yang mumpuni, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk menyerap berbagai ilmu pengetahuan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Penguasaan bahasa memungkinkan seorang peserta didik untuk dapat menjadi makhluk sosial yang berkepribadian yang positif dalam lingkungan masyarakat hingga di masa depan.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu langkah yang harus dilalui setiap peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia yang juga merupakan bahasa kedua setelah bahasa ibu. Bahasa Indonesia berperan sebagai lambang dan identitas bangsa Indonesia, serta merupakan alat komunikasi yang paling efektif digunakan di berbagai daerah dan kebudayaan yang beragam. Adapun fungsi pembelajaran bahasa Indonesia adalah:

1. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran melalui perencanaan program pendidikan yang lebih teratur.
2. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, sehingga dapat mengembangkan keaktifan belajar pada peserta didik.
3. Memberikan pendidikan yang individual, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Pemahaman didefinisikan sebagai kapasitas kognitif seseorang untuk dapat menginterpretasikan dan menginternalisasikan suatu informasi setelah proses pengenalan dan pengingatan berhasil dilakukan. Bukti nyata bahwa seseorang telah mencapai tahap pemahaman adalah kemampuannya untuk memberikan penjelasan atau uraian yang terperinci mengenai subjek tersebut menggunakan parafrasa atau elaborasi.

Dalam taksonomi kognitif, pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang berada pada tingkat yang lebih tinggi dari sekedar ingatan atau hafalan. Pemahaman merupakan kemampuan untuk dapat mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan bahasa, yaitu membaca, mendengar, berbicara, dan menulis. Pemahaman kata merupakan salah satu yang masuk ke dalam keterampilan berbahasa, yaitu membaca dan mendengar. Pemahaman kata adalah salah satu kemampuan untuk dapat mendefinisikan, mengenali serta menggunakan kata sesuai dengan konteks tertentu.

Pemahaman dapat dibagi menjadi tiga tingkatan: pemahaman terjemahan (makna dasar), pemahaman penggunaan (bagaimana kata digunakan secara tepat), dan pemahaman ekstrapolasi (menyimpulkan makna yang terkandung). Siswa dapat memperoleh dan memahami kata baru lewat beberapa mekanisme utama, yaitu:

1. Pembelajaran insidental, menurut (Azizah, 2022) pengetahuan kata sering diperoleh secara tidak sengaja melalui paparan berulang kali saat membaca atau mendengarkan. Hal ini dianggap sebagai proses utama dalam memperoleh kata baru.
2. Pembelajaran eksplisit, pembelajaran yang disengaja melalui pengajaran langsung atau teknik menghafal yang dilakukan.
3. Hipotesis akses lesikal ganda, ketika membaca siswa dapat memahami kata dengan langsung dan tidak langsung.
4. Teori ketergantungan pembaca, kemampuan membaca yang kuat sangat bergantung pada saat yang sama, berkontribusi pada perluasan kata. Pemahaman kata adalah prasyarat untuk membaca, tetapi membaca juga merupakan pendorong utama pemerolehan kata.

Kedalaman pengetahuan kata merupakan prediktor kuat keberhasilan pemahaman, kedalaman ini mencakup kemampuan membedakan nuansa makna kata (sinonim) dalam konteks kalimat yang berbeda. Pengajaran pemahaman kata paling efektif bila dilakukan dalam konteks otentik dan berulang. Metode yang melibatkan *cloze procedur* (melengkapi kalimat rumpang) dan *semantic mapping* (pemetaan semantik sangat direkomendasikan karena memaksa siswa memproses kata dalam situasi makna yang nyata, melampaui definisi tunggal).

### **2.1.2 *Game* sebagai Model dalam Pembelajaran**

(Mulyani, 2023) menyatakan dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan partisipasi siswa, para pendidik perancang kurikulum terus menerus melakukan penelitian mengenai model apa yang inovatif dan berdaya guna untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dihasilkan adalah penerapan model *game* (gamifikasi) sebagai media edukasi.

Ratnawati & Hasanah, 2021 dalam (Homaidi, 2025) mengatakan dalam konteks pendidikan, pembelajaran dengan model *game* melibatkan integrasi elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang berfungsi agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Penerapan strategi ini dinilai memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor penentu utama dalam keberhasilan akademik siswa.

Model pembelajaran *game* (gamifikasi) didefinisikan sebagai strategi penggunaan berbagai elemen dan mekanisme yang berasal dari game dalam satu konteks yang non-*game*, seperti dalam lingkungan pembelajaran di sekolah.

Pendekatan ini beroperasi dengan memanfaatkan aspek-aspek intrinsik yang membuat permainan menjadi menarik, termasuk pemberian tantangan yang terstruktur, sistem hadiah, kompetisi yang sehat, dan kepuasan setelah mencapai suatu penguasaan.

Dengan memanfaatkan daya tarik alami ini, *game* terbukti efektif dalam mendorong motivasi internal dan eksternal, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan dalam seluruh proses belajar mengajar. Penerapan pembelajaran dengan model *game* di lingkungan kelas dapat diimplementasikan melalui beragam cara yang fleksibel.

Sebagai contoh praktis, seorang guru dapat memperkenalkan sistem poin atau level yang dirancang untuk memberikan pengakuan dan penghargaan yang terukur kepada siswa setiap kali siswa berhasil menguasai atau mencapai target pembelajaran tertentu. Selain itu, guru memiliki opsi untuk secara langsung merancang *game* edukatif yang bersifat interaktif, yang secara eksplisit menuntut partisipasi aktif dan langsung dari siswa dalam mengeksplorasi materi pelajaran.

Siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi di dalam dirinya cenderung menunjukkan serangkaian perilaku positif yang berkorelasi langsung dengan keberhasilan akademik. Siswa tersebut umumnya akan memperlihatkan ketekunan yang jauh lebih besar dalam menghadapi tugas yang menantang, memiliki keterlibatan yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, dan pada akhirnya mencapai kemampuan akademik yang secara konsisten akan berkembang dengan baik. Motivasi ini merupakan pondasi yang krusial bagi proses pembelajaran yang efektif.

Oleh karena itu pembelajaran dengan model *game* diciptakan sebagai solusi yang inovatif yang sangat ampuh untuk mengoptimalkan faktor motivasi tersebut. Melalui pemanfaatan elemen-elemen yang melekat pada *game* tersebut, dapat secara efektif menciptakan suatu lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan penuh tantangan. Lingkungan ini dirancang untuk memunculkan antusiasme alami siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan semangat yang lebih besar.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang sering kali rawan terhadap penurunan fokus dan isolasi, pemanfaatan pembelajaran dengan media *game* ini menjadi yang sangat efektif dan vital untuk mempertahankan serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterbatasan interaksi fisik dalam pembelajaran jarak jauh sering membuat materi terasa monoton.

Perkembangan teknologi telah membuka peluang yang jauh lebih luas untuk menginterpelasi pembelajaran dengan model *game*. Melalui integrasi yang cermat ini, pembelajaran dengan model *game* mentransformasi tugas-tugas akademik yang kaku menjadi serangkaian tantangan yang menarik dan memicu rasa ingin tahu, memastikan bahwa siswa tetap terhubung secara emosional dan kognitif dengan materi yang dipelajari.

Pemahaman kata melalui model *game* edukasi terbukti efektif untuk dapat meningkatkan motivasi dan retensi, terutama saat melibatkan umpan balik adaptif dan pengulangan yang terencana. Studi baru menunjukkan bahwa melatih siswa untuk mengenali imbuhan dan akar kata secara signifikan meningkatkan pemahaman kata yang tidak dikenal. Siswa dapat menguraikan makna kata

kompleks yang belum mereka temui sebelumnya, yang merupakan keterampilan kunci pemahaman kata tingkat lanjut.

### **2.1.3 *Game* Tebak Kata Berantai**

*Game* tebak kata berantai merupakan salah satu permainan edukatif yang melibatkan siswa untuk dapat menebak kata secara berurutan berdasarkan huruf akhir kata sebelumnya. *Game* ini dapat melatih keteampilan kosakata, daya ingat, kreativitas, serta berpikir kritis juga mendorong interaksi kelompok yang aktif dan suasana belajar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Rianda dalam (Anita, Natasya, 2023) mengatakan bahwa permainan tebak kata adalah salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan lebih banyak kosakata baru karena mengharuskan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

Menurut (Hikmatuzzohrah *et al.*, 2022) *Game* tebak kata berantai merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana permainan tebak kata berantai dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif. *Game* permainan tebak kata berantai efektif untuk melatih kemampuan menyimak dan pemahaman kata, karena siswa harus memperhatikan dengan seksama setiap kata yang diucapkan oleh guru atau teman mereka.

Untuk meningkatkan pemahaman kata yang optimal pada siswa, diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif dan multifungsi. Metode ini tidak hanya fokus pada penambahan jumlah kata, tetapi juga diharapkan mampu mengintegrasikan dan meningkatkan secara simultan keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mengingat begitu kompleksnya

rangkaian ini, sangat penting untuk mencari strategi yang dapat menjembatani kesulitan belajar dengan antusiasme siswa.

Oleh karena itu, dalam konteks pengajaran bahasa, dibutuhkan sebuah kegiatan yang dinamis dan menarik seperti misalnya mengadakan *game*, yang dapat dibuat menjadi metode pembelajaran formal. Penggunaan unsur permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan suportif, sehingga memecah kebosanan yang sering kali muncul dalam proses pengajaran tradisional. Suasana yang riang dan bebas tekanan ini secara ilmiah terbukti memudahkan siswa dalam menyerap dan memproses materi bahasa yang mereka terima.

Menurut (Sawmianingsih *et al.*, 2024) pendekatan yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan sesuai pembelajaran diatas adalah model pembelajaran yang menyenangkan. model ini dirancang untuk menghilangkan kejenuhan dan menghilangkan hambatan psikologis siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari. Dengan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang dinikmati, motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi dan mencoba hal yang baru akan meningkat secara signifikan.

Salah satu model *game* yang sangat sesuai adalah *game* tebak kata berantai. *Game* ini secara khusus memiliki kemungkinan yang besar untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman kata siswa melalui pengulangan yang kontekstual. Selain itu, *game* tebak kata berantai sangat ideal untuk diterapkan dalam pembelajaran karena selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa memiliki kecenderungan

senang bermain. Selain memberikan kesenangan, permainan ini juga efektif dalam melatih siswa untuk fokus menyusun dan mengorganisasi pikiran mereka secara berurutan, sebuah keterampilan penting yang mendukung kemampuan berbahasa dan kognitif secara keseluruhan.

*Game* tebak kata berantai dimainkan secara berkelompok, dengan cara membisikkan sebuah kata secara berurutan kepada anggota tim kelompok. Prosesnya dimulai ketika siswa yang berada di depan mendapat satu kata dari guru, kemudian siswa tersebut harus memperagakan gaya yang menunjukkan atau mengarah pada kata yang diberikan oleh guru tadi, dan begitu seterusnya hingga permainan berakhir di anggota kelompok terakhir. Permainan ini sangat bermanfaat untuk melatih konsentrasi siswa dalam menyimak dan memahami pesan, serta menambah penguasaan kata yang ada.

## **2.2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh (Sawmianingsih *et al.*, 2024) dengan judul “Pengaruh Permainan Pesan Berantai Terhadap Pemahaman Kosakata Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, berdasarkan dengan hasil pengolahan data dan analisa yang telah dilakukan dalam penelitian tersebut, mendapatkan hasil bahwa penggunaan *game* pesan berantai memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Metode ini terbukti efektif dan menyenangkan. Signifikansi tersebut dapat di buktikan melalui data yang di dapat, pada saat *pre-test* nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 50, dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan rata-rata sebesar 58,6. Setelah pelaksanaan pembelajaran dan diberikan perlakuan

permainan pesan berantai (*post-test*), nilai terendah meningkat menjadi 68, dan nilai tertinggi menjadi 95 dengan nilai rata-rata sebesar 85,2.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Suhardi *et al.*, 2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca dan Menyimak Siswa Kelas IV SD”, yang memberikan hasil bahwa penerapan metode permainan tebak kata tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa, dan menjadikannya salah satu metode yang efektif dan alternatif untuk pembelajaran.

Dibuktikan melalui hasil skor *pre-test* kemampuan pemahaman membaca adalah 57,41 dan pada keterampilan menyimak adalah 50,50. Setelah diberikan perlakuan berupa metode permainan tebak kata, kemampuan membaca pemahaman dan menyimak menunjukkan peningkatan dengan skor *post-test* kemampuan membaca sebesar 76,73 dan keterampilan menyimak meningkat menjadi 79,05. Dari hasil *pre-test* dan juga *post-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman dan menyimak mengalami peningkatan.

Penelitian selanjutnya dilakukan (Fatimah *et al.*, 2025) dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif pada Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, mendapat hasil bahwa permainan edukatif secara umum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa SD, dengan peningkatan dalam kategori sedang, menunjukkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran.

Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata dari *N-gain* setelah memakai permainan edukatif yaitu sebesar 0,41 atau  $0,3 \leq 0,41 \leq 0,7$  yang tergolong pada kategori sedang, dengan nilai *N-gain score* paling sedikit 0,1 serta paling besar 0,72. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian permainan edukatif menunjukkan tingkat signifikan atau berarti bahwa permainan edukatif dikategorikan sedang dalam upaya meningkat dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Dalam implementasinya pada proses pembelajaran, metode ceramah masih menjadi salah satu ketertinggalan yang di keluhkan para siswa. Hal ini dikarenakan metode ceramah dinilai kurang interaktif dan kurang mendukung keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar.

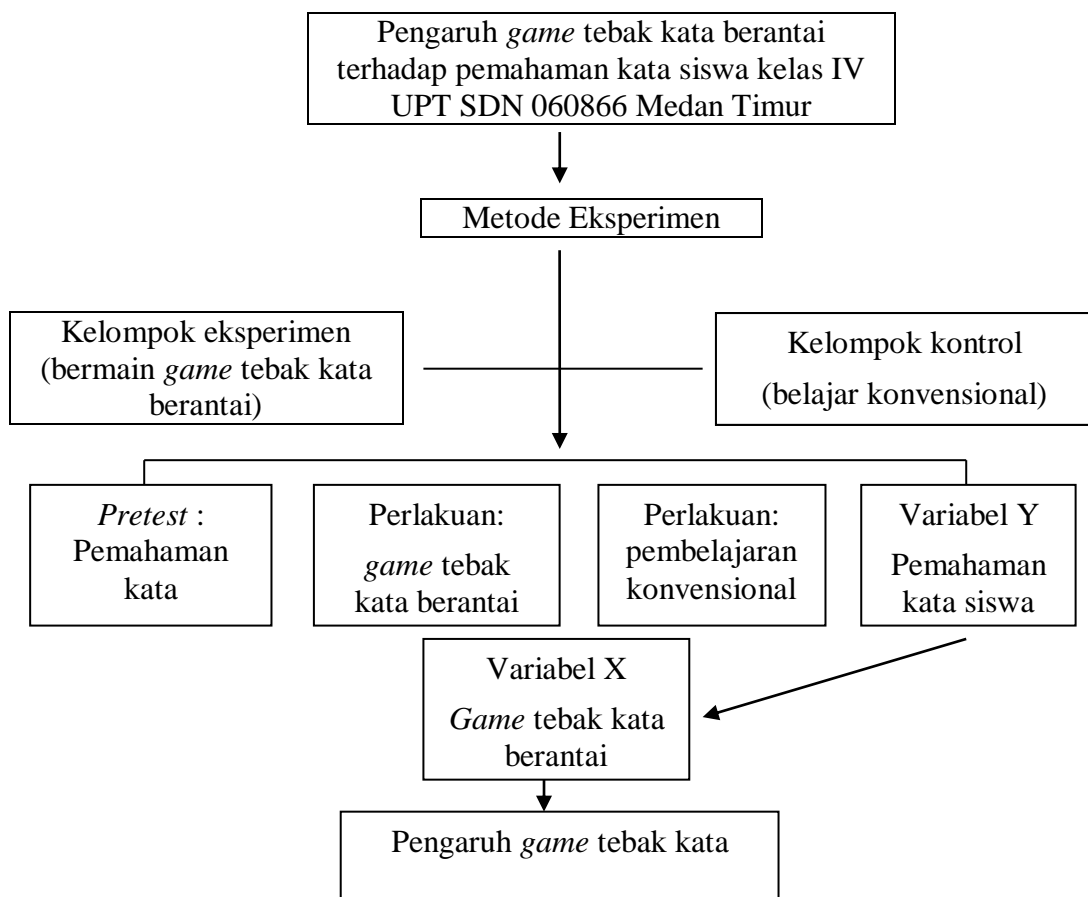
Hal ini menyebabkan terjadinya kurang pemahaman kata pada siswa, karena siswa kurang di ikut sertakan dalam pembelajaran (pembelajaran satu arah). Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk belajar dengan efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman kata siswa.

Menurut (Yossita Wisman, 2020) secara konseptual, *game* tebak kata berantai yang menggunakan konsep pengalaman bermain kemungkinan akan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena bersifat interaktif juga memberi umpan balik yang cepat. Karakteristik tersebut berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif, yang

sering kali menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Melalui pengulangan kata secara kontekstual dan berantai, siswa diharapkan dapat terus mencari dan menggunakan berbagai kata yang tersimpan di ingatan mereka. Teori belajar kognitif juga menekankan pentingnya interaksi dan praktik aktif dari siswa secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, peningkatan intensitas pelatihan siswa melalui *game* tebak kata berantai akan secara signifikan akan memperkuat penguasaan dan pemahaman kata pada siswa, yang merupakan salah satu dasar yang penting dalam keterampilan berbahasa siswa.

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**



## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dijadikan sebagai dugaan sementara dalam sebuah penelitian untuk mengetahui jawaban sebenarnya dengan pengujian lewat proses penelitian.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

1.  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.
2.  $H_a$  = Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam upaya membuktikan adanya hubungan sebab-akibat atau pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel yang diteliti, studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui penggunaan metode eksperimen. Pemilihan metode ini didasari oleh tujuannya yaitu untuk menguji secara objektif dan empiris sejauh mana perlakuan mampu memberikan dampak nyata terhadap variabel dependen melalui perhitungan statistik yang akurat.

Namun, mengingat subjek penelitian ini adalah siswa yang berada dalam lingkungan sekolah yang terstruktur, peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan pengacakan subjek secara individual (*random assignment*). Oleh karena itu, desain yang dinilai paling tepat dan relevan untuk digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk tetap melakukan eksperimen dengan menggunakan kelas-kelas yang sudah tersedia tanpa harus membongkar atau mengganggu stabilitas kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan di sekolah tersebut.

Stokes dalam (Prayogi & Arif Kurniawan, 2024) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif mencakup setiap pendekatan yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata dan hitungan statistik lainnya. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai adanya pengaruh antara variabel bebas (*game* tebak kata berantai) dan variabel terikat (pemahaman kata) serta mengukur perbedaan secara numerik.

Penelitian memegang peranan paling penting dalam pengembangan disiplin ilmu pengetahuan. Penelitian memiliki kapabilitas untuk mengonsolidasi ilmu pengetahuan agar validitasnya tetap faktual dan aktual. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diaplikasikan secara luas juga memberi manfaat yang signifikan bagi masyarakat.

Pendekatan kuantitatif dicirikan oleh sifat deduktif, yang berguna untuk merespon rumusan masalah. Penelitian ini mengandalkan konsep atau teori yang sudah mapan sebagai landasan untuk merumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut kemudian diuji melalui pengumpulan data di lapangan, yang mana proses ini memerlukan pengembangan instrumen penelitian yang valid dan reliabel.

Pendekatan kuantitatif ditandai oleh proses kerja yang efisien, terbatas dalam cakupan, dan terspesialisasi. Fokus utamanya adalah mengonversi permasalahan menjadi komponen-komponen yang dapat dikuantifikasi atau dipresentasikan dalam bentuk numerik. Menggunakan instrumen sebagai alat pengumpul data yang dirancang secara spesifik untuk menghasilkan data numerik. Analisis data yang terkumpul kemudian dilaksanakan melalui teknik statistik.

Penggunaan kontrol yang ketat, instrumen yang terstandarisasi, dan analisis statistik yang sistematis merupakan upaya untuk menjamin akurasi dan objektivitas temuan penelitian. Melalui proses yang terkontrol ini, kesimpulan yang diperoleh dari pengujian hipotesis dengan pendekatan kuantitatif memilikivaliditas eksternal yang tinggi, sehingga memungkinkan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas.

## 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur yang berada di Jl. Gunung Krakatau, Kel. Pulo Brayon Darat I, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilakukan dengan menyesuaikan jadwal atau jam pelajaran sekolah. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025.

**Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian**

Kegiatan	Bulan/Minggu																											
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	■																											
Penyusunan Roposal		■	■	■																								
Bimbingan Proposal					■	■	■	■																				
Acc Proposal											■																	
Seminar Proposal												■																
Revisi Proposal													■	■														
Pelaksanaan Penelitian														■	■	■	■	■	■	■								
Penyusunan Skripsi																		■	■	■	■	■	■	■				



kelas IV-A, sedangkan siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol yaitu kelas pembandingan tanpa digunakan perlakuan apapun (konvensional).

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>
IV-A	21 Siswa	Eksperimen	<i>Game Based Learning</i>
IV-B	24 Siswa	Kontrol	Konvensional

### **3.4 Variabel dan Definisi Operasional**

#### **3.4.1 Variabel**

Variabel pada penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut merupakan penjabaran dari kedua variabel tersebut.

1. Variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *game* tebak kata berantai. Teknik pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan aturan permainan, dengan cara siswa diminta untuk menyebutkan satu kata baru yang dimulai dengan huruf akhir dari kata yang disebutkan siswa sebelumnya, dilakukan secara bergiliran.
2. Variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pemahaman kata. Kemampuan siswa untuk memahami makna serta penggunaan yang tepat dari kata-kata Bahasa Indonesia dalam berbagai konteks.

### 3.4.2 Definisi Operasional

1. *Game* tebak kata berantai adalah perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen kelas IV-B selama periode tertentu. Perlakuan ini diukur berdasarkan tingkat keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan dan frekuensi penggunaan *game* tersebut dalam setiap sesi pembelajaran. Indikator keberhasilan variabel ini meliputi kepatuhan dalam melaksanakan aturan *game* tebak kata berantai, penerapan mekanisme berantai (menghubungkan kata sebelumnya dan berikutnya, dan keterlibatan serta keaktifan siswa selama permainan berlangsung.
2. Pemahaman kata adalah skor kuantitatif yang diperoleh siswa kelas IV dari hasil test yang dilakukan (*pre-test* dan *post-test*) yang berfokus pada kemampuan memahami arti dan penggunaan kata Bahasa Indonesia. Skor ini mencerminkan tingkat penguasaan kata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Indikator pemahaman kata yang akan diukur adalah kemampuan siswa dalam menentukan makna kata yang disajikan, dan kemampuan siswa dalam menggunakan kata dalam kalimat yang tepat sesuai dengan konteks.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam upaya mengumpulkan data yang kemudian akan memudahkan peneliti dalam penusunan penelitiannya. Dalam hal ini, instrumen utama yang digunakan oleh peneliti adalah tes pemahaman kata yang disusun berdasarkan pada indikator

pemahaman kata siswa sekolah dasar. Tes ini diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* yang berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur setelah menggunakan perlakuan dari *game* tebak kata berantai. Tes pemahaman kata terdiri atas 15 soal objektif (pilihan ganda).

**Tabel 3.4 Instrumen Lembar Tes Soal**

No.	Indikator	Ranah kognitif	Jenis Soal	Butir Soal
1.	Menentukan makna kata (sinonim).	C3	Pilihan ganda	5
2.	Penggunaan kata dalam konteks (melengkapi kalimat rumpang).	C4	Pilihan ganda	3
3.	Identifikasi arti kata (menyimpulkan makna kata).	C5	Pilihan ganda	2

**Tabel 3.5 Penilaian Pemahaman Kata**

Kriteria	Nilai
Sangat baik	91 - 100
Baik	71 - 90
Cukup	61 - 70
Kurang	Kurang dari 60

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif berfokus pada pemrosesan data numerik yang dikumpulkan melalui instrumen, dengan tujuan menyederhanakan data dan mengambil kesimpulan berbasis statistik. Secara garis besar, teknik tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensial.

Statistika deskriptif berfungsi untuk meringkas dan menggambarkan data tanpa menghitung rata-rata, standar deviasi, dan presentase. Kemudian statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan membuat inferensi tentang populasi berdasarkan data sampel. Statistika inferensial mencakup uji-uji, seperti uji-t untuk membandingkan kelompok, serta analisis regresi dan korelasi untuk menguji hubungan dan kausalitas antarvariabel.

Seluruh rangkaian dalam penelitian ini diimplementasikan secara sistematis dengan tujuan utama untuk memverifikasi serta menguji kebenaran dari setiap hipotesis yang telah dirumuskan pada tahap awal perencanaan. Melalui data analisis yang ketat dan terukur, proses ini memungkinkan peneliti untuk membuktikan secara empiris apakah dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel tersebut didukung oleh fakta di lapangan atau tidak.

Penerapan metodologi yang disiplin ini dirancang sedemikian rupa agar peneliti mampu menarik kesimpulan akhir yang bersifat objektif, transparan, dan terbebas dari pengaruh subjektivitas maupun prasangka pribadi. Selain itu, dengan validitas data yang terjaga, temuan dari penelitian ini diharapkan tidak hanya berlaku pada lingkup sampel yang terbatas, tetapi juga memiliki kekuatan ilmiah

untuk digeneralisasikan pada populasi atau konteks yang lebih luas. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan teori ilmu pengetahuan maupun perbaikan praktik dalam dunia pendidikan secara universal.

### **3.6.1 Statistika Deskriptif**

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data awal (*pre-test*) dan data akhir (*post-test*) dari kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Dilakukan dengan:

1. Penyajian data, data skor *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, atau diagram.
2. Ukuran pemusatan data, menghitung rata-rata, nilai tengah, dan nilai yang sering muncul untuk melihat rata-rata kemampuan pemahaman kata di setiap kelompok.
3. Ukuran penyebaran data, menghitung standar deviasi dan rentang skor untuk mengetahui variasi atau penyebaran data dalam setiap kelompok.

### **3.6.2 Statistika Inferensial**

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan mengenai pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa. Dilakukan dengan:

1. Uji prasyarat analisis, sebelum melakukan uji hipotesis utama, data harus diuji prasyarat yaitu dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data skor *post-test* berdistribusi normal, dan uji homogenitas varians untuk

mengetahui apakah keragaman skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama.

2. Uji hipotesis, berdasarkan desain eksperimen semu dengan *pre-test* dan *post-test*, uji hipotesis paling kuat adalah uji *T-test* untuk mengitung besar efektivitas pemahaman kata yang dinormalisasi pada masing-masing kelompok, yaitu skor *post-test* dan *pre-test*. Dan uji *T-test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata peningkatan pemahaman kata antara kelompok eksperimen dan kontrol.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dengan judul “Penggunaan *Game* Tebak Kata Berantai Terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur” ini menggunakan jenis penelitian quasi-eksperimental yang melibatkan 2 kelompok kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dan dilakukan *pre-test* serta *post-test*.

*Pre-test* dilakukan dengan cara tidak diberi perlakuan (*treatment*) dan *post-test* dilakukan dengan cara diberi perlakuan (*treatment*). Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur. Pemahaman kata siswa dapat diketahui berdasarkan dari soal pemahaman kata, kemudian akan dilakukan uji prasyarat dengan melakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji t untuk mengetahui pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 060866 Medan Timur, Jalan Gunung Krakatau. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur yang berjumlah 45 siswa. Adapun siswa kelas IV terdiri atas kelas IV-A sebanyak 21 orang dan kelas IV-B sebanyak 24 siswa. Dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV.

Data penelitian ini di dapatkan berdasarkan hasil instrumen soal test pemahaman kata berupa soal pilihan berganda yang disebar kepada siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gam* terhadap pemahaman kata. Test adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan kemampuan pemahaman kata.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* tebak kata berantai dapat meningkatkan pemahaman kata siswa, termasuk dalam menentukan makna, penggunaannya dalam konteks, dan menyimpulkan makna kata tersebut. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa menunjukkan hasil yang positif kepada siswa.

#### **4.1.1 Hasil Pengumpulan Data Penelitian**

##### **1. Analisis Data Nilai *Pre-test***

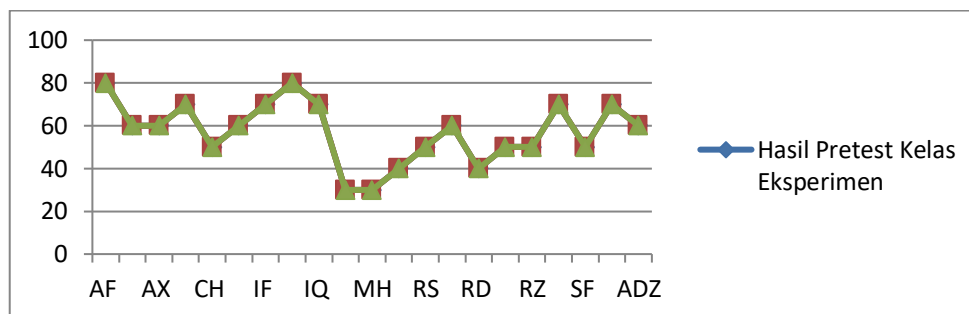
Instrumen soal tes pilihan berganda diberikan sebanyak 10 soal di awal, yang berguna untuk mengetahui suatu perbedaan kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian *pre-test* akan diolah peneliti untuk dapat dijadikan sebagai panduan untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil pemahaman kata siswa sebelum diberi perlakuan (sebelum menerapkan *game* tebak kata) pada tabel berikut.

**Tabel 4.1 Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Eksperimen (*Pre-test*)**

Interval	Responden	Presentase
86 - 100	0	0
71 - 85	2	10%
61 - 70	5	24%
$\leq 60$	14	66%
Jumlah	21	100%

**Gambar 4.1 Diagram Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Eksperimen**

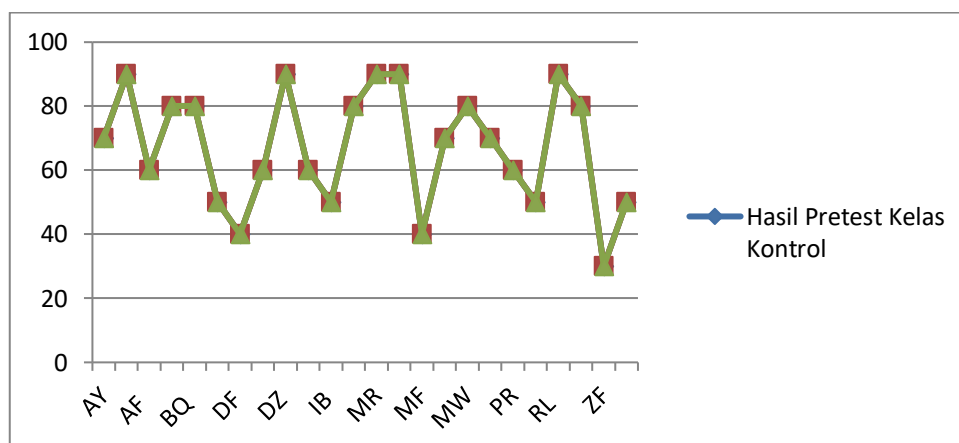


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 21 responden didapati hasil bahwa 10% siswa mendapat nilai 71-85, kemudian 24% siswa mendapat nilai 61-70, dan 66% siswa masih mendapat nilai dibawah 60. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa pada kelas eksperimen masih tergolong dalam kategori rendah.

**Tabel 4.2 Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Kontrol (*Pre-test*)**

Interval	Responden	Presentase
86 - 100	5	21%
71 - 85	5	21%
61 - 70	4	17%
$\leq 60$	10	41%
Jumlah	24	100%

**Gambar 4.2 Diagram Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Kontrol (*Pre-test*)**



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 24 responden didapati hasil bahwa 21% siswa mendapat nilai 86-100, kemudian 21% siswa mendapat nilai 71-85, sebanyak 17% siswa mendapat nilai dibawah 61-70, dan 41% siswa masih mendapat nilai kurang dari 60. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa pada kelas kontrol masih tergolong dalam kategori rendah.

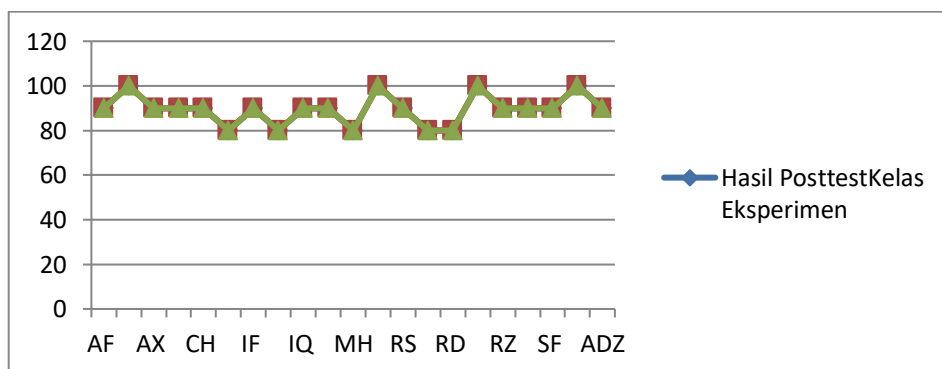
## 2. Analisa Hasil Data *Post-test*

Berdasarkan hasil nilai *post-test* dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil data deskriptif presentase diperoleh hasil pemahaman kata siswa sesudah diberikan *treatment* dengan *game* tebak kata berantai pada tabel berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Eksperimen (*Post-test*)**

Interval	Responden	Presentase
86 - 100	16	76%
71 - 85	5	24%
61 - 70	0	0%
$\leq 60$	0	0%
Jumlah	21	100%

**Gambar 4.3 Diagram Hasil Pemahaman Kata  
Siswa Di Kelas Eksperimen (*Post-test*)**



Berdasarkan tabel dan diagram tersebut, hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan dari 21 responden terdapat 76% siswa mendapat nilai 86-100, kemudian 24% siswa mendapat nilai 71-85, dan 0% siswa yang mendapat nilai 61-70 atau  $<60$ . Hasil ini menunjukkan bahwa

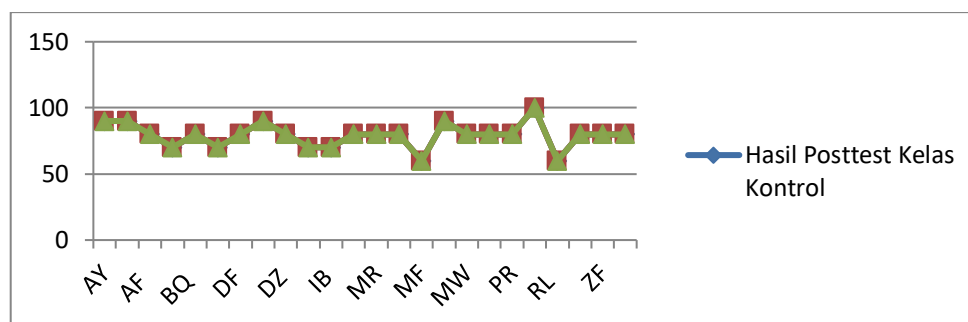
pemahaman kata siswa menunjukkan bahwa setelah diberikan *treatment* dengan *game* tebak kata berantai, nilai dari tiap siswa termasuk dalam kategori sangat baik dan menunjukkan perkembangan yang signifikan dibanding dengan sebelumnya saat belum diberi perlakuan *game* tebak kata berantai.

Sedangkan hasil nilai *post-test* pada kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa setelah diberikan pembelajaran dengan metode konvensional dapat dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase, diperoleh hasil pemahaman kata siswa setelah melakukan pembelajaran dengan metode konvensional ada pada tabel berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol (*Post-test*)**

Interval	Responden	Presentase
86 - 100	5	21%
71 - 85	13	54%
61 - 70	4	17%
≤ 60	2	8%
Jumlah	24	100%

**Gambar 4.4 Diagram Hasil Pemahaman Kata Siswa Di Kelas Kontrol (*Post-test*)**



Berdasarkan tabel dan diagram tersebut, hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan dari 24 responden terdapat 21% siswa mendapat nilai 86-100, kemudian 54% siswa mendapat nilai 71-85, dan 17% siswa yang mendapat nilai 61-70 serta 8% yang masih tetap mendapat nilai <60. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa setelah diberikan pembelajaran dengan metode konvensional pun masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal dalam pemahaman kata siswa. Nilai dari 75% siswa memang sudah berada di atas rata-rata, akan tetapi 17% dan 8% siswa masih berada dalam kategori rendah (belum mencapai rata-rata).

## **4.2 Pengujian Prasyarat Data**

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu harus dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Semua uji ini bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan linier atau tidak. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan homogenitas dengan bantuan SPSS *versi 27*.

### **4.2.1 Uji Validitas**

Validitas adalah suatu alat ukur untuk menunjukkan suatu tingkat kevalidan alat ukur atau instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak validnya pada suatu kuesioner. Hal ini dapat dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk menentukan suatu alat ukur oleh kuesioner tersebut.

Uji validitas dihitung dengan cara membandingkan  $r$  hitung (*corrected item-total correlation*) dengan nilai  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dan nilai yang diperoleh positif, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

Perolehan uji validitas yang berjumlah 10 butir soal pilihan berganda. Lembar tes ini telah diujikan kepada 25 siswa di kelas V UPT SDN 060866 Medan Timur. Kemudian adapun hasil uji validitas yang dilakukan berdasarkan output uji validitas tersebut, dapat dilihat bahwa ada 10 soal yang valid, sedangkan 5 soal lainnya tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 10 soal yang valid untuk menjadi soal dalam instrumen penelitian.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas**

Soal	Pearson Correlation ( $r$ Hitung)	Sig-(2tailed)	Keterangan
1	0,715	0,000	Valid
2	0,600	0,002	Valid
3	0,715	0,000	Valid
4	0,600	0,002	Valid
5	0,620	0,001	Valid
6	0,715	0,000	Valid
7	0,727	0,000	Valid
8	0,243	0,243	Tidak Valid
9	0,120	0,567	Tidak Valid
10	0,265	0,200	Tidak Valid
11	0,620	0,001	Valid
12	0,23	0,914	Tidak Valid
13	0,644	0,001	Valid
14	0,105	0,619	Tidak Valid
15	0,727	0,000	Valid

Berdasarkan rangkaian pengujian validitas yang telah dilaksanakan terhadap instrumen penelitian yang terdiri dari 15 butir soal, peneliti memperoleh hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid, sementara 5 butir soal lainnya dikategorikan tidak valid. Ketidakvalidan 5 butir soal tersebut mengindikasikan butir-butir soal tersebut belum mampu digunakan untuk mengukur pemahaman yang dituju secara akurat atau tidak memiliki korelasi yang cukup kuat dengan skor total.

Secara kualitatif, hal ini kemungkinan besar dipicu oleh adanya kendala teknis maupun hambatan kognitif yang dialami siswa, misalnya seperti kalimat yang digunakan ambigu, tingkat kesulitannya diatas rata-rata siswa, atau instruksi yang kurang jelas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memberikan jawaban yang sesuai dengan maksud pertanyaan.

Sebagai tindak lanjut dari seleksi butir-butir soal tersebut, peneliti hanya menyertakan atau menggunakan butir-butir soal yang telah teruji validitasnya untuk masuk ke tahap analisis berikutnya. Langkah prosedural yang krusial setelah memastikan ketepatan instrumen (validitas) adalah melaksanakan uji reliabilitas. Proses ini bertujuan untuk menakar sejauh mana instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang stabil.

Dengan kata lain, uji reliabilitas dilakukan untuk menjamin bahwa alat ukur yang digunakan pada penelitian akan memberikan hasil yang relatif sama apabila diujikan kembali pada subjek yang sama di waktu yang berbeda, sehingga data yang dikumpulkan benar-benar dapat diandalkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

#### 4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji realibilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chronbach's Alpha* apabila alat ukur tersebut memiliki koefisien alpha diatas 0,60 maka instrumen penelitian dapat dikatakan reabel. Adapun untuk menguji realibilitas ini dibantu denagn menggunakan SPSS *versi 27*, sebagai berikut.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,752	10

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap instrumen penelitian, hasil pengujian reliabilitas untuk variabel pemahaman kata menunjukkan angka yang sangat meyakinkan. Mengacu pada kriteria pengujian yang umum digunakan dalam penelitian, sebuah instrumen dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang baik jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih dari 0, 60. Dalam hal ini, pengujian terhadap butir-butir soal pemahaman kata menghasilkan nilai alpha sebesar 0, 752.

Capaian angka 0, 752 ini secara signifikan melampaui batas minimum yng dipersyaratkan, sehingga dapat ditarik kesimpulan ilmiah bahwa variabel tersebut memiliki derajat reliabilitas yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan bersifat ajek atau konsisten. Artinya, jika instrumen ini diberikan kembali kepada subjek yang sama pada waktu yang berbeda, maka hasil yang

diperoleh akan tetap stabil dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman kata.

Untuk kepentingan transparansi mengenai data dan rincian perhitungan statistik yang lebih mendalam, seluruh *output* hasil analisis reliabilitas ini dicantumkan secara lengkap pada bagian lampiran di akhir laporan penelitian ini.

#### 4.2.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah tes yang dilakukan normal atau tidak. Suatu data dikatakan normal pada taraf signifikan apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh setelah dilakukan pengolahan data pada tabel berikut.

**Tabel 4.7 Normalitas Berdistribusi  
Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

<i>Tests of Normality</i>							
	KELAS	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
PEMAH	1	,149	21	,200*	,939	21	,207
AMAN_ KATA	2	,170	24	,071	,921	24	,060
*. <i>This is a lower bound of the true significance.</i>							
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>							

Berdasarkan hasil output uji normalitas varian dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* pada tabel 4.7 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data kelas 1 (eksperimen) sebesar 0,207. Sedangkan pada kolom signifikansi data kelas 2 (kontrol) sebesar 0,060. Karena ini nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05,

maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil data normalitas dapat dilihat pada lampiran.

#### 4.2.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama atau tidaknya variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam analisis *independent simple T test* dan Anova. Berikut merupakan hasil uji homogenitas.

**Tabel 4.8 Homogen Dua Varians  
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.**

<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
PEMAH	<i>Based on Mean</i>	1,910	1	43	,174
AMAN_	<i>Based on Median</i>	1,514	1	43	,225
KATA	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,514	1	42,452	,225
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,749	1	43	,193

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene Statistic* pada tabel 4.8 dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Hasil data homogenitas dapat dilihat pada lampiran.

#### 4.2.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa yaitu dengan menggunakan uji T-

test. Untuk menguji “uji T-test” peneliti menggunakan bantuan dari SPSS versi 27. Hasil uji T dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.9 Uji T Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

<i>Independent Samples Test</i>										
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
						<i>Sig. (2- tailed )</i>	<i>Mean Differ ence</i>	<i>Std. Error Differ ence</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
PEMAHA MAN_KA TA	<i>Equal variances assumed</i>	,938	,338	4,236	43	,000	10,35 7	2,445	5,427	15,288
	<i>Equal variances not assumed</i>			4,329	41,56 2	,000	10,35 7	2,393	5,527	15,187

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Melihat dari signifikansi dari kedua variabel tersebut yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X) pengaruh *game* tebak kata berantai memiliki pengaruh terhadap variabel (Y) pemahaman kata siswa. Karena dalam pengambilan keputusan analisis uji T jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka terdapat pengaruh. Berdasarkan pedoman uji T-test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV.

### **4.3 Hasil Pembahasan**

#### **4.3.1 Hasil Test (Pilihan Ganda) Pemahaman Kata Siswa di Kelas Eksperimen (*Game* Tebak Kata Berantai) Menggunakan *Game* Tebak Kata Berantai**

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu *game* tebak kata berantai. Berdasarkan hasil *pre-test* dapat dilihat dari 21 siswa di kelas IV-A terdapat 2 siswa yang emndapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 19 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada kelas ekperimen siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai yang paling rendah yaitu 30. Sedangkan hasil analisis deskriptif nilai *post-test* menunjukkan dari 21 siswa terdapat 16 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 5 siswa lainnya mendapat nilai setara KKM. Hasil rata-rata tes di kelas eksperimen yaitu 89,5. Maka dari hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan tinggi.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur setelah diberikan perlakuan menggunakan *game* tebak kata berantai termasuk dalam kategori sangat baik.

#### **4.3.2 Hasil Tes (Pilihan Ganda) Pemahaman Kata Siswa di Kelas Kontrol (Media Konvensional) Tanpa Menggunakan *Game* Tebak Kata Berantai**

Berdasarkan hasil *pre-test* dapat dilihat dari 24 siswa di kelas IV-B terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, 5 siswa mendapat nilai

setara dengan KKM, dan 14 siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM. Pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu 90 dan yang paling rendah yaitu 30. Sedangkan hasil analisis deskriptif persentase *post-test* dikelas kontrol menunjukkan dari 24 siswa terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM, 13 siswa dengan nilai setara KKM, dan 6 siswa lainnya memperoleh nilai dibawah KKM. Hasil rata-rata tes dikelas kontrol yaitu 79,1. Maka dari hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan rendah.

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa di kelas kontrol berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang dimiliki siswa menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa saat pembelajaran konvensional berlangsung dikategorikan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kata siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan *game* tebak kata berantai masih tergolong rendah.

#### **4.3.3 Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai Terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV**

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan uji-T-test dengan bantuan SPSS *versi 27* untuk mengetahui masing-masing variabel memiliki pengaruh atau tidak, yaitu variabel X dan variabel Y. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *game* tebak kata berantai mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000.

Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing-masing variabel. Maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima atau terdapat adanya pengaruh *game* tebak kata berantai

terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur. *Game* tebak kata berantai ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan juga mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan penuh semangat.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil nilai tes pemahaman kata siswa kelas IV dengan bantuan *game* tebak kata berantai pada proses pembelajaran di kelas eksperimen diperoleh nilai hasil belajar pemahaman kata yaitu dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 80. Dengan mendapatkan nilai 100, maka dapat dikategorikan dengan kategori tinggi atau sangat baik. Sehingga dapat dikatakan pemahaman kata siswa dengan *game* tebak kata berantai dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 89,5. Maka dari hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan tinggi.
2. Hasil nilai tes pemahaman kata tanpa menggunakan *game* tebak kata berantai atau dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman kata siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan *game* tebak kata berantai masih terbilang rendah sehingga mereka sulit memahami tentang pembelajaran yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 79,1. Maka dari hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan rendah.

3. Berdasarkan hasil pengelolaan data yang dilakukan dengan hasil analisis yang dilakukan uji statistik *post-test* terlihat bahwa nilai signifikan adalah 0,000. Dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing-masing variabel. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata-rata pemahaman kata siswa kelas kontrol sebesar 79,1. Sedangkan rata-rata pemahaman kata siswa kelas eksperimen dengan *game* tebak kata berantai adalah sebesar 89,5. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau terdapat pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *post-test* siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *game* tebak kata berantai terhadap pemahaman kata siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur.

## 5.2 Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah di peroleh, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, penggunaan media atau metode yang tepat saat proses pembelajaran, dan terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

### 2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur, untuk itu diharapkan kepada peneliti lain agar dapat

mengembangkan kemampuan pemahaman kata dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dan dukungan bagi guru kelas untuk dapat menerapkan berbagai media pembelajaran, seperti media pembelajaran *game* dan media lainnya sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman kata siswa sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis peserta didik Sekolah Dasar. *Education Journal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Agustina, N. Iaras. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. 1–9.
- Alfazri, M. R., Probawati, I., & Sari, H. P. (2024). Konsep Pendidikan Dalam Perspektif Filsafat Islam Menurut Pemikiran Al-Farabi dan Relevansinya di Era Moderen. *Reflection: Islamic Education Journal*, 1(4), 140–153.
- Anita, Natasya, A. (2023). 6. +ARTIKEL+P2K+(3)\_Siti+Anita. 1, 66–74.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Azizah, R. (2022). Project Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 539–550. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i2.2026>
- Fatimah, S., Abror, M., & Zuhdi, R. (2025). Pengaruh Permainan Edukatif pada Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendahuluan. 5(3), 1793–1801.
- Febriani, F., & Latif. (2024). Pengaruh Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4337–4346. <https://jurnaldidaktika.org>
- Hikmatuzzohrah, S., Habibi, M. A. M., Fahrudin, F., & Suarta, I. N. (2022). Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebagan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1058–1065. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.672>
- Homaidi, M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan. 2(1), 1–9.
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.

- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyani, S. (2023). Sri Mulyani. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Prayogi, A., & Arif Kurniawan, M. (2024). Nasional Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 30–37.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). *The Role of Technology in the Transformation of Indonesian Language Education in the Digital Era*. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/619>
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). Pemanfaatan media berbasis game dalam dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 11–12.
- Sawmianingsih, K., Setiawan, A., & Dzikry, L. F. (2024). Pengaruh Permainan Pesan Berantai Terhadap Pemahaman Kosakata Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. 5(1), 46–57. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v5i1.1062>
- Suhardi, Masrul, & Ediputra, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca Dan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 45 Bengkalis The Effect of Using the Word Guessing Game Method on Reading and Listening Comprehension of Fourth-Grade Students at SDN 45 Bengkalis. *Jiic: Jurnal Intelek Insani Cendekia*, 1(8), 4011–4020.
- Yossita Wisman. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Modul Ajar

### MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

Kelas Eksperimen

<b>A. IDENTIFIKASI DAN INFORMASI UMUM</b>	
Penyusun	Fazrika Hummisyah
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	B/ IV
Mata pelajaran	Bahasa Indonesia
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mengidentifikasi kata baru dan maknanya dalam teks
Kompetesi Awal	Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang makna beberapa kata dasar.
Alokasi waktu	2x35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Bernalar Kritis</li> </ul>
Target Peserta Didik	Reguler
Moda pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	<i>Game Based Learning</i>
Metode pembelajaran	<i>Game</i> tebak kata, diskusi, penugasan
Sarana dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber belajar: buku, kartu bergambar.</li> <li>b. Media pembelajaran: papan tulis, kartu bergambar, daftar kata kunci.</li> </ol>

	<p>c. Alat: <i>stopwatch</i>, spidol</p> <p>d. Bahan: kartu kata berantai (berisi petunjuk dan kata yang harus ditebak).</p>
Sumber Belajar	Buku, kartu bergambar.
<b>B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN (TP berdasarkan CP)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menjelaskan makna kata-kata baru (kosakata target) dengan bantuan konteks visual atau verbal (Pemahaman Kata).</li> <li>2. Peserta didik mampu mengaplikasikan kosakata baru dalam kalimat sederhana.</li> <li>3. Peserta didik mampu mengidentifikasi kata baru dan maknanya dalam teks.</li> </ol>	
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku dan kartu bergambar peserta didik mampu menentukan makna kata (sinonim), mengisi kata rumpang dan menyimpulkan makna kata.</li> <li>2. Melalui <i>game</i> peserta didik mampu menemukan kata baru.</li> <li>3. Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna.</li> </ol>	
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<p>Penguasaan kosakata yang luas akan mempermudah siswa memahami setiap kalimat dan informasi yang dibaca atau didengar, membuat komunikasi menjadi lebih efektif.</p>	
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana kalian tahu arti sebuah kata yang baru kalian dengar?</li> <li>2. Apa yang terjadi kalau kita tidak tahu arti banyak kata saat membaca</li> </ol>	

buku cerita?				
<b>RENCANA ASESMEN</b>				
Tujuan pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku dan kartu bergambar peserta didik mampu menentukan makna kata (sinonim), mengisi kata rumpang dan menyimpulkan makna kata.	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Melalui <i>game</i> peserta didik mampu menemukan kata baru.	Psikomotorik	Non Tes	Rubrik	<i>Game</i>
Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna kata.	Afektif	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja
<b>C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>				
<b>TAHAP</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>MUATAN NOVATIF (TPACK, Profil Pancasila)</b>	<b>ESTIMASI WAKTU</b>	
<b>Pendahuluan</b>	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran.	Religius, Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME	10 menit	
	2. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru	Disiplin		

	3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	4. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik: 1. Bagaimana kalian tahu arti sebuah kata yang baru kalian dengar? 2. Apa yang terjadi kalau kita tidak tahu arti banyak kata saat membaca buku cerita?.	Mandiri, <i>Critical Thinking</i>	
	5. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.	Disiplin	
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Sintaks 1: menentukan topik dan tujuan pembelajaran.</b>  1. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai topik pembelajaran “kata baru dan maknanya dalam teks”. 2. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui <i>game</i> tebak kata.	<i>Critical thinking</i>	50 menit
	<b>Sintaks 2: menjelaskan konsep dan aturan.</b>  3. Guru menyampaikan konsep dasar dari materi “kata baru		

	<p>dan maknanya dalam teks”.</p> <p>4. Peserta didik memperhatikan arahan yang diberi oleh guru terkait dengan aturan <i>game</i>.</p>		
	<p><b>Sintaks 3: memilih dan mempersiapkan <i>game</i>.</b></p> <p>5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.</p> <p>6. Guru menyiapkan kartu bergambar sebagai kata kunci untuk bermain.</p>	<p>Gotong-royong, mandiri.</p>	
	<p><b>Sintaks 4: melaksanakan <i>game</i>.</b></p> <p>7. Guru memberikan kartu bergambar kata kunci dan petunjuk pertamanya.</p> <p>8. Peserta terakhir dari kelompok diminta menebak. Jika benar, kelompok dapat bermain kembali dengan semaksimal mungkin hingga waktu berakhir.</p> <p>9. Guru memantau <i>game</i> dengan bantuan <i>stopwatch</i>.</p> <p>10. Setiap kata yang berhasil ditebak, kelompok harus menyebutkan</p>	<p><i>Creativity and innovation, critical thinking, communication, collaboration</i></p>	

	<p>maknanya dan membuat 1 kalimat menggunakan kata tersebut</p> <p>11. Kelompok yang selesai paling cepat dan paling akurat dalam makna/kalimat adalah pemenangnya.</p>		
	<p><b>Sintaks 5: refleksi dan rangkuman.</b></p> <p>12. Guru membahas semua kosakata target yang muncul dalam <i>game</i>.</p> <p>13. Siswa mencatat kosakata baru, makna resminya, dan contoh kalimat di buku catatan.</p>	<p><i>Collaboration, Communication, Critical thinking</i></p>	
	<p><b>Sintaks 6: Evaluasi hasil</b></p> <p>14. Peserta didik melakukan evaluasi kelompok bersama guru</p>		
<b>Penutup</b>	<p>3. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>4. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p>	<p><i>Critical Thinking</i></p> <p><i>Communication</i></p>	10 menit
<b>D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFRENSI</b>			
<b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>			

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya

- Siswa diminta mencari **sinonim** dan **antonim** dari 5 kosakata yang dipelajari.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan di pantau oleh guru.

- Siswa diberikan kartu bergambar yang lebih sederhana dan petunjuk tambahan untuk setiap kosakata yang belum dikuasai.

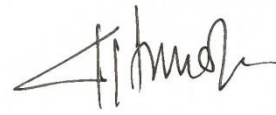
Medan, Februari 2026

Mengetahui  
Kepala Sekolah



M. Br. Tarigan, S.Pd  
NIP. 197402211999032003

Guru Kelas



Dedy Munawir Ujung, S.Pd  
NIP. 198908012023211003

Peneliti



Fazrika Hummisyah  
NPM. 2202090269

## **BAHAN AJAR**

### **Teks Bacaan : Pemahaman Kata**

#### **Petualangan Budi**

Liburan kali ini, Budi diajak Kakek pergi ke sebuah desa di pelosok yang letaknya sangat jauh dari keramaian kota. Mereka berdua berjalan kaki menyusuri jalan setapak yang rindang untuk menjelajah hutan hijau yang masih alami di sana. Budi merasa sangat gembira bisa menghirup udara segar sambil melihat berbagai jenis pohon besar dan tanaman unik yang belum pernah ia temukan sebelumnya.

Sesampainya di sebuah air terjun yang jernih, Budi melihat banyak sekali pengunjung yang datang dan berdesakan di tepi sungai hanya untuk mengambil foto. Pemandangan air terjun yang jatuh dari tebing tinggi itu memang sangat mengagumkan, terutama saat butiran airnya berkilau terkena sinar matahari pagi. Kakek tersenyum dan menjelaskan kepada Budi bahwa keindahan alam ini adalah anugerah yang harus dinikmati dengan penuh rasa syukur.

Kakek kemudian berpesan bahwa hutan dan air terjun ini merupakan aset atau kekayaan berharga yang harus dijaga oleh seluruh warga. Alam yang indah ini tidak boleh dieksploitasi atau dirusak secara berlebihan hanya untuk mencari keuntungan tanpa peduli pada kelestariannya. Budi pun mengangguk setuju dan berjanji akan selalu membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan tersebut tetap asri selamanya.

## MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

Kelas Kontrol (Konvensional)

<b>A. IDENTIFIKASI DAN INFORMASI UMUM</b>	
Penyusun	Fazrika Hummisyah
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	B/ IV
Mata pelajaran	Bahasa Indonesia
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mengidentifikasi kata baru dan maknanya dalam teks
Kompetesi Awal	Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang makna beberapa kata dasar.
Alokasi waktu	2x35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Bernalar Kritis</li> </ul>
Target Peserta Didik	Reguler
Moda pembelajaran	Tatap Muka
Metode pembelajaran	Ceramah, diskusi, penugasan (Konvensional)
Sarana dan Prasarana	a. Sumber belajar: buku, kartu bergambar. b. Media pembelajaran: papan tulis c. Alat: spidol

<b>B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>					
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN (TP berdasarkan CP)</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menjelaskan makna kata-kata baru (kosakata target) dengan bantuan konteks visual atau verbal (Pemahaman Kata).</li> <li>2. Peserta didik mampu mengaplikasikan kosakata baru dalam kalimat sederhana.</li> <li>3. Peserta didik mampu mengidentifikasi kata baru dan maknanya dalam teks.</li> </ol>					
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku peserta didik mampu menentukan makna kata (sinonim), mengisi kata rumpang dan menyimpulkan makna kata.</li> <li>2. Peserta didik mampu menemukan kata baru.</li> <li>3. Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna.</li> </ol>					
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b>					
Penguasaan kosakata yang luas akan mempermudah siswa memahami setiap kalimat dan informasi yang dibaca atau didengar, membuat komunikasi menjadi lebih efektif.					
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana kalian tahu arti sebuah kata yang baru kalian dengar?</li> <li>2. Apa yang terjadi kalau kita tidak tahu arti banyak kata saat membaca buku cerita?</li> </ol>					
<b>RENCANA ASESMEN</b>					
Tujuan pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik	

Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku peserta didik mampu menentukan makna kata (sinonim), mengisi kata rumpang dan menyimpulkan makna kata.	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Peserta didik mampu menemukan kata baru.	Psikomotorik	Non Tes	Rubik	pembelajaran
Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna kata.	Afektif	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN NOVATIF (TPACK, Profil Pancasila)	ESTIMASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran</li> <li>2. Peserta didik dicek kehadirannya oleh</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius, Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME</li> <li>- Disiplin</li> <li>- Mandiri, <i>Critical Thinking</i></li> </ul>	10 menit

	<p>guru</p> <p>3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.</p> <p>4. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik: Bagaimana kalian tahu arti sebuah kata yang baru kalian dengar?</p> <p>5. Apa yang terjadi kalau kita tidak tahu arti banyak kata saat membaca buku cerita?.</p> <p>6. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.</p>	<p>- Disiplin</p>	
--	---	-------------------	--

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p>7. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai topik pembelajaran “kata baru dan maknanya dalam teks”.</p> <p>8. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai .</p> <p>9. Guru menyampaikan konsep dasar dari materi “kata baru dan maknanya dalam teks”.</p> <p>10. Siswa mencatat kosakata baru, makna, dan contoh kalimat di buku catatan.</p>	<p><i>Critical thinking</i></p>	<p>50 menit</p>
<p><b>Penutup</b></p>	<p>11. Peserta didik</p>	<p>- <i>Critical Thinking</i></p>	<p>10 menit</p>

	<p>mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>12. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p>	<p>- <i>Communication</i></p>	
<b>D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFRENSI</b>			
<b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>			
<p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan ke materi selanjutnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta mencari <b>sinonim</b> dari 5 kosakata yang dipelajari.</li> </ul> <p>Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan di pantau oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan kartu bergambar yang lebih sederhana dan petunjuk tambahan untuk setiap kosakata yang belum dikuasai.</li> </ul>			

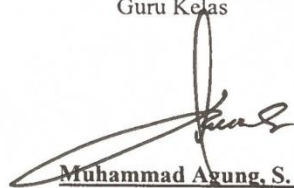
Medan, Februari 2026

Mengetahui  
Kepala Sekolah



Mahlis B. Tarigan, S.Pd  
NIP. 197402211999032003

Guru Kelas



Muhammad Agung, S. Pd. I., G.r  
NIP. 199107202023211008

Peneliti



Fazrika Hummisyah  
NPM. 2202090269

## **BAHAN AJAR**

### **Teks Bacaan : Pemahaman Kata**

#### **Petualangan Budi**

Liburan kali ini, Budi diajak Kakek pergi ke sebuah desa di pelosok yang letaknya sangat jauh dari keramaian kota. Mereka berdua berjalan kaki menyusuri jalan setapak yang rindang untuk menjelajah hutan hijau yang masih alami di sana. Budi merasa sangat gembira bisa menghirup udara segar sambil melihat berbagai jenis pohon besar dan tanaman unik yang belum pernah ia temukan sebelumnya.

Sesampainya di sebuah air terjun yang jernih, Budi melihat banyak sekali pengunjung yang datang dan berdesakan di tepi sungai hanya untuk mengambil foto. Pemandangan air terjun yang jatuh dari tebing tinggi itu memang sangat mengagumkan, terutama saat butiran airnya berkilau terkena sinar matahari pagi. Kakek tersenyum dan menjelaskan kepada Budi bahwa keindahan alam ini adalah anugerah yang harus dinikmati dengan penuh rasa syukur.

Kakek kemudian berpesan bahwa hutan dan air terjun ini merupakan aset atau kekayaan berharga yang harus dijaga oleh seluruh warga. Alam yang indah ini tidak boleh dieksploitasi atau dirusak secara berlebihan hanya untuk mencari keuntungan tanpa peduli pada kelestariannya. Budi pun mengangguk setuju dan berjanji akan selalu membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan tersebut tetap asri selamanya.

## Lampiran 2. Hasil Pengujian

### Uji Validitas

Soal	Pearson Correlation (r Hitung)	Sig- (2tailed)	Keterangan
1	0,715	0,000	Valid
2	0,600	0,002	Valid
3	0,715	0,000	Valid
4	0,600	0,002	Valid
5	0,620	0,001	Valid
6	0,715	0,000	Valid
7	0,727	0,000	Valid
8	0,243	0,243	Tidak Valid
9	0,120	0,567	Tidak Valid
10	0,265	0,200	Tidak Valid
11	0,620	0,001	Valid
12	0,23	0,914	Tidak Valid
13	0,644	0,001	Valid
14	0,105	0,619	Tidak Valid
15	0,727	0,000	Valid



	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 0 7	Pears on Corre lation	,29 4	,60 3**	,29 4	,60 3**	,42 1*	,29 4	1	- ,52 0**	,11 6	- ,05 3	,42 1*	- ,36 8	,92 3**	- ,11 3	1,0 00*	,72 7**
	Sig. (2- tailed )	,15 3	,00 1	,15 3	,00 1	,03 6	,15 3		,00 8	,58 0	,80 0	,03 6	,07 1	,00 0	,58 9	,00 0	,00 0
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 0 8	Pears on Corre lation	,00 0	- ,48 0*	,00 0	- ,48 0*	- ,08 9	,00 0	- ,52 0**	1	- ,16 1	,16 7	- ,08 9	,24 2	- ,56 4**	,04 2	- ,52 0**	- ,24 3
	Sig. (2- tailed )	1,0 00	,01 5	1,0 00	,01 5	,67 2	1,0 00	,00 8		,44 2	,42 6	,67 2	,24 4	,00 3	,84 3	,00 8	,24 3
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 0 9	Pears on Corre lation	- ,09 9	,04 5	- ,09 9	,04 5	,01 4	- ,09 9	,11 6	- ,16 1	1	- ,16 1	,01 4	,02 6	,18 8	- ,17 5	,11 6	,12 0
	Sig. (2- tailed )	,63 9	,83 0	,63 9	,83 0	,94 6	,63 9	,58 0	,44 2		,44 2	,94 6	,90 2	,36 7	,40 4	,58 0	,56 7
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 1 0	Pears on Corre lation	,27 2	,05 3	,27 2	,05 3	- ,27 5	,27 2	- ,05 3	,16 7	- ,16 1	1	- ,27 5	,17 5	,00 7	,38 9	- ,05 3	,26 5
	Sig. (2- tailed )	,18 8	,80 0	,18 8	,80 0	,18 4	,18 8	,80 0	,42 6	,44 2		,18 4	,40 4	,97 5	,05 5	,80 0	,20 0
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 1 1	Pears on Corre lation	,40 0*	,29 2	,40 0*	,29 2	1,0 00*	,40 0*	,42 1*	- ,08 9	,01 4	- ,27 5	1	- ,16 5	,37 3	- ,09 7	,42 1*	,62 0**
	Sig. (2- tailed )	,04 8	,15 6	,04 8	,15 6	,00 0	,04 8	,03 6	,67 2	,94 6	,18 4		,43 0	,06 6	,64 6	,03 6	,00 1
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 1 2	Pears on Corre lation	,23 0	- ,27 7	,23 0	- ,27 7	- ,16 5	,23 0	- ,36 8	,24 2	,02 6	,17 5	- ,16 5	1	- ,46 1*	- ,17 5	- ,36 8	- ,02 3
	Sig. (2- tailed )	,26 8	,17 9	,26 8	,17 9	,43 0	,26 8	,07 1	,24 4	,90 2	,40 4	,43 0		,02 0	,40 4	,07 1	,91 4
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P 0 1 3	Pears on Corre lation	,23 0	,52 9**	,23 0	,52 9**	,37 3	,23 0	,92 3**	- ,56 4**	,18 8	,00 7	,37 3	- ,46 1*	1	- ,17 5	,92 3**	,64 4**

	Sig. (2-tailed)	,268	,007	,268	,007	,066	,268	,000	,003	,367	,975	,066	,020		,404	,000	,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P O 1 4	Pearson Correlation	-,102	,280	-,102	,280	-,097	,102	-,113	,042	-,175	,389	-,097	-,175	-,175	1	-,113	-,105
	Sig. (2-tailed)	,627	,175	,627	,175	,646	,627	,589	,843	,404	,055	,646	,404	,404		,589	,619
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P O 1 5	Pearson Correlation	,294	,603**	,294	,603**	,421*	,294	1,000*	-,520**	,116	-,053	,421*	-,368	,923**	-,113	1	,727**
	Sig. (2-tailed)	,153	,001	,153	,001	,036	,153	,000	,008	,580	,800	,036	,071	,000	,589		,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
T O T A L	Pearson Correlation	,715**	,600**	,715**	,600**	,620**	,715**	,727**	-,243	,120	,265	,620**	-,023	,644**	,105	,727**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,000	,002	,001	,000	,000	,243	,567	,200	,001	,914	,001	,619	,000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	

### Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,752	10

### Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PEMAHAMAN_KATA	1	,149	21	,200*	,939	21	,207
	2	,170	24	,071	,921	24	,060
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Descriptives								
PEMAHAMAN_KATA								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max.
					Lower Bound	Upper Bound		
1	21	57,14	14,541	3,173	50,52	63,76	30	80
2	24	67,50	18,238	3,723	59,80	75,20	30	90
Total	45	62,67	17,242	2,570	57,49	67,85	30	90

### Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PEMAHAMAN_KATA	Based on Mean	1,910	1	43	,174
	Based on Median	1,514	1	43	,225
	Based on Median and with adjusted df	1,514	1	42,452	,225
	Based on trimmed mean	1,749	1	43	,193

ANOVA					
PEMAHAMAN_KATA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1201,429	1	1201,429	4,349	,043
Within Groups	11878,571	43	276,246		
Total	13080,000	44			

### Hasil Uji T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
PEMAHA MAN_KA TA	Equal variances assumed	,938	,338	4,236	43	,000	10,357	2,445	5,427	15,288
	Equal variances not assumed			4,329	41,562	,000	10,357	2,393	5,527	15,187

### Lampiran 3. Data Hasil Nilai

#### Data Hasil Nilai Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AF	80	90
2.	AS	60	100
3.	AX	60	90
4.	AZ	70	90
5.	CH	50	90
6.	FD	60	80
7.	IF	70	90
8.	IN	80	80
9.	IQ	70	90
10.	MR	30	90
11.	MH	30	80
12.	MA	40	100
13.	RS	50	90
14.	RT	60	80
15.	RD	40	80
16.	RR	50	100
17.	RZ	50	90
18.	RY	70	90
19.	SF	50	90
20.	AFF	70	100
21.	ADZ	60	90

#### Data Hasil Nilai Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AY	70	90
2.	AD	90	90
3.	AF	60	80
4.	BG	80	70
5.	BQ	80	80
6.	CT	50	70
7.	DF	40	80
8.	DR	60	90
9.	DZ	90	80
10.	HK	60	70
11.	IB	50	70
12.	IF	80	80
13.	MR	90	80
14.	MD	90	80
15.	MF	40	60
16.	MRY	70	90
17.	MW	80	80
18.	PZ	70	80
19.	PR	60	80



12.	MA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13.	RS	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
14.	RT	10	0	0	10	10	10	10	10	10	10	80
15.	RD	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10	80
16.	RR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17.	RZ	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
18.	RY	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
19.	SF	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
20.	AFF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21.	ADZ	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
<b>Total</b>												<b>1880</b>
<b>Rata-rata</b>												<b>89,52</b>

### Data Niai Pretest Kelas Kontrol

No.	Nama	Nomor Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AY	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
2.	AD	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
3.	AF	0	0	0	10	10	10	10	0	10	10	60
4.	BG	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	80
5.	BQ	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	80
6.	CT	10	0	10	0	0	10	0	0	10	10	50
7.	DF	10	0	0	10	10	0	0	10	0	0	40
8.	DR	10	0	10	10	10	0	0	0	10	10	60
9.	DZ	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
10.	HK	10	0	0	10	10	10	10	10	0	0	60
11.	IB	10	0	10	10	0	0	0	10	0	10	50
12.	IF	0	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
13.	MR	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
14.	MD	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
15.	MF	0	0	10	10	0	0	10	0	0	10	40
16.	MRY	10	0	0	0	10	10	10	10	10	10	70
17.	MW	10	0	10	10	10	10	10	10	10	0	80
18.	PZ	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	70
19.	PR	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
20.	RT	10	0	0	0	10	10	10	10	0	0	50
21.	RL	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
22.	SY	10	0	10	10	10	10	10	10	10	0	80
23.	ZF	10	10	0	0	0	0	10	0	0	0	30
24.	TA	10	10	0	0	0	10	10	0	10	0	50
<b>Total</b>												<b>1610</b>
<b>Rata-rata</b>												<b>67,08</b>

### Data Nilai Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama	Nomor Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AY	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
2.	AD	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
3.	AF	10	10	10	10	10	0	0	10	10	10	80
4.	BG	10	0	10	10	10	10	10	0	0	0	70
5.	BQ	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80
6.	CT	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	70
7.	DF	10	10	10	10	10	0	10	10	0	10	80
8.	DR	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
9.	DZ	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80
10.	HK	10	10	10	10	10	10	0	0	0	0	70
11.	IB	10	10	10	10	10	0	10	0	0	10	70
12.	IF	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	80
13.	MR	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80
14.	MD	10	10	10	10	10	10	0	10	0	0	80
15.	MF	10	10	10	10	10	10	0	0	0	0	60
16.	MRY	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
17.	MW	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80
18.	PZ	10	10	10	10	10	10	0	0	10	10	80
19.	PR	10	10	10	10	10	0	0	10	10	10	80
20.	RT	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
21.	RL	10	10	0	0	10	10	0	0	10	10	60
22.	SY	10	10	10	10	10	10	0	10	0	0	80
23.	ZF	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	80
24.	TA	10	0	10	10	0	10	10	10	10	10	80
<b>Total</b>											<b>1900</b>	
<b>Rata-rata</b>											<b>79,16</b>	

## Lampiran 4. Lembar Soal

### Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)

#### I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.

Makna dari kata berdesakan adalah...

- |                    |                                   |
|--------------------|-----------------------------------|
| A. Berpencar       | C. Berkumpul dalam ruangan sempit |
| B. Berjalan mundur | D. Berbaris rapi                  |

2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.

Makna kata jernih adalah...

- |                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| A. Keruh dan kotor   | C. Dingin sekali  |
| B. Bening dan bersih | D. Berwarna hijau |

3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.

Makna kata menjelajah adalah...

- |                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| A. Bersembunyi | C. Mengunjungi semua tempat |
| B. Berhenti    | D. Tidur                    |

4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.

Pelosok artinya...

- |                |                                     |
|----------------|-------------------------------------|
| A. Pusat kota  | C. Sudut atau daerah yang terpencil |
| B. Rumah susun | D. Lapangan                         |

5. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.

Makna kata mengagumkan adalah...

- A. Biasa saja                      C. Menimbulkan rasa sedih  
B. Sangat menyenangkan      D. Membangkitkan rasa heran dan kagum

**II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!**

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.

- A. pertanian    B. Penerbangan              C. Perlengkapan              D. permainan

7. Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.

- A. Boros            B. Cermat                      C. Malas                      D. Cepat

8. Anak-anak yang sedang bermain di taman itu terlihat sangat \_\_\_\_\_ dan gembira menikmati waktu luang mereka.

- A. sedih    B. kecewa    C. riang    D. marah

**III. Bacalah teks berikut untuk menjawab soal no. 9-10. Pilihlah jawaban yang paling tepat untuk setiap pertanyaan!**

Hutan adalah **aset** yang sangat berharga bagi kehidupan di bumi. Ia sering dijuluki sebagai paru-paru dunia karena pohon-pohon di dalamnya

menghasilkan oksigen. Di hutan, kita dapat menemukan berbagai jenis flora dan fauna. Belakangan ini, banyak terjadi penebangan liar yang membuat hutan kita menjadi **gundul**. Jika hutan terus **dieksploitasi** tanpa batas, kita akan kehilangan sumber daya alam kita. Oleh karena itu, kita memiliki **kewajiban** untuk menjaga kelestarian hutan agar anak cucu kita dapat menikmatinya juga. Pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk melindungi hutan dari kerusakan.

9. Dalam konteks teks tersebut, makna kata "**gundul**" adalah...
- Tanah yang dipenuhi rumput tebal.
  - Keadaan hutan yang bersih dari sampah.
  - Hutan yang sudah tidak memiliki pohon lagi karena ditebang.
  - Hutan yang ditumbuhi banyak pohon baru.
10. Apa arti kata "**dieksploitasi**" pada kalimat "Jika hutan terus dieksploitasi tanpa batas..."?
- Ditanam dan dirawat dengan baik.
  - Digunakan dan dimanfaatkan secara berlebihan.
  - Dipublikasikan kepada khalayak ramai.
  - Diabaikan dan dibiarkan begitu saja.

**KUNCI JAWABAN:**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. C | 6. C  |
| 2. B | 7. B  |
| 3. C | 8. C  |
| 4. C | 9. C  |
| 5. D | 10. B |

## Lampiran 5. Hasil Test Siswa

41

25

LA RIZKY

Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)  
Petunjuk Pengerjaan:

$\frac{5}{10} \times 100 = 50$

I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...
  - A. Berpencar
  - B. Berjalan mundur
  - C. Berkumpul dalam ruangan sempit
  - D. Berbaris rapi
2. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.  
Makna kata mengagumkan adalah...
  - A. Biasa saja
  - B. Sangat menyenangkan
  - C. Menimbulkan rasa sedih
  - D. Membangkitkan rasa heran dan kagum
3. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...
  - A. Keruh dan kotor
  - B. Bening dan bersih
  - C. Dingin sekali
  - D. Berwarna hijau
4. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...
  - A. Bersembunyi
  - B. Berhenti
  - C. Mengarungi atau mengunjungi semua tempat
  - D. Tidur
5. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...
  - A. Pusat kota
  - B. Tempat yang mudah dijangkau
  - C. Sudut atau daerah yang terpencil
  - D. Lapangan

II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.

Nama :  
Kelas : **Revy 4A**

$$\frac{3}{10} \times 100 = 30$$

**Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)**

**I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!**

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...  
A. Berpencar  
B. Berjalan mundur  
C. Berkumpul dalam ruangan sempit  
D. Berbaris rapi
- ✓ 2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...  
A. Keruh dan kotor  
B. Bening dan bersih  
C. Dingin sekali  
D. Berwarna hijau
- ✓ 3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...  
A. Bersembunyi  
B. Berhenti  
C. Mengunjungi semua tempat  
D. Tidur
4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
A. Pusat kota  
B. Rumah susun  
C. Sudut atau daerah yang terpencil  
D. Lapangan
- ✓ 5. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.  
Makna kata mengagumkan adalah...  
A. Biasa saja  
B. Sangat menyenangkan  
C. Menimbulkan rasa sedih  
D. Membangkitkan rasa heran dan kagum

**II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!**

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.  
A. pertanian  
B. Penerbangan  
C. Perlengkapan  
D. Permainan
7. Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.  
A. Boros  
B. Cermat  
C. Malas  
D. Cepat

Nama: DAFFA ibnu Hafidz  
Kelas: 4-B

1

### Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)

Petunjuk Pengerjaan:

I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...  
 (A) Berpencar                      C. Berkumpul dalam ruangan sempit  
 B. Berjalan mundur              D. Berbaris rapi
2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...  
 A. Keruh dan kotor              C. Dingin sekali  
 (B) Bening dan bersih            D. Berwarna hijau
3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...  
 (A) Bersembunyi                  D. Mengunjungi semua tempat  
 B. Berhenti                          D. Tidur
4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
 (A) Pusat kota                      C. Sudut atau daerah yang terpencil  
 B. Rumah susun                  D. Lapangan
5. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
 (A) Pusat kota                      C. Sudut atau daerah yang terpencil  
 B. Rumah susun                  D. Lapangan

$$\frac{4}{10} \times 100 = 40$$

II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.  
 A. pertanian    B. Penerbangan    (C) Perlengkapan    D. permainan
7. Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.  
 A. Boros    (B) Cermat    C. Malas    D. Cepat

Nama : Sofiah  
Kelas : IVA

**Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)**

**I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!**

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...  
A. Berpencar                       C. Berkumpul dalam ruangan sempit  
B. Berjalan mundur              D. Berbaris rapi
2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...  
A. Keruh dan kotor              C. Dingin sekali  
 B. Bening dan bersih              D. Berwarna hijau
3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...  
A. Bersembunyi                   C. Mengunjungi semua tempat  
B. Berhenti                          D. Tidur
4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
A. Pusat kota                       C. Sudut atau daerah yang terpencil  
B. Rumah susun                  D. Lapangan
5. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.  
Makna kata mengagumkan adalah...  
A. Biasa saja                          C. Menimbulkan rasa sedih  
 B. Sangat menyenangkan        D. Membangkitkan rasa heran dan kagum

**II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!**

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.  
A. pertanian    B. Penerbangan     C. Perlengkapan    D. permainan
7. Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.  
A. Boros         B. Cermat              C. Malas              D. Cepat

Nama : ~~Andi~~ RIRIN  
Kelas : IV - A

**Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)**

**I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!**

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...  
A. Berpencar                      C. Berkumpul dalam ruangan sempit  
B. Berjalan mundur              D. Berbaris rapi
2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...  
A. Keruh dan kotor              C. Dingin sekali  
B. Bening dan bersih              D. Berwarna hijau
3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...  
A. Bersembunyi                  C. Mengunjungi semua tempat  
B. Berhenti                          D. Tidur
4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
A. Pusat kota                      C. Sudut atau daerah yang terpencil  
B. Rumah susun                  D. Lapangan
5. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.  
Makna kata mengagumkan adalah...  
A. Biasa saja                      C. Menimbulkan rasa sedih  
B. Sangat menyenangkan      D. Membangkitkan rasa heran dan kagum

**II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!**

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.  
A. pertanian    B. Penerbangan    C. Perlengkapan    D. permainan
7. Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.  
A. Boros    B. Cermat    C. Malas    D. Cepat

Nama : Biqis Humairo  
Kelas : IV-B

**Butir Soal Tes Pemahaman Kata (Pilihan Ganda)**

**I. Pilihlah satu makna yang paling tepat kata yang bercetak tebal di bawah ini!**

1. Banyak penonton **berdesakan** saat ingin melihat pertunjukan sirkus di alun-alun kota.  
Makna dari kata berdesakan adalah...  
A. Berpencar  Berkumpul dalam ruangan sempit  
B. Berjalan mundur  D. Berbaris rapi
2. Air sungai di desaku masih sangat **jernih** dan bebas dari sampah.  
Makna kata jernih adalah...  
A. Keruh dan kotor  C. Dingin sekali  
B. Bening dan bersih  D. Berwarna hijau
3. Kami **menjelajah** hutan untuk mencari jenis tumbuhan langka.  
Makna kata menjelajah adalah...  
A. Bersembunyi  C. Mengunjungi semua tempat  
B. Berhenti  D. Tidur
4. Rumah penduduk banyak terdapat di **pelosok** desa yang jauh dari keramaian kota.  
Pelosok artinya...  
A. Pusat kota  C. Sudut atau daerah yang terpencil  
B. Rumah susun  D. Lapangan
5. Pemandangan Gunung Bromo di pagi hari sangatlah **mengagumkan** sehingga membuat wisatawan tak ingin beranjak.  
Makna kata mengagumkan adalah...  
A. Biasa saja  C. Menimbulkan rasa sedih  
B. Sangat menyenangkan  D. Membangkitkan rasa heran dan kagum

**II. Pilihlah satu kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat rumpang di bawah ini!**

6. Seorang penyelam yang berhati-hati selalu membawa alat \_\_\_\_\_ lengkap sebelum turun ke dasar laut.  
A. pertanian  B. Penerbangan  C. Perlengkapan  D. permainan
- Risa selalu belajar dengan rajin dan tidak pernah membuang waktu. Oleh karena itu, ia dikenal sebagai anak yang \_\_\_\_\_ dalam menggunakan waktunya.  
A. Boros  B. Cermat  C. Malas  D. Cepat

Lampiran 6. Dokumentasi Gambar





## Lampiran 7. Form K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

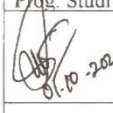

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : FAZRIKA HUMMISYAH  
 NPM : 2202090269  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh <i>Game</i> Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur	
	Efektivitas Media Papan Cerita Bergambar ( <i>Sequence Picture Board</i> ) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan Timur	
	Efektivitas Media <i>Pop-Up Book</i> Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III UPT SDN 060866 Medan Timur	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 1 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



FAZRIKA HUMMISYAH

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 8. Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Fazrika Hummisyah  
 N P M : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 1 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Fazrika Hummisyah

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan / Fakultas  
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 9. Form K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2782/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fazrika Hummisyah**  
 N P M : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 : **Pengaruh Game Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa  
 Kelas IV UPT SD Negeri 060866 Medan Timur**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **25 November 2026**

Medan, 05 Jumadil Akhir 1447 H  
 25 November 2025 M



Wassalam  
 Dekan



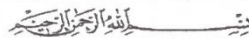
Dibuat rangkap 4 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Fazrika Hummisyah  
 NPM : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
1 / 10 2025	ACC judul	
23 / 10 2025	Bab 1 (latar belakang).	
12 / 11 2025	Revisi Kerangka Konseptual	
25 / 11 2025	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	
11 / 12 2025	Kata pengantar & daftar isi	
15 / 12 2025	ACC proposal	

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Desember 2025  
 Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## Lampiran 11. Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Fazrika Hummisyah  
 NPM : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 12. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
 NPM : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi latar belakang .
2.	Revisi pada kejelasan masalah .
3.	Batasan masalah
4.	Rumusan masalah
5.	Tujuan penelitian ditelararkan dengan rumusan .
6.	Perbaikan margin, dan spasi
7.	Perbaikan typo

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

### Lampiran 13. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23, bulan Desember, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 Ditolak

Dosen Pembahas,

Dr. Mandra Saragih, M.Hum.

Dosen Pembimbing


Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 14. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

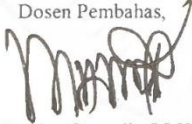

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Fazrika Hummisyah  
 NPM : 2202090269  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SDN 060866 Medan Timur

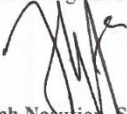
Pada hari Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas,</p>  <p><b>Dr. Mandra Saragih, M.Hum.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.</b></p>
---	---

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya



## Lampiran 16. Lembar Balasan Izin Riset



**PEMERINTAH KOTA MEDAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT SD NEGERI NO.060866**

Jl. Gunung Krakatau No. 196 Kel. Pulo Brayon Darat I Kec. Medan Timur

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/11/SDN866/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Mahlis Br. Tarigan, S.Pd  
 NIP : 19740221 199903 2 003  
 Pangkat / Gol. : Pembina TK. I. IV/b  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Tugas : UPT SD Negeri 060866

dengan ini menerangkan :

Nama : Fazrika Hummisyah  
 NIM : 2202090269  
 Jurusan : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar / PGSD

Bahwa benar nama mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul Penelitian "**Pengaruh *Game* Tebak Kata Berantai terhadap Pemahaman Kata Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 060866 Medan Timur**"

Demikian surat keterangan ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 03 Februari 2026  
 Kepala UPT SD Negeri 060866  
  
 Mahlis Br. Tarigan, S.Pd  
 NIP. 197402211999032003

## Lampiran 17. Turnitin

1775547175594\_SKRIPSI\_FAZRIKA-TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	349 words — 3%
2	<a href="https://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet	132 words — 1%
3	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet	109 words — 1%
4	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	60 words — 1%
5	<a href="http://www.dtic.mil">www.dtic.mil</a> Internet	48 words — < 1%
6	<a href="https://journal.unm.ac.id">journal.unm.ac.id</a> Internet	45 words — < 1%
7	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	43 words — < 1%
8	<a href="https://repository.upstegal.ac.id">repository.upstegal.ac.id</a> Internet	43 words — < 1%
9	<a href="https://jurnal-assalam.org">jurnal-assalam.org</a> Internet	42 words — < 1%
10	<a href="https://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet	

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Fazrika Hummisyah  
NPM : 2202090269  
Tempat, Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 05 Juni 2002  
Alamat : Desa Pudun Jae, Padangsidempuan Batunadua  
No. Hp : 0821-6631-2066  
Email : [fazrikahummisyah2000@gmail.com](mailto:fazrikahummisyah2000@gmail.com)

<b>Pendidikan Formal</b>	<b>Tahun</b>
1. SD Negeri 200311 Padangsidempuan	(2008-2014)
2. SMP Negeri 5 Padangsidempuan	(2014-2017)
3. SMA Negeri 3 Padangsidempuan	(2017-2020)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	(2022-2026)