

PENGARUH MEDIA PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA TERHADAP PEMAHAMAN & KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD KLS 6 PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI SD PEJAGAN 1 BANGKALAN

Dela Agustin¹, Ihwan Firmansyah²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan

delaa3568@gmail.com¹, ihwan@stkippgri-bkl.ac.id²

ABSTRACT

This work is part of the Elementary School Teacher Education Study Program, under the guidance of Ihwan Firmansyah, M.Pd.. This study aims to examine the impact of implementing learning media in the form of word matching games on the understanding and learning activity of sixth grade students at SDN Pejagan 1 Bangkalan. The approach used is quantitative research with a one group pretest-posttest design, which allows for the evaluation of changes before and after the intervention. Data collection techniques involved the use of questionnaires and test questions, while the validity of the instruments was tested through validity and reliability analysis. Data analysis methods included normality tests and paired sample t-tests to determine the significance of differences. The results of the paired sample t-test on learning activity showed a significant value of 0.000, which is less than 0.05, so it can be concluded that the word matching game media has a significant effect on increasing student learning activity. Similarly, the paired sample t-test for learning comprehension produced a significant value of 0.000, which is also below 0.05, indicating a positive effect of this media on the comprehension of Indonesian language material. These findings underscore the potential of interactive media in enriching the learning process at the elementary school level.

Keywords: *word matching games, learning comprehension, student activity, Indonesian language proficiency, SDN Pejagan 1, 6th grade*

ABSTRAK

Karya ini merupakan bagian dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan bimbingan dari Ihwan Firmansyah, M.Pd. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penerapan media pembelajaran berupa permainan mencocokkan kata pada pemahaman dan keaktifan belajar siswa kelas 6 di SDN Pejagan 1 Bangkalan. Pendekatan yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest, yang memungkinkan evaluasi perubahan sebelum dan sesudah intervensi. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan angket dan soal tes, sementara validitas instrumen diuji melalui analisis validitas dan reliabilitas. Metode analisis data mencakup uji normalitas serta paired sample t-test untuk menentukan signifikansi perbedaan. Hasil uji paired sample t-test terhadap keaktifan belajar menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan mencocokkan kata memberikan pengaruh signifikan pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Demikian pula, uji paired sample t-test untuk pemahaman belajar

menghasilkan nilai signifikan 0,000, yang juga di bawah 0,05, menunjukkan adanya pengaruh positif dari media tersebut terhadap pemahaman materi bahasa Indonesia. Temuan ini menggarisbawahi potensi media interaktif dalam memperkaya proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar

Kata kunci: Permainan mencocokkan kata, pemahaman belajar, keaktifan siswa, penguasaan bahasa Indonesia, SDN Pejagan 1, kelas 6.

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran krusial sebagai salah satu faktor penentu dalam pengembangan sumber daya manusia suatu negara. Sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas tinggi dibangun di atas landasan nilai-nilai pendidikan yang telah mendalam dalam masyarakat. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses yang dirancang melalui berbagai pendekatan untuk membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan diri secara mandiri dan proaktif. Pengembangan ini mencakup aspek-aspek penalaran, peningkatan kecerdasan di bidang sains, pengasahan kemampuan mental, penguatan kekuatan spiritual, penguasaan pengendalian diri, dan pembentukan berbagai keterampilan pendukung lainnya. Pendekatan semacam ini tidak hanya membentuk individu yang kompeten, tetapi juga mendukung kemajuan berkelanjutan bangsa secara keseluruhan. Selain itu, investasi dalam pendidikan holistik

seperti ini dapat mendorong inovasi dan adaptasi komunitas terhadap perubahan global, sehingga memperkuat daya saing nasional dalam jangka panjang. Dengan demikian, pendidikan menjadi landasan utama untuk mencapai kemakmuran yang adil dan berkelanjutan (Sanga & Wangdra, 2023) .

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses berkelanjutan yang berlangsung sepanjang hayat manusia, mulai dari saat kelahiran hingga akhir hayat. Proses ini dimulai sejak masa bayi, di mana berbagai aktivitas dasar seperti pembelajaran literasi dan numerasi diperkenalkan secara bertahap. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan berperan penting dalam mentransmisikan nilai-nilai, tradisi, dan inovasi dari satu generasi ke

generasi berikutnya. Dengan demikian, pendidikan menjadi fondasi utama bagi kemajuan sosial dan budaya suatu bangsa. Proses ini tidak terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah, melainkan melibatkan berbagai pengalaman hidup yang mendukung perkembangan manusia secara holistik (Journal et al., 2025).

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan perencanaan yang matang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan jalur belajar yang optimal. Tujuannya utama adalah mendorong siswa untuk secara mandiri dan aktif mengoptimalkan kemampuan alami mereka. Proses pengembangan ini dirancang untuk membekali mereka dengan kekuatan spiritual yang berakar pada nilai-nilai agama, serta keterampilan pengendalian diri yang matang. Selain itu, pendidikan juga menekankan pembentukan kepribadian yang kuat, kecerdasan yang tajam, karakter moral yang tinggi, dan berbagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pribadi dan kontribusi terhadap masyarakat. Pendekatan ini pada

akhirnya menciptakan generasi yang tidak hanya mandiri, tetapi juga mampu berkontribusi secara positif terhadap dinamika sosial yang lebih luas (Subekti, 2022). Sedangkan menurut (Desi, 2022) Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang di sadari dan di rencanakan dengan matang untug menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta proses pembelajaran yang efektif. Tujuan utamanya adalah mendorong peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Melalui proses ini mereka diharapkan mampu membangun kekuatan spiritual keagamaan yang kokoh, serta kemampuan mengendalikan diri dengan baik. Selain itu, pendidikan juga bertujuan membentuk kepribadian yang matang, kecerdasan yang tajam, akhlak mulia, dan keterampilan yang relevan. Keterampilan tersebut tidak hanya berguna bagi individu peserta didik, tetapi juga mendukung kebutuhan masyarakat, bangsa, serta negara secara keseluruhan. Definisi ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peningkatan

kualitas pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia Indonesia secara holistik, melalui penguatan aspek pembentukan karakter, pemikiran kritis, kecerdasan emosional, dan kebugaran fisik, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk bersaing di kancah global. Selain itu, upaya ini difokuskan pada peningkatan relevansi pendidikan agar lulusan dapat memenuhi kebutuhan pasar kerja sesuai dengan potensi sumber daya alam Indonesia. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kondisi lokal dan tantangan internasional. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan individu yang adaptif dan inovatif yang siap berkontribusi pada kemajuan bangsa (Hadi, 2020).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan terdapat permasalahan dalam pembelajaran kurang nya pemahaman dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bahasa Indonesia adalah Bahasa berfungsi sebagai sarana utama untuk berinteraksi dengan orang lain

dan sebagai alat pendukung dalam proses berpikir. Hubungan antara bahasa dan budaya sangat erat, karena bahasa mencerminkan pola pikir dan nilai-nilai yang melekat dalam suatu komunitas. Di Indonesia, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di setiap tingkatan pendidikan formal. Mata pelajaran ini tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan menulis, membaca, dan berkomunikasi secara efektif dan tepat, tetapi juga memperkaya pengetahuan linguistik mereka secara keseluruhan. Standar kompetensi dalam bahasa Indonesia ditetapkan sebagai acuan untuk kualifikasi siswa, yang mencakup penguasaan pengetahuan dasar, keterampilan bahasa praktis, dan sikap menghargai terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran ini berkontribusi pada pembentukan identitas budaya dan keterampilan komunikasi holistik bagi generasi muda (Yulita Mailida, Rora Rizki Wandini, 2023) dalam memahami pembelajaran Bahasa indonesia , pemahaman merupakan unsur penting untuk keberhasilan pembelajaran Dalam proses

pembelajaran pemahaman dan keaktifan siswa sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran, karena guru dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran jika tujuan pembelajaran tercapai. media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Pemahaman dalam konteks pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana peserta didik benar-benar menguasai suatu konsep yang disampaikan melalui proses pembelajaran. Hal ini tercermin ketika mereka mampu menyampaikan atau menjelaskan konsep tersebut dengan kata-kata mereka sendiri, tanpa hanya mengandalkan hafalan. Pendekatan ini menekankan bahwa pemahaman yang sejati melampaui hafalan pasif dan melibatkan pemrosesan aktif terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik yang memahami konsep juga dapat mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya. Dengan kemampuan ini, proses pembelajaran menjadi lebih integratif dan mendukung pengembangan pengetahuan yang

berkelanjutan. (Kusmawati & Ginanjar S, 2016).

Keaktifan juga diperlukan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran aktif. Keaktifan belajar merujuk pada derajat keterlibatan dan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran, yang mencakup berbagai aktivitas seperti mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, menyelesaikan tugas, serta berinteraksi secara langsung dengan materi yang diajarkan. Konsep ini menekankan peran siswa sebagai pelaku aktif, bukan sekadar penerima pasif informasi. Keaktifan semacam itu sangat berharga bagi siswa karena memungkinkan mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Selain itu, hal ini juga berkontribusi dalam mengasah kemampuan berpikir kritis melalui analisis dan refleksi yang lebih tajam. Pada akhirnya, melalui pendekatan kolaboratif dan eksploratif, keaktifan belajar membantu memperkaya pengetahuan siswa secara berkelanjutan, sehingga mendukung perkembangan pribadi dan akademik mereka secara

keseluruhan (Sri et al., 2024) . Dari ke dua penjelasan mengenai pemahaman siswa dan keaktifan belajar, yang sering menjadi hambatan utama dalam proses pendidikan, sama hal nya di UPTD SDN Pejagan 1. Elemen-elemen seperti pemahaman yang mendalam dan keterlibatan aktif siswa merupakan landasan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Jika siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi selama proses pembelajaran, hal ini akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka, terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara tepat. Strategi semacam ini dapat merangsang minat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif secara keseluruhan. Pendidikan berfungsi sebagai salah satu alat utama untuk memperkaya pemahaman dan mendorong keaktifan individu dalam kehidupan sehari-hari. Ia memainkan peran penting dalam pembangunan

bangsa dan negara, karena dari sini ditentukan tingkat keaktifan, pemahaman, bahkan karakter generasi mendatang yang sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang diterapkan saat ini. Agar pendidikan dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan cara yang terstruktur dan partisipatif. Hal ini akan terwujud jika siswa mampu menyerap materi secara mendalam, terlibat aktif dalam kegiatan kelas, dan menunjukkan kemajuan dalam keterampilan mereka. Oleh karena itu, aspek keaktifan dan pemahaman belajar siswa perlu menjadi perhatian utama, agar tujuan pembelajaran dapat terwujud secara optimal dan berkelanjutan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana pengetahuan, tetapi juga pendorong pertumbuhan pribadi dan sosial yang lebih luas (Assa Riswan, 2022).

Untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran media adalah salah satu alternative yang dapat digunakan. (Dianti, 2023) Peran media dalam proses

pembelajaran memegang posisi yang sangat strategis dalam menentukan tingkat efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Keberadaan media pembelajaran semakin menjadi hal yang esensial, yang sepenuhnya bergantung pada formulasi tujuan dan substansi atau materi inti dari pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu, penggunaan media dalam konteks pembelajaran juga dipengaruhi oleh perspektif atau paradigma yang diadopsi terhadap sistem pendidikan secara keseluruhan. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga menawarkan berbagai peran yang mendukung aktivitas pembelajaran siswa. Pendekatan ini pada akhirnya membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna bagi semua pihak yang terlibat.

Media pembelajaran berperan sebagai komponen esensial dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, terutama di tengah tantangan pandemi yang sedang berlangsung. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih belum banyak guru

yang memanfaatkan media secara optimal dalam kegiatan kelas, yang pada akhirnya menyebabkan penurunan kualitas hasil belajar siswa. Faktor ini tidak hanya menghambat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengurangi tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran jarak jauh. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya lebih besar dalam meningkatkan pemahaman guru mengenai manfaat dan penerapan media pembelajaran yang tepat (Dewi, N, L, P & Manuaba, I, B, 2021).

Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat penting dalam proses pendidikan, terutama dengan memberikan panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Melalui media ini, guru dapat menyusun materi pelajaran secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, media pembelajaran membantu menyajikan konten yang lebih menarik, yang mendorong minat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Manfaat kedua adalah

peningkatan pemahaman dan aktivitas siswa, di mana mereka dapat berpikir secara aktif dan memahami materi dengan baik dalam lingkungan yang menyenangkan. Akhirnya, pendekatan ini memungkinkan siswa menyerap pelajaran dengan lebih mudah dan efektif, sehingga tujuan pendidikan tercapai secara optimal dan berkelanjutan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya mendukung keterlibatan guru dan siswa, tetapi juga memperkuat dasar untuk pembelajaran yang lebih inklusif (teninurhazet, 2018).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa, karena memudahkan mereka memahami tujuan dan esensi materi yang diajarkan. Selain itu, media ini mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka memperoleh pengetahuan yang lebih konkret dan relevan dengan kondisi saat pelajaran berlangsung. media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, salah satunya melalui media

permainan mencocokkan kata. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efektif, tetapi juga membantu siswa berpartisipasi secara aktif dan mandiri. Pada akhirnya, integrasi media semacam ini merupakan langkah penting menuju pencapaian tujuan pendidikan yang optimal dan berkelanjutan, karena mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran memainkan peran kunci dalam membangun fondasi pengetahuan yang kuat dan berkelanjutan bagi generasi muda(Moto, 2019). Permainan mencocokkan kata, yang juga dikenal sebagai matching word game, merupakan pendekatan pembelajaran yang terbukti efektif dalam memperkaya kosa kata siswa. Para pakar umumnya menggambarkan permainan ini sebagai kegiatan interaktif di mana peserta didik diminta untuk menghubungkan elemen-elemen yang saling berkaitan secara makna atau logis. Strategi ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konteks kata-kata secara lebih dalam, tetapi juga membuat proses

belajar menjadi lebih menarik dan mudah diikuti (Sinta Utami et al., 2023). (Firdaus & Ghonim, 2023) menjelaskan Permainan mencocokkan kata, yang dikenal sebagai matching word game, adalah bentuk permainan di mana pemain diminta untuk menghubungkan dua elemen yang saling berkaitan. Biasanya, permainan ini melibatkan pencocokan antara gambar dan kata atau tulisan yang memiliki hubungan logis dan bermakna. Pendekatan ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif, sehingga pemain dapat mengidentifikasi keterkaitan antara visual dan teks secara lebih mudah. Permainan mencocokkan kata dapat hadir dalam bentuk teka-teki atau pencarian kata, yang secara khusus dirancang untuk menguji kemampuan pemain dalam menghubungkan elemen-elemen yang saling berkaitan. Jenis permainan ini biasanya melibatkan aktivitas di mana pemain diminta untuk menemukan dan mencocokkan kata-kata atau gambar yang memiliki hubungan logis dan bermakna. Tujuannya adalah untuk memperkuat

penguasaan pemain terhadap kosa kata dan struktur bahasa melalui tantangan yang menarik (Mawarni & Yulia, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, teridentifikasi permasalahan utama berupa rendahnya pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal disebabkan oleh penerapan metode konvensional atau metode ceramah yang mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif tanpa ada kesempatan untuk berinteraksi atau menerapkan pengetahuan secara langsung. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan menarik semakin memperparah situasi, karena guru masih mengandalkan alat bantu sederhana seperti papan tulis atau buku teks saja. Akibatnya, materi pelajaran sering sekali terasa monoton dan sulit dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan

kreatif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar", Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengubah proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam di lingkungan sekolah .

Adapun tujuan pembelajaran ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran mencocokkan kata terhadap pemahaman dan dan keaktifan belajar siswa pada pelajaran bahasa indonesia. Dengan harapan setelah menggunakan media pembelajaran mencocokkan kata ini siswa akan lebih paham dan aktif selama pembelajaran bahasa indonesia. Karena penggunaan media pembelajaran ini dilakukan agar proses pembelajaran akan berjalan secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mencocokkan kata ini dijadikan penelitian terdahulu oleh yang sudah dipublikasikan. Yang pertama dilakukan oleh (Penelitian Terdahulu). Dengan adanya media pembelajaran mencocokkan kata ini diharapkan guru dapat

menerapkannya dalam proses pembelajaran sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karena penggunaan media pembelajaran mencocokkan kata melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan judul “pengaruh media permainan mencocokkan kata terhadap pemahaman & keaktifan penguasaan kosa kata siswa sd kls 6 Pada materi bahasa indonesia di sd pejagan 1”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode utama dalam pengumpulan dan analisis data. Pendekatan kuantitatif sendiri didefinisikan sebagai strategi penelitian yang mengandalkan data berbentuk angka untuk menjawab rumusan masalah secara empiris dan objektif. Dengan demikian, metode ini memungkinkan pengukuran yang presisi terhadap fenomena yang diteliti, sehingga hasilnya dapat diuji secara statistik.

Penerapannya dalam studi ini melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis, termasuk pengujian teori melalui hubungan antarvariabel independen dan dependen. Secara khusus, fokus utama adalah untuk menganalisis pengaruh permainan media mencocokkan kata terhadap tingkat pemahaman serta keaktifan siswa dalam menguasai kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini diharapkan memberikan wawasan yang kuat mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan proses pembelajaran (Waruwu et al., 2025).

Tabel.1 Desain dan Rancangan

Test Awal	Perlakuan	Test Akhir
O ¹	X	O ²

Keterangan :

O¹: Test awal (Pretest) sebelum pemberian perlakuan.

X : Treatment atau perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan media pembelajaran permainan mencocokkan kata.

O²: Test akhir (Posttest) sesudah pemberian perlakuan.

Pada desain rancangan penelitian diatas yaitu seluruh peserta didik kelas VI B di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yang menjadi populasi pada pebelitian ini adalah kelas VI B dengan jumlah siswa sebanyak 28 dan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh sehingga keseluruhan kelas VI B dengan jumlah sebanyak 28 siswa yang menjadi sampel penelitian.

Instyumen pada penelitian ini berupa angket (non-tes). Data dari hasil instrumen penelitian ini akan dinilai melalui kusioner keaktifan yang terdiri dari (INDIKATOR) dan motivasi yang terdiri dari (INDIKATOR)

Tabel 2 Skala Keaktifan Skala Likert

Kategori penilaian	Skala penilaian
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Soal
Soal ini untuk mengukur pemahaman belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran mencocokkan kata, Soal dalam penelitian ini sebanyak 10 butir soal mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia . Setiap butir soal memiliki nilai sebesar 10 poin jika benar dan 0 jika salah, apabila siswa dapat menjawab 10 soal dengan benar maka siswa mendapat nilai sebesar 100 poin

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti telah melakukan penelitian di UPTD SDN Pejagan 1 bangkalan pada tanggal 15 Desember 2025 di kelas 6 yang jumlahnya 28 siswa. Penelitian ini menerapkan media permainan mencocokkan kata pada materi Bahasa Indonesia tentang biografi joey alexander. Pengumpulan data yaitu menggunakan instrumen angket dan soal. angket digunakan untuk menentukan dan mengetahui keaktifan belajar siswa yang berjumlah 10 pernyataan, sedangkan soal dimanfaatkan untuk menentukan dan mengetahui pemahaman belajar

siswa yang berjumlah 10 pertanyaan. Data penelitian tersebut akan dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabelitas, uji normalitas, uji paired sampel t-test yang memerlukan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 21.0 Windows. Sejumlah uji tersebut dilakukan untuk menganalisis data hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah atau hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, terdapat peningkatan dalam pemahaman dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia melalui penerapan media pembelajaran permainan mencocokkan kata. Sebelum melakukan uji analisis, peneliti melakukan uji validitas sebagai salah satu persyaratan uji analisis data. Adapun uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut yaitu

Tabel 3. Uji Validitas Angket Keaktifan

No item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,9 60	0,3 74	Valid
2	0,9 49	0,3 74	Valid

3	0,9 45	0,3 74	Valid
4	0,9 14	0,3 74	Valid
5	0,9 38	0,3 74	Valid
6	0,9 45	0,3 74	Valid
7	0,9 67	0,3 74	Valid
8	0,9 51	0,3 74	Valid
9	0,9 30	0,3 74	Valid
10	0,9 44	0,3 74	Valid

Hasil uji validitas pada tabel 3 menunjukkan bahwa uji instrumen soal mengenai keaktifan belajar siswa yang berisi 10 keterangan yang keseluruhannya valid dan layak untuk digunakan dengan nilai r_{tabel} .374. selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4 mengenai pemahaman belajar siswa yaitu :

Tabel 4. Uji Validitas Soal
Pemahaman

No item	rx _y	r tabel	Keterangan
------------	-----------------	------------	------------

1	0,98 0	0,37 4	Valid
2	0,61 8	0,37 4	Valid
3	0,79 4	0,37 4	Valid
4	0,79 4	0,37 4	Valid
5	0,70 5	0,37 4	Valid
6	0,69 3	0,37 4	Valid
7	0,76 6	0,37 4	Valid
8	0,85 7	0,37 4	Valid
9	0,78 1	0,37 4	Valid
10	0,74 4	0,37 4	Valid

Hasil uji validitas pada tabel 4 menunjukkan bahwa uji instrumen angket mengenai pemahaman belajar siswa yang berisi 10 soal yang keseluruhannya valid dan layak untuk digunakan dengan nilai r_{tabel} .374.

selanjutnya untuk melihat kekonsistenan yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji reliabilitas. Pada tabel 5 ini merupakan uji reliabilitas keaktifan dan pemahaman belajar siswa yaitu :

Tabel 5. Uji Reliabilitas Keaktifan Dan Pemahaman

Reliability Statistics			
Cronbach's alpha	kriteria	R_{tabel}	keterangan
0,987	>	0,374	Reliabel
0,927	>	0,374	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada tabel 5 menunjukkan bahwa uji instrumen soal dan angket mengenai keaktifan dan pemahaman belajar siswa memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,987 dan 0,927 maka hasil $r_{Alpha} > r_{tabel}$ 0,374 maka dari itu soal dan angket dapat dikatakan reliabel atau tetap.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis berasal dari hasil tes tulis dan kuesioner. Proses

perhitungan serta pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS S versi 21.0. Pada tabel 6 ini merupakan uji normalitas keaktifan dan pemahaman belajar siswa yaitu :

Tabel 6. Uji Normalitas keaktifan dan pemahaman

Test of normality			
		Shapiro-Wilk	
Pretest	Statistic	Df	Sig
Posttest Keaktifan	,965	12	,936
Dan Pemahaman	,817	12	,874

Dari hasil analisis uji normalitas keaktifan dan pemahaman diatas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar (0,965 > 0,05) dan (0,817 > 0,05) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument didistribusikan secara normal.

**Tabel 7. Uji Paired Sample T-test
Keaktifan dan Pemahaman**

Paired sample T- test	Sig- 2 taile d	Kriteri a	Rta bel	keterang an
Pretest - posttest keaktif an belajar	0,00 0	<	0,05	Memiliki perbeda an nilai signifika n
Pretest - posttest s pemah aman belajar	0,00 0	<	0,05	Memiliki perbeda an signifika n

Hasil uji paired sample t-test pada tabel 7 yang menggunakan output SPSS versi 21.0 dengan pretest dan posttest keaktifan belajar siswa dengan hasil sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan pemahaman belajar siswa dengan hasil sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka bisa dinyatakan bahwa ada pengaruh

yang signifikan pemahaman dan kemandirian belajar siswa terhadap data tes awal maupun tes akhir.

Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa penerapan media pembelajaran permainan mencocokkan kata memberikan pengaruh terhadap keaktifan dan pemahaman belajar siswa. Media pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menumbuhkan keaktifan dalam proses pembelajaran .

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media mencocokkan kata berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman dan keaktifan siswa kelas 6 SDN Penjagan 1 Bangkalan. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan media mencocokkan kata ini terbukti mampu mendorong pemahaman konsep bahasa Indonesia serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran

bahasa Indonesia, terutama dalam hal pemahaman dan keterlibatan siswa.

Daftar Pustaka

Assa Riswan. (2022). Jurnal Ilmiah Society. *Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaangmongondow Utara*, 2(1), 1–12.

Desi, P. (2022). jurnal pendidikan dan koseling. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Dewi, N, L, P, S., & Manuaba, I, B, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.

Dianti, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*,

2(3).

<https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>

Hadi, S. (2020). *Model pe n gamba n ga n mutu di lembaga pe n didika n*. 2.

Journal, U., Laws, E., & Studies, L. (2025). *early childhood eduation in nigeria: challenges and prospects*. 2.

Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>

Mawarni, Y., & Yulia, N. (2023). Efektivitas Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA. *Omiyage : Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 362–372.

<https://doi.org/10.24036/omg.v6i2.722>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.

- Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90.
<https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sinta Utami, P., -Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad, D., Bashofi, F., Sejarah dan Sosiologi, P., & Budi Utomo, I. (2023). *.ac.id/index.php/prosiding penguatan pembelajaran berbasis kecakapan Abad 21 Melalui budaya lokal: studi literature review teori vygostsky dan Ki Hadjar Dewantara*. 208–219.
<https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3683>
- Sri, I. K., Rejeki, & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5267–5273.
- Subekti, I. (2022). Pengorganisasian Dalam Pendidikan. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 19–29.
<https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i1.422>
- teninurhazet. (2018). *pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. 1(November), 1–26.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Yulita Mailida, Rora Rizki Wandini, M. F. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.