

DETEKTIF BAHASA: INOVASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Reza Sailanunnajah¹, Fitri Ayu Febrianti², Rajji Koswara Adjiredja³

^{1,2,3} PGSD FPISBS Institut Pendidikan Indonesia

rsailanunnajah@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using the Detektif Bahasa media on Indonesian vocabulary learning among third-grade elementary school students. The research was conducted at SD Babakanloa 2 in January 2026 using a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 25 students selected through purposive sampling technique. Data collection techniques were conducted through tests and documentation. The research instrument was an objective multiple-choice test used to measure students' Indonesian vocabulary mastery before and after the implementation of the Detektif Bahasa media. The results showed an improvement in students' vocabulary mastery after the implementation of the media. The normality test indicated that the data were normally distributed, while the homogeneity test showed that the data were homogeneous. In addition, the paired sample t-test obtained a significance value of <0.001 , which was smaller than 0.05, indicating that H_1 was accepted and H_0 was rejected. The N-Gain test result obtained a score of 0.68 categorized as moderate. Based on these findings, it can be concluded that the use of Detektif Bahasa media had a positive effect on students' Indonesian vocabulary mastery. The media was able to create a more interesting, interactive, and enjoyable learning environment, making students more active during the learning process.

Keywords: *Detektif Bahasa media, vocabulary, Indonesian language learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Detektif Bahasa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Babakanloa 2 pada bulan Januari 2026 dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah penerapan media Detektif Bahasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media Detektif Bahasa. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas menunjukkan data bersifat homogen. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$ atau lebih kecil dari 0,05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Detektif Bahasa memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Media

Detektif Bahasa mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

Kata Kunci: *Media Detektif Bahasa, Kosakata, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, salah satunya melalui penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, mengungkapkan ide, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata yang baik akan lebih mudah memahami informasi dan berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu dikembangkan sejak dini agar kemampuan berbahasa siswa dapat berkembang secara optimal.

Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan

metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif membuat siswa mudah merasa bosan sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Menurut Nurhalimah et., al (2022) menjelaskan bahwa penyampaian materi yang kurang variatif dan model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Damayanti & Wachidah, (2024) menyatakan bahwa media berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran Bahasa

Indonesia yang menarik perhatian siswa dan relevan dengan perkembangan era modern. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menghadirkan kegiatan belajar yang lebih interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Aisyah et., al (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia adalah media Detektif

Bahasa. Media Detektif Bahasa merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan konsep permainan edukatif sehingga siswa dapat belajar kosakata secara aktif dan menyenangkan. Media ini dapat dikombinasikan dengan platform digital seperti *Wordwall* yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berupa kuis, permainan edukatif, teka-teki, dan latihan pembelajaran lainnya Damayanti & Wachidah, (2024) menjelaskan bahwa *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Penggunaan media yang interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami kosakata baru serta meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan atau gamifikasi juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ramadhani & Wachidah, (2025) menyatakan bahwa gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang melibatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, papan peringkat, dan hadiah sehingga mampu menciptakan pembelajaran

yang menarik dan interaktif. Penerapan konsep permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tidak mudah bosan saat belajar kosakata Bahasa Indonesia. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena siswa cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Damayanti & Wachidah, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian Ramadhani & Wachidah, (2025) menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Prasetya, (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berbahasa siswa.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, keterampilan menulis, serta pembelajaran teks laporan hasil observasi. Selain itu, penelitian tersebut umumnya dilakukan pada jenjang sekolah menengah. Sementara itu, penelitian yang membahas penggunaan media Detektif Bahasa yang dipadukan dengan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Padahal, siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan aktivitas interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media Detektif Bahasa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia menjadi *novelty* dalam penelitian ini karena menggabungkan konsep permainan edukatif dengan media *Wordwall* untuk menciptakan pembelajaran kosakata yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, serta mendukung pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang dan tujuan penelitian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Detektif Bahasa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media Detektif Bahasa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

studi pra-eksperimental. Menurut Sugiyono, (2016) penelitian kuantitatif adalah metode yang diterapkan untuk mengeksplorasi populasi atau sampel tertentu melalui analisis data statistik guna menguji hipotesis yang ada. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas media Detektif Bahasa berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, siswa akan mengikuti *pretest* sebelum media pembelajaran diterapkan, kemudian mereka akan menerima perlakuan berupa penggunaan media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall*, dan setelah itu, mereka akan mengikuti *posttest* untuk mengukur perkembangan penguasaan kosakata mereka setelah menggunakan media tersebut.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2026 di SD Babakanloa II. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Babakanloa II. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2016) *purposive sampling*

adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya, pengambilan sampel didasarkan pada kriteria khusus yang telah dirumuskan peneliti agar data yang diperoleh lebih representatif terhadap tujuan penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan karena penentuan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan selama enam kali pertemuan, yaitu tanggal 12 Januari 2026 untuk *pretest*, tanggal 14 Januari 2026 - 26 Januari 2026 untuk penerapan media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall* sebanyak empat kali pertemuan, dan tanggal 28 Januari 2026 untuk *posttest*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui

tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk menghitung nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk menilai pengaruh media Detektif Bahasa berbasis *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui pemberian *pretest* sebelum penerapan media Detektif Bahasa dan *posttest* setelah penerapan media Detektif Bahasa berbantuan *Wordwall*. Data hasil penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Babakanloa 2. Adapun tabel hasil penerapan media detektif Bahasa sebagai berikut :

**Tabel 1 hasil penerapan media detektif
Bahasa di SDN II Babakanloa**

N	Pretest	Posttest	N-Gain
25	60 35	94 72	0,68

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Detektif Bahasa mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Babakanloa 2. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Detektif Bahasa. Nilai tertinggi siswa meningkat dari 60 pada saat *pretest* menjadi 94 pada saat *posttest*, sedangkan nilai terendah meningkat dari 35 menjadi 72. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan kosakata siswa berada pada kategori sedang. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat dalam tabel di bawah ini, dengan pengambilan keputusan:

- Jika $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan, H_0 ditolak H_a diterima
- Jika $\text{sig} > 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh signifikan, H_0 ditolak, H_a diterima

Tabel 2 uji hipotesis

Pre-post	Mean	Std. Dev	Sig 2 (tailed)
	-37,040	2.189	<.001

Dapat dilihat dari tabel 2 nilai sig 2 tailed $< 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan media detektif bahasa terhadap pembelajaran kosakata siswa kelas III di SDN Babakanloa II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Detektif Bahasa mampu membantu siswa memahami kosakata Bahasa Indonesia secara lebih baik. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang disajikan melalui *Wordwall*, seperti menebak kata, mencocokkan makna kata, dan menjawab soal secara interaktif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Fadila, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Melalui penggunaan media Detektif Bahasa, materi kosakata dapat disajikan dengan lebih menarik sehingga siswa lebih mudah

memahami makna dan penggunaan kosakata yang dipelajari.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Damayanti & Wachidah, (2024) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan *Wordwall* dalam media Detektif Bahasa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ramadhani & Wachidah, (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Unsur permainan yang terdapat dalam media Detektif Bahasa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Detektif Bahasa merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan

penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan penelitian masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet dan beberapa siswa yang masih memerlukan arahan dalam menggunakan media *Wordwall* pada awal pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang terlalu fokus pada permainan sehingga guru perlu mengarahkan siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan pendampingan guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media Detektif Bahasa memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih

aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media tersebut juga membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata Bahasa Indonesia melalui aktivitas permainan edukatif yang disajikan menggunakan *Wordwall*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media Detektif Bahasa. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan hasil *posttest* dibandingkan *pretest*, hasil uji - t yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media terhadap penguasaan kosakata siswa, serta hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media Detektif Bahasa dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian

selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Detektif Bahasa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memperluas pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadila. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Damayanti, R., & Wachidah, L. R. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Pademawu. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.1.47-55>
- Nurhalimah, Muktar Panjaitan, H. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas III SD Negeri 124394 Pematang. 4, 2036–2039.
- Prasetya, C. I. (2025). Penggunaan Media Blog dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Malang. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 25–41. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2025.5.1.25-41>

Ramadhani, A. W., & Wachidah, L. R. (2025). Metode Gamifikasi untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK Islam Darussalam. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 87–95. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.2.87-95>

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.