

**UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA
BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN GAME INTERACTY
EDUCATION DI KELAS II SDN 112/I PERUMNAS**

¹Ridho Patra, ²Ahmad Syarif, ³Hendra Budiono

¹²³Universitas Jambi

[¹103patrawardanamerangin@gmail.com](mailto:103patrawardanamerangin@gmail.com), [²ahmad.syarif@unj.ac.id](mailto:ahmad.syarif@unj.ac.id),
[³hendra.budiono@unj.ac.id](mailto:hendra.budiono@unj.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe efforts to improve Indonesian vocabulary mastery through the use of Interacty Education Games for second-grade students at SDN 112/I Perumnas. This research employed a mixed-method approach with Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects of the study were 18 second-grade students. Data collection techniques included observation and tests, while data analysis involved the stages of data presentation and conclusion drawing, using triangulation techniques to ensure data validity. The results showed that the application of Interacty Education Games was able to improve students' Indonesian vocabulary mastery gradually and sustainably. In the pre-action stage, the classical vocabulary mastery score was at 51.6% (Category D). After the action in Cycle I, the classical score increased to 56.8% in the first meeting and rose further to 61.1% in the second meeting. A more significant improvement occurred in Cycle II, where the classical score reached 65.4% in the first meeting and increased optimally to 77.9% in the second meeting. This improvement indicates that Interacty Education Games are effective in enhancing students' engagement, learning motivation, and understanding of Indonesian vocabulary.

Keywords: *Indonesian Language, Vocabulary, Interacty Education Game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia melalui penggunaan Game Interacty Education pada peserta didik kelas II SDN 112/I Perumnas. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 18 peserta didik kelas II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes. sedangkan analisis data menggunakan tahapan, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Interacty Education mampu meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan. Pada tahap pra-tindakan, nilai klasikal

penguasaan kosa kata berada pada persentase 51,6% dengan kategori D. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan pertama, nilai klasikal meningkat menjadi 56,8%, kemudian kembali meningkat pada siklus I pertemuan kedua sebesar 61,1%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana nilai klasikal pada pertemuan pertama mencapai 65,4% dan meningkat secara optimal pada pertemuan kedua menjadi 77,9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Game Interactivity Education efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap kosa kata Bahasa Indonesia

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Kosa Kata Game Interactivity Education.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki peran strategis sebagai bahasa persatuan sekaligus sarana utama dalam proses pendidikan di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter, penguatan identitas nasional, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini. Salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penguasaan kosa kata, karena kosa kata menjadi dasar utama bagi peserta didik dalam memahami makna kata, menyusun kalimat, serta mengekspresikan ide secara lisan maupun tulisan. Rendahnya penguasaan kosa kata dapat berdampak langsung pada

keterampilan membaca, menulis, dan berbicara, sehingga menghambat keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan (Syarif, 2020).

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, peserta didik masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan melibatkan keaktifan siswa secara langsung. Namun, pada praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang bersifat pasif, seperti ceramah dan pemutaran video pembelajaran, sehingga belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan motivasi belajar peserta didik (Budiono, 2022).

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia, sebagaimana

ditemukan pada peserta didik kelas II SDN 112/I Perumnas yang menunjukkan nilai klasikal praktik sebesar 51,6% dengan kategori rendah. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosa kata dipengaruhi oleh kurangnya fokus peserta didik selama pembelajaran serta keterbatasan media yang digunakan dalam melibatkan siswa secara aktif. Peserta didik cenderung hanya menjadi pendengar dan penonton tanpa kesempatan yang memadai untuk berlatih menggunakan kosa kata secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Game Interacty Education, yaitu media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif, visual yang menarik, serta sistem tantangan dan skor. Penerapan Game Interacty

Education sejalan dengan model pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan partisipasi aktif peserta didik. Melalui penggunaan game edukasi, peserta didik tidak hanya belajar mengenal kosa kata, tetapi juga berlatih memahami makna, mengategorikan, dan menggunakan dalam konteks yang tepat (Budiono, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia melalui penggunaan Game Interacty Education pada peserta didik kelas II SDN 112/I Perumnas. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method, yaitu perpaduan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kualitatif digunakan untuk

mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama tindakan berlangsung, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik berdasarkan hasil tes pada setiap siklus penelitian.

Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN 112/I Perumnas pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 18 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan menggunakan Game Interacty Education sebagai media utama dalam meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru

kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal pembelajaran serta kendala yang dihadapi peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik yang meliputi kemampuan menyebutkan, mengategorikan, dan mengurutkan kosa kata sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase nilai klasikal penguasaan kosa kata peserta didik pada tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan nilai klasikal penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik yang mencapai kategori baik serta menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus tindakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai

efektivitas penggunaan Game Interacty Education dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berfungsi sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa persatuan yang mampu menyatukan keberagaman suku, budaya, dan bahasa daerah yang ada di Indonesia, sekaligus menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan. Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan santun, baik secara lisan maupun tulisan (Syarif, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada keterampilan berbahasa yang meliputi

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan kaidah yang berlaku serta konteks penggunaannya (Budiono, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar sebagai alat komunikasi, sarana berpikir, serta media untuk memahami dan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan informasi dalam berbagai konteks kehidupan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dibekali keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu, sehingga dapat menunjang perkembangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik (Budiono, 2022).

b. Pengertian Kosa Kata

Kosa kata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki dan dikuasai oleh seseorang atau suatu bahasa yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan makna dalam proses komunikasi. Kosa kata menjadi unsur penting dalam keterampilan berbahasa karena berfungsi sebagai dasar dalam memahami, mengekspresikan, dan menyusun gagasan baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan kosa kata berperan penting dalam mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semakin luas kosa kata yang dimiliki peserta didik, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami teks bacaan, menyusun kalimat, serta mengungkapkan ide secara tepat dan efektif. Sebaliknya, keterbatasan penguasaan kosa kata dapat menghambat kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan berkomunikasi secara optimal (Budiono, 2022).

Kosa kata merupakan kumpulan atau keseluruhan kata yang dimiliki, dipahami, dan digunakan oleh seseorang dalam suatu bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan

makna, gagasan, perasaan, serta informasi dalam proses komunikasi. Penguasaan kosa kata mencakup kemampuan mengenali bentuk kata, memahami makna kata, serta menggunakan kata tersebut secara tepat sesuai dengan konteks kalimat dan situasi komunikasi. Kosa kata tidak hanya berfungsi sebagai unsur pembentuk kalimat, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam pengembangan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Syarif, 2025).

Dalam pembelajaran bahasa, kosa kata memiliki peranan yang sangat penting karena tingkat penguasaan kosa kata seseorang sangat memengaruhi kemampuan memahami teks bacaan dan mengekspresikan ide secara lisan maupun tulisan. Peserta didik dengan penguasaan kosa kata yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran, mengikuti instruksi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Sebaliknya, keterbatasan kosa kata dapat menjadi hambatan dalam proses belajar, karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, kalimat,

maupun wacana secara utuh (Syarif, 2020).

c. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan tujuan pendidikan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Game edukasi dirancang dengan aturan, tantangan, serta umpan balik tertentu yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat pasif, tetapi mendorong pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pendidikan, game edukasi berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, peserta didik dapat belajar sambil berlatih, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Game edukasi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berulang tanpa merasa terbebani, karena proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Syarif, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Digital Based Learning, yaitu Game Interacty Education, terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN 112/I Perumnas. Peningkatan penguasaan kosa kata terlihat secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Nilai klasikal penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik mengalami peningkatan dari tahap pra-tindakan sebesar 51,6% dengan kategori rendah, menikat pada siklus I menjadi 56,8% pada pertemuan pertama dan 61,1% pada pertemuan kedua. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, yaitu mencapai 65,4% pada pertemuan pertama dan meningkat secara optimal menjadi 77,9% pada pertemuan kedua dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap kosa kata Bahasa Indonesia. Dengan demikian, game edukasi berbasis digital dapat dijadikan

sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik sekolah dasar. Penggunaan game edukasi tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Syarif, A. (2025). Eksplorasi Peran Guru

Dalam Pembentukan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Di SDN 65 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 307–315.

Syarif, A. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular untuk Peningkatan Keterampilan Guru SD Gugus Mentari. *Jurnal dan Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 830–841.

Syarif, A. (2020a). Pembelajaran Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas I (Studi Fenomenologi Pada Siswa Kelas I di SDN Cijambu). *Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 1(2), 125–138.

Budiono, N. (2020). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai. *JURNAL IKA : IKATAN*

ALUMNI PGSD UNARS, 8(1), 119–

127.

Budiono, H. (2022). *Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basidecu*. 6(1), 491–498.

