



PENGARUH METODE PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK KALIMAT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 138 PALEMBANG

Nellin Aurelia Yurina^{1*}, Riswan Aradea², Erfan Ramadhani³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: nellinaureliayurina@gmail.com, riswanaradea@gmail.com, erfankonselor@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5422>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak kalimat siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang yang ditunjukkan melalui kurangnya fokus siswa dalam menyimak informasi, kesulitan memahami isi kalimat yang didengar, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain quasi experimental jenis two-group pretest-posttest design. Sampel penelitian terdiri atas 49 siswa, yaitu 24 siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 84,17, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 55,96. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,730 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,012 ($9,730 > 2,012$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Metode permainan tebak kata terbukti mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan.

Kata Kunci: Metode Permainan Tebak Kata, Keterampilan Menyimak Kalimat, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Siswa Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi bekal penting bagi siswa dalam memperoleh serta mengolah informasi. Di antara keterampilan tersebut, menyimak merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki karena menjadi dasar dalam memahami materi pembelajaran dan membangun kemampuan berkomunikasi. Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif sehingga proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu melatih kemampuan menyimak melalui aktivitas yang bermakna dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung.

Siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, kegiatan bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru cenderung membuat siswa cepat kehilangan perhatian dan kurang terlibat dalam proses belajar. Kondisi tersebut dapat menghambat kemampuan siswa dalam menangkap, memahami, dan mengingat informasi yang disampaikan secara lisan. Dengan demikian, diperlukan strategi



pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak adalah metode permainan tebak kata. Metode ini menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan berpikir sehingga siswa dituntut untuk mendengarkan petunjuk secara saksama, memahami informasi yang diterima, kemudian menebak jawaban yang benar. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, metode permainan tebak kata juga dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan berpikir, kerja sama, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengoptimalkan keterampilan menyimak peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fajriyah et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tebak kata mampu meningkatkan keaktifan belajar sekaligus membantu siswa memahami kosakata dengan lebih baik. Penelitian Yusrika dan Ramadan (2025) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi lisan melalui kegiatan yang lebih menarik. Selain itu, Indriyani et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan permainan yang didukung media pembelajaran mampu meningkatkan fokus, perhatian, dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan edukatif berpotensi menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, implementasi metode permainan tebak kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang masih belum banyak dikaji. Setiap sekolah memiliki karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta kemampuan awal yang berbeda sehingga efektivitas suatu metode pembelajaran dapat menghasilkan temuan yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menguji penerapan metode permainan tebak kata pada konteks pembelajaran di SD Negeri 138 Palembang sebagai upaya memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh metode tersebut terhadap keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 138 Palembang, diketahui bahwa keterampilan menyimak siswa masih belum berkembang secara optimal. Sebagian siswa belum mampu memusatkan perhatian ketika guru menyampaikan materi, sering kali kurang memahami informasi yang didengar, serta mengalami kesulitan ketika diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan kembali isi materi yang telah disampaikan secara lisan. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara konvensional sehingga kesempatan siswa untuk berlatih menyimak secara aktif masih terbatas. Akibatnya, proses pembelajaran belum mampu mengembangkan kemampuan menyimak siswa secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Metode permainan tebak kata dipandang memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus dalam menyimak informasi yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif serta menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel yang memengaruhi proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah *Two-Group Pretest-Posttest Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan



perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode permainan tebak kata, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelas diberikan tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengetahui perubahan keterampilan menyimak siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 138 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah 49 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 24 siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas IIIB sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar nama siswa, nilai, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan tingkat ketuntasan belajar. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian (Deskripsi dan Analisis Data)

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data berupa hasil *posttest* keterampilan menyimak kalimat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III di SD Negeri 138 Palembang.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan metode permainan tebak kata yang menekankan pada aktivitas menyimak secara aktif melalui kegiatan interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami, menginterpretasikan, dan merespons informasi yang didengar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pertemuan kedua dan ketiga, di mana siswa mulai menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam proses ini, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi, sehingga interaksi yang terjadi relatif terbatas. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan menyimak tidak berkembang secara optimal, dan suasana pembelajaran cenderung monoton.

Perbedaan perlakuan antara kedua kelas tersebut memberikan gambaran awal bahwa metode pembelajaran yang digunakan memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Secara deskriptif, hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil *posttest* pada kelas kontrol.

Namun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan analisis lebih lanjut melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Oleh karena itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas



untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis statistik.

Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen

Data hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh melalui tes yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran permainan tebak kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran mengenai pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Nilai Eksperimen

NO	SISWA	KETERANGAN	POSTTEST	KETERANGAN
1	GH	L	93	LULUS
2	OJ	P	87	LULUS
3	DN	L	100	LULUS
4	OP	P	87	LULUS
5	KJ	P	93	LULUS
6	BNF	L	80	LULUS
7	YR	L	80	LULUS
8	AF	L	67	TIDAK LULUS
9	PO	P	87	LULUS
10	MJ	P	80	LULUS
11	MO	P	87	LULUS
12	MQT	L	93	LULUS
13	LK	L	73	LULUS
14	EL	P	100	LULUS
15	LY	L	93	LULUS
16	NR	P	87	LULUS
17	IN	L	93	LULUS
18	DSR	L	80	LULUS
19	YLD	L	80	LULUS
20	BLK	P	67	TIDAK LULUS
21	HO	P	80	LULUS
22	AA	L	73	LULUS
23	TM	P	87	LULUS
24	NM	L	73	LULUS
Jumlah			2.020	
Rata - Rata			84	

Berdasarkan tabel hasil *posttest*, diketahui bahwa jumlah peserta didik sebanyak 24 siswa dengan total nilai keseluruhan mencapai 2.020. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah sebesar 84, yang menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Dilihat dari keterangan kelulusan, sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan. Dari total 24 siswa, terdapat 22 siswa yang dinyatakan lulus, sedangkan 2 siswa dinyatakan tidak lulus, yaitu siswa dengan nilai 67. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran ini tergolong tinggi. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 67. Sebaran nilai yang relatif tinggi ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik setelah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* menunjukkan pencapaian belajar yang optimal, yang ditandai dengan tingginya nilai rata-rata dan dominannya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol

Data hasil belajar siswa kelas kontrol diperoleh melalui tes yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung tanpa penerapan model pembelajaran permainan tebak kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel untuk



memberikan gambaran mengenai pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas Kontrol

NO	SISWA	KETERANGAN	POSTTEST	KETERANGAN
1	HJ	L	60	TIDAK LULUS
2	FGK	P	73	LULUS
3	BN	L	53	TIDAK LULUS
4	WE	P	60	TIDAK LULUS
5	IY	L	40	TIDAK LULUS
6	LJ	P	60	TIDAK LULUS
7	YL	L	33	TIDAK LULUS
8	IR	L	60	TIDAK LULUS
9	BD	L	47	TIDAK LULUS
10	LF	P	53	TIDAK LULUS
11	BF	P	40	TIDAK LULUS
12	LFS	L	53	TIDAK LULUS
13	ASK	L	67	TIDAK LULUS
14	VBU	P	47	TIDAK LULUS
15	JH	L	53	TIDAK LULUS
16	TF	P	60	TIDAK LULUS
17	KH	L	40	TIDAK LULUS
18	NG	P	73	LULUS
19	LK	L	60	TIDAK LULUS
20	MH	P	60	TIDAK LULUS
21	SD	L	67	TIDAK LULUS
22	LK	P	60	TIDAK LULUS
23	ELNI	P	47	TIDAK LULUS
24	JKF	P	73	LULUS
25	BN	P	60	TIDAK LULUS
Jumlah			1.400	
Rata - Rata			56	

Berdasarkan tabel hasil *posttest* kelas kontrol, diketahui bahwa jumlah peserta didik sebanyak 25 siswa dengan total nilai keseluruhan mencapai 1.400. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah sebesar 56, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori rendah dan masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dilihat dari keterangan ketuntasan, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kategori lulus. Dari total 25 siswa, terdapat 3 siswa yang dinyatakan lulus, sedangkan 22 siswa lainnya dinyatakan tidak lulus. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar pada kelas kontrol tergolong sangat rendah.

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 73, sedangkan nilai terendah adalah 33. Sebaran nilai yang cenderung rendah ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan pencapaian belajar yang belum optimal, yang ditandai dengan rendahnya nilai rata-rata serta dominannya jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak kalimat siswa. Data yang dianalisis berupa hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan secara bertahap, diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode yang digunakan



dalam penelitian.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data hasil penelitian, apakah mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting sebagai syarat dalam menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui bantuan program SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$) maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas
Shapiro-Wilk**

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	.161	24	.110	.943	24	.193
	Kontrol	.205	25	.008	.937	25	.125

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.3 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas eksperimen sebesar 0,193 dan kelas kontrol sebesar 0,125. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, bersifat homogen. Hasil dari uji ini akan menjadi dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang digunakan pada pengujian hipotesis.

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* melalui bantuan program SPSS nersi 26. Dasar pengambilan keputusan adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$) maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen.

**Tabel 4. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.412	1	47	.524
	Based on Median	.148	1	47	.703
	Based on Median and with adjusted df	.148	1	43.972	.703
	Based on trimmed mean	.388	1	47	.536

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene Statistic* pada tabel 4.2 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,524. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol



adalah homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis lebih lanjut.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa. Metode ini diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelas tersebut.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) dengan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

- Hipotesis Alternatif (H_1)** : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 138 Palembang.
- Hipotesis Nol (H_0)** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 138 Palembang.

Berikut uji hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Hipotesis

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
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.412	.524	9.730	47	.000	28.20667	2.89888	12.37498 34.03840
	Equal variances not assumed			9.760	46.459	.000	28.20667	2.89888	12.39119 34.02214

Tabel 6. Group Statistics

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	24	84.1667	9.34213	1.90695
	Kontrol	25	55.9600	10.85695	2.17139

Berdasarkan tabel 6 hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) menunjukkan nilai t hitung sebesar 9,730 sedangkan nilai t tabel 2,012, pada derajat kebebasan (df) 47. Nilai df diperoleh dari $df = n - 2$ sehingga $df = 49 - 2 = 47$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel ($9,730 > 2,012$). Selain itu nilai signifikansi sig.(2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tebak kata berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel 4.6 jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 24 orang dan kelas kontrol sebanyak 25 orang. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 84,1667, sedangkan kelas kontrol sebesar 55,9600. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, metode permainan tebak kata lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 138 Palembang dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak kalimat siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan keterampilan menyimak antara siswa yang belajar menggunakan metode permainan tebak kata dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa metode permainan tebak kata berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap keterampilan menyimak kalimat siswa.

Hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Pengaruh tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan, menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode permainan tebak kata menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Metode permainan tebak kata memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk menyimak petunjuk yang diberikan guru, memahami informasi yang diterima, kemudian menebak jawaban yang sesuai. Kegiatan tersebut melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan memahami informasi lisan. Menurut (Suhardi et al. 2024), metode permainan tebak kata dapat meningkatkan keterampilan menyimak karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan dituntut untuk memperhatikan setiap informasi yang diberikan.

Selama penelitian berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak mudah merasa bosan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Fajriyah et al. 2024) yang menyatakan bahwa permainan tebak kata mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam menyimak informasi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang relevan, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak kalimat siswa sekolah dasar. Perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 membuktikan bahwa metode permainan tebak kata memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang. Hasil analisis data, diperoleh nilai rata – rata (mean) hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 84,17 dengan jumlah sampel 24 siswa, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata – rata sebesar 55,96 dengan jumlah



sampel 25 siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan tebak kata dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh keterampilan menyimak yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode permainan tebak kata mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dalam menyimak informasi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test, diperoleh nilai t hitung sebesar 9,730 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 47 yang diperoleh dari rumus $df = n-2$. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai t tabel sebesar 2,012. Hasil pengujian menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel, yaitu $9,730 > 2,012$. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode permainan tebak kata terhadap keterampilan menyimak kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 138 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N. A., Hadi, M. M., Aulia, N. A., Putri Hidayat, R., Hidayat, D. N., & Mulyati, Y. F. (2024). Investigating Students' Motivation through Game-Based Learning in Listening Classroom. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 8(1), 58–73. <https://doi.org/10.36597/jellt.v8i1.16597>
- Casmadi, Y., Elisabeth, C. R., Maryana, D., Noor, S. R., Suwarsa, T., Murti, G. T., Maulana, J., Mardiani, R., Indonesia, U. P., Hasmorro, A., Broto, K., Madiun, U. M., & Pendidikan, G. (2023). Jurnal akuntansi. *Jurnal Akuntansi Th*, 18(2), 68–69.
- Chairunnisa, A., & Putera, R. F. (2025). *Validity Feasibility of Interactive Media Based on Wordwall*. 9(5).
- D. López-Fernández, A. Gordillo, J. Pérez and E. Tovar, (2023) "Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education," in *IEEE Transactions on Education*, vol. 66, no. 4, pp. 360-368,
- Daar, G.F., Abida, F. I. N., Fahri. (2025). Interactive And Game-Based English Learning For Elementary Students Through Collaborative Teaching: A Case Qualitative Study . *Prima Magistra Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6(4):652-662. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i4.5767>
- Dakka, L.N., Alfian H., (2025) Gamifikasi Pembelajaran Menyimak: Efektifitas Permainan “Simon Says” dalam Meningkatkan Kemampuan Auditori Siswa. (2025). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7074-7083. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3897>
- 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*. 4011–4020.
- History, A. (2025). *No Title*. 8(3), 1524–1535.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2021). *Universitas Buana Perjuangan Karawang*.
- Indriyani, R., Binti, A., Rahim, A., & Azmi, R. B. (2021). *The Shared Fish Stocks Conservation : Revisiting the Unconnected Enforcement*. 29(1), 82–92.
- Kelas, S., Sdn, I. V., & Beringin, P. (2023). Metode Permainan Edukatif Kuis Tim Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDn 06 Pulau Beringin Skripsi (Issue 1911100416).
- Lai, Z., & Pharanat, W. . (2024). The Effect of Game-Based Learning on Improving the Basic English Speaking and Listening Ability of Children Aged 5-6 at Golden Cradle Kindergarten in High-Tech Zone of Nanchang, Jiangxi. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 4(6), 331–338. <https://doi.org/10.60027/ijrsasr.2024.4968>
- Muhammadiyah, M., Fahrudin, A., Fernandez, C, D, F., Chai, N & Hamsiah, A.(2025). The



- Effectiveness Of Using Educational Games In Indonesian Language Learning In Elementary Schools. *International Journal Of Educatio Elementaria and Psychologia*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.70177/Ijeep.V2i1.1885>
- Muhammadiyah, U., Rahman, A., Syamsuri, A. S., & Makassar, U. M. (2021). Keefektifan Permainan Tebak Kata dan Media Video dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *I(3)*, 154–166.
- Ondeng, S., Rahman, U., Islam, U., & Alauddin, N. (2026). Konsep Dasar Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 140–146.
- Psikologi, F., & Mada, U. G. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2023). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(449), 335.
- Ramadan, S. (2025). *Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*. 3(2), 228–235.
- Rambe A. H., Parapat, H.F., Hadinata R., Hasratuddin, (2024) "PEmanfaatan Media Berbasis Game dalam Meningkatkan aktivitas Siswa pada pembelajaran Sekolah Dasar," in *ELSE : Elementary School Education Journal*, vol. 8, no.3., <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Retno, S. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas II SDN Cinderejo Surakarta Retno. *Analisis Kemampuan...*, 2(1), 2963–4709.
- Rizqi Birilinaawaliyati, Enenti Victoria Khusna Dainty, Munawaroh, A. putra barrin. (2024). Stimulasi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Tebak Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–6.
- Siregar, S.N., Sunendar, D., Nanola, N., Burhanuddin, (2024). Analysis of the Utilization of Technology-Based Learning Media in Elementary School Students' Listening Skills: A Systematic Literature Review. *Mimbar Sekolah Dasar*, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.78885> Vol. 11 No. 4, P. 788-806
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Susanti, I., & Atmini, N. D. (2022). *Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Menggunakan Metode Angket Dengan Teknik Cluster Sampling*. 15(2), 330–336.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Trunojoyo, J., Batuan, K., Sumenep, K., Timur, J., (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Materi Intonasi dan Diksi Melalui Kooperatif Learning Tipe Stad Berbasis Game Tebak Kata di SDN Bluto I Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi guru dan siswa , Yang paling tidak boleh diubah atau dimodifikasi akan tetapi capaian pembelajaranlah yang konten dan kompetensi . Konten adalah materi pokok atau objek pembelajaran*. 7(3), 377–386.
- Validitas, U., Motivasi, S., & Karyawan, K. (2024). *Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Motivasi Kerja, Disiplin Kerja dan Kinerja Karyawan Bank*. 4(2), 64–74.
- Zhafira, H., & Darmayanti, M. (2026). Listening Skills across Elementary School Students: Bibliometric Analysis dan Systematic Literature Review: Indonesia. *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 13(1), 70–96. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v13n1.p70-96>