

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen dengan metode *quasi eksperimen* dan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes dan observasi. Tes pada penelitian ini berupa esay yang dalam pelaksanaannya diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya dilakukan observasi untuk mendapatkan pengumpulan data, dalam observasi ini dilakukan pengamatan pada proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, pemberian stimulus dan respon kepada peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Awirarangan pada bulan April 2024 di kelas II yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas 2 di SDN 1 Awirarangan.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Awirarangan yang terletak di jalan Eyang Weri No. 11 Rt. 01 Rw. 04 Kelurahan Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. SD Negeri 1 Awirarangan memiliki visi “menghasilkan lulusan yang unggul, terhormat, mandiri, agamis, berwawasan lingkungan dan kearifan lokal”. Kepala sekolah SD Negeri 1 Awirarangan bernama Bapak Sachroni, M.Pd. SD Negeri 1 Awirarangan mempunyai guru berjumlah 21 orang yang terdiri dari 17 orang sebagai wali kelas atau guru kelas dan 4 orang sebagai guru mapel. Dari 21 guru tersebut yang berstatus PNS di SD Negeri 1 Awirarangan berjumlah 11 orang sedangkan yang berstatus non PNS berjumlah 10 orang. Kualifikasi pendidikan guru di SD Negeri 1 Awirarangan secara menyeluruh bergelar sarjana.

Kondisi fisik seperti kondisi guru, ruangan, dan administrasi yang dimiliki sekolah sudah cukup baik. Mengenai sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 1 Awirarangan sudah cukup lengkap dan memadai. Pada

pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Awirarangan untuk kelas 1 dan kelas 4 sudah menerapkan kurikulum merdeka dan untuk kelas 2,3,5,6 menerapkan kurikulum 2013. SD Negeri 1 Awirarangan juga sudah berakreditasi A.

Subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas II yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IIA dan kelas IIB. Kelas IIA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa dan kelas IIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 19 siswa.

2. Analisis Data Hasil Penelitian

Data tes awal diperoleh sebelum sampel penelitian mendapatkan *treatment* dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal penguasaan kosakata peserta didik, sedangkan data tes akhir diperoleh setelah sampel mendapatkan *treatment*. Dari tes awal dan tes akhir tersebut dapat memberikan informasi mengenai perbedaan penguasaan kosakata peserta didik yang telah diberikan *treatment*. Berikut merupakan data hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan permainan bahasa dan kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction*.

a. Deskripsi Perhitungan Tes Awal (*Pre-Test*)

Pre-test merupakan kegiatan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal pembelajaran. Hal ini dilakukan, untuk mengetahui penguasaan kosakata pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Awirarangan mengenai materi yang akan diberikan sebelum proses pembelajaran dengan permainan bahasa di kelas eksperimen dan menggunakan model *direct instruction* di kelas kontrol. Hasil *pre-test* (tes awal) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Data Hasil Tes Awal Pre-test Kelas Kontrol (IIA) dan Kelas Eksperimen (IIB)

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah peserta didik	19	20
Jumlah Nilai	925	1051
Rata – Rata (<i>Mean</i>)	48,68	52,55
Nilai Maximal	70	70
Nilai Minimal	30	35
Standar Deviasi	10,98	10,54

Berdasarkan tabel 4.1 hasil *pretest* di kelas eksperimen memperoleh nilai terendahnya yaitu 30, nilai tertinggiya yaitu 70, dengan nilai rata-rata yaitu 48,68. Sedangkan hasil *pretest* di kelas kontrol memperoleh nilai terendahnya yaitu 35, nilai tertinggiya yaitu 70, dengan nilai rata-rata yaitu 52,55. Setelah melihat nilai rata-rata *pretest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan kedua kelas tersebut memiliki pengetahuan awal yang tidak jauh berbeda.

b. Deskripsi Perhitungan Tes Akhir (*Post-Test*)

Setelah dilakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda, maka peserta didik di berikan tes akhir berupa *post-test*. *Post-test* ini diberikan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan penguasaan kosa kata pada peserta didik. Tes akhir atau *post-test* ini diberikan pada dua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil dari *post-test* (tes akhir) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Tes Akhir Post-test Kelas Kontrol (IIA) dan Kelas Eksperimen (IIB)

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah peserta didik	19	20
Jumlah Nilai	1495	1320
Rata – Rata (<i>Mean</i>)	78,68	66,00
Nilai Maximal	95	80
Nilai Minimal	65	50
Standar Deviasi	7,22	7,17

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan permainan bahasa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai sebesar 1495 dengan rata – rata nilai 78,68 dimana pencapaian nilai minimal sebesar 65 dan maksimal sebesar 95. Sedangkan sebelum kelas eksperimen diberikan *treatment* pada tes awal (*pre-test*) memperoleh jumlah nilai sebesar 1320 dengan rata – rata nilai 66,00 dimana pencapaian nilai minimal sebesar 50 dan nilai maksimal sebesar 80. Sehingga dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata – rata nilai setelah diberikannya *treatment* sebesar 12,68.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan bahasa dengan kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* memiliki pencapaian nilai yang berbeda – beda.

3. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Uji parametric misalnya mengisyaratkan data harus berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas dihitung dengan menggunakan *Chi Kuadrat pre-test* permainan bahasa peserta didik kelas eksperimen

sebelum mendapatkan *treatment* menggunakan permainan bahasa dan peserta didik kelas kontrol yang sebelum mendapatkan *treatment* menggunakan model *direct instruction*. Adapun perhitungan uji normalitas *pre-test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan hasil rangkumannya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	X^2_{Hitung}	X^2_{Tabel}	Keterangan
Eksperimen	4,5249	9,488	Normal
Kontrol	7,6944	9,488	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai X^2_{Hitung} dari kelas eksperimen (4,5249) lebih kecil dibandingkan dengan nilai X^2_{Tabel} (9,488) sehingga, dapat ditafsirkan bahwa data nilai *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, kelas kontrol memiliki nilai X^2_{Hitung} (7,6944) lebih kecil dibandingkan dengan nilai X^2_{Tabel} (9,488) sehingga, dapat ditafsirkan bahwa data nilai *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Post-Test

Pengujian normalitas yang dilakukan pada *post-test* bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penguasaan kosa kata peserta didik berdistribusi normal atau tidak setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan bahasa pada kelas eksperimen dan model *direct instruction* pada kelas kontrol. Adapun perhitungan uji normalitas *post-test* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan hasil rangkuman dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Post-test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	X^2_{Hitung}	X^2_{Tabel}	Keterangan
Eksperimen	2,7689	9,488	Normal
Kontrol	0,1433	9,488	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai X^2_{Hitung} dari kelas eksperimen (2,7689) lebih kecil dibandingkan dengan nilai X^2_{Tabel} (9,488) sehingga, dapat ditafsirkan bahwa data nilai *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, kelas kontrol memiliki nilai X^2_{Hitung} (0,1433) lebih kecil dibandingkan dengan nilai X^2_{Tabel} (9,488) sehingga, dapat ditafsirkan bahwa data nilai *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian ini menggunakan rumus uji F_{hitung} dengan kriteria jika, $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua varians tersebut dinyatakan homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka kedua varians tersebut dinyatakan tidak homogen.

Berikut data hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Pre-Test		Post-Test	
	Kelas kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas kontrol	Kelas Eksperimen
F_{hitung}	1,09	1,09	1,01	1,01
F_{tabel}	2,18	2,18	2,18	2,18
Db	19	18	19	18
Perbandingan	$F_{hitung} < F_{tabel}$		$F_{hitung} < F_{tabel}$	
Keterangan	Homogen		Homogen	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa nilai *pre-test* memperoleh nilai $F_{hitung} 1,09 < F_{tabel} 2,18$. Sedangkan nilai *post-test* memperoleh nilai $F_{hitung} 1,01 < F_{tabel} 2,18$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh itu bersifat homogen dan data ini memenuhi untuk dilakukannya uji perbedaan.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data penguasaan kosa kata peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terkumpul. Uji hipotesis ini dilakukan untuk memenuhi kebenaran dari hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya, karena data yang diperoleh itu berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

a. Uji t

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “terdapat perbedaan penguasaan kosakata pada siswa yang mengikuti permainan bahasa dengan yang tidak mengikuti permainan bahasa”. Karena kedua data tes awal berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t. Dengan kriteria jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 diterima. Sedangkan jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Adapun hasil perhitungan uji-t sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji-t

T_{hitung}	T_{tabel}
5,69	2,02619

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil uji-t pada tes akhir (*post-test*) diperoleh T_{hitung} sebesar = 5,69 dan T_{tabel} sebesar = 2,02619 dengan demikian $T_{hitung} (5,69) > T_{tabel} (2,02619)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan penguasaan kosakata pada siswa yang mengikuti permainan bahasa dengan yang tidak mengikuti permainan bahasa setelah perlakuan.

b. Uji N-Gain

Perhitungan uji *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata pada siswa yang mengikuti permainan bahasa dengan yang tidak mengikuti permainan bahasa setelah perlakuan. Berikut ini tabel deskripsi *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

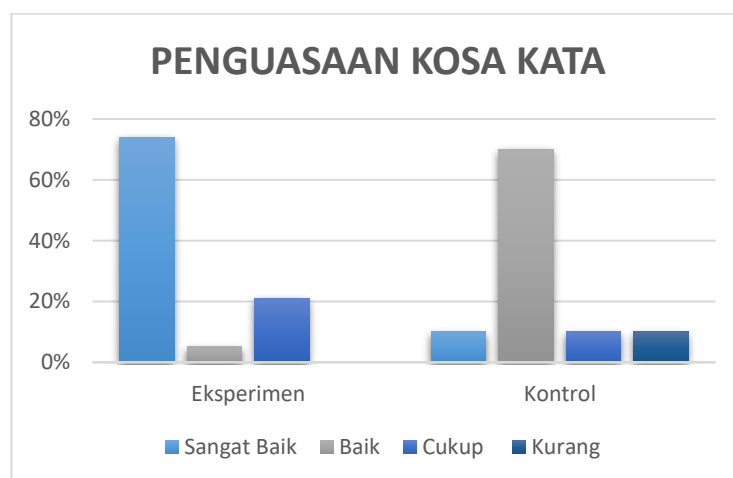
Tabel 4. 7 Rata – Rata Hasil N-Gain

Kelas	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	50,95	77,14	0,59	Sedang
Kontrol	47,83	63,04	0,28	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai n-gain sebesar 0,59. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dengan kriteria “Sedang”. Kemudian, untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol diperoleh nilai n-gain sebesar 0,28. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata peserta didik pada kelas kontrol meningkat dengan kriteria “rendah”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya nilai N-gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai N-gain di kelas kontrol.

6. Hasil Observasi

Perbedaan penguasaan kosa kata peserta didik kelas II yang menggunakan permainan bahasa dinilai melalui lembar observasi. Secara umum, penilaian penguasaan kosa kata peserta didik kelas eksperimen dan kontrol dapat disajikan pada Gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Hasil Observasi Penguasaan Kosa Kata kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil pada Gambar 4.1, dapat diketahui bahwa penguasaan kosa kata peserta didik di kelas eksperimen terkategori sangat baik 74%, kategori baik 5%, dan kategori cukup 21%. Sedangkan pada kelas kontrol peserta didik terkategori sangat baik 10%, baik 70%, cukup 10%, dan kurang 10%. Selanjutnya dilakukan uji banding dengan menggunakan uji *independent t-test*. Kriteria pengujian adalah tolak H_0 apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau nilai $sig. < 0,05$. Hasil uji *independent t-test* pada penelitian ini menunjukkan nilai $sig.$ sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata pada siswa yang mengikuti permainan bahasa dengan yang tidak mengikuti permainan bahasa setelah perlakuan. Karena terdapat beda yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan dengan uji lanjut dengan melihat skor rata – rata penguasaan kosakata peserta didik pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Deskriptif Statistik Penilaian Observasi Penguasaan Kosakata

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std
Eksperimen	19	20	31	28	3,58
Kontrol	20	16	26	24	2,66

Berdasarkan Tabel 4.8, terlihat skor penguasaan kosa kata peserta didik kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 26,61% yang terkategori baik dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 23,05% yang terkategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata dengan menggunakan permainan bahasa lebih dapat menstimulus peserta didik dibandingkan menggunakan model *direct instruction* saja.

B. Pembahasan

Penguatan penguasaan kosakata menjadi komponen penting dalam perkembangan bahasa karena dengan memahami lebih banyak kata, siswa mampu mengekspresikan diri dan memahami materi secara lebih mendalam.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ina Magdalena (2021) bahwa kosakata merupakan bagian penting yang tak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, anak - anak mulai menyerap berbagai kata melalui interaksi sehari – hari. melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan lingkungan yang mendukung, siswa dapat memperluas kosakata. Kosakata yang kaya memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami bacaan, Menyusun kalimat, dan terlibat dalam diskusi secara aktif. Selain itu, penguasaan kosakata yang baik juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena siswa dapat memahami berbagai konsep dengan lebih mendalam.

Namun pada kenyataannya yang ditemukan di lapangan, siswa kelas 2 SDN 1 Awirarangan mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kata-kata baru, sesuai dengan indikator kemampuan penguasaan kosakata dengan rata-rata *presentase* 20,25. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara mereka. Maka dari itu perlu adanya upaya dalam meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik yaitu dengan diterapkannya permainan bahasa dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2019) permainan bahasa merupakan metode yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis secara lebih efektif melalui aktivitas yang mengutamakan kesenangan.

Permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa berfungsi sebagai alat yang menyatukan aspek keterampilan sosial, kognitif, dan bahasa. Menurut Sutanto dan Suhardi (2021) menjelaskan bahwa permainan bahasa memungkinkan pengembangan keterampilan berbahasa secara lebih menyeluruh, sekaligus menjadi sarana untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam penggunaan bahasa secara kontekstual. Sehingga, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosa kata peserta didik antara kelas IIA sebagai kelas kontrol yang menggunakan permainan bahasa dalam proses pembelajaran dengan kelas IIB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *direct instruction*. Penelitian ini dilakukan dengan

menyusun berbagai prosedur dan persiapan pembuatan modul ajar dan instrumen penelitian.

Penguasaan kosa kata diukur dengan diberikan tes dan observasi. Tes pada penelitian ini diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk melihat struktur berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah. Selanjutnya dilakukan observasi untuk mendapatkan pengumpulan data, dalam observasi ini dilakukan pengamatan pada proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, pemberian stimulus kepada siswa. Tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Setelah dilakukan tes awal (*pre-test*) kemudian kedua kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda, yaitu kelas IIA sebagai kelas kontrol menggunakan permainan bahasa, sedangkan kelas IIB sebagai kelas eksperimen menggunakan model *direct instruction*. Dimana pada tahap diberikannya *treatment* pada kelas eksperimen dilakukan selama 3 kali pertemuan dan kelas kontrol diberikan *treatment* selama 3 kali pertemuan. Setelah diberikannya *treatment* selanjutnya yaitu mengetahui penguasaan kosa kata peserta didik dengan diberikannya tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil awal (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil yang tidak jauh berbeda yaitu, hasil awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen dengan jumlah 19 peserta didik memperoleh nilai rata – rata 46,68 dimana, pencapaian nilai minimal sebesar 30 dan pencapaian nilai maksimal sebesar 70. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata – rata 52,55 dimana, pencapaian nilai minimal sebesar 35 dan pencapaian nilai maksimal sebesar 70. Dari data hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tes awal (*pre-test*) memiliki rata – rata yang tidak jauh berbeda atau relatif sama. Selain itu kegiatan awal dilihat juga dari hasil observasi, diperoleh informasi bahwa penguasaan kosa kata peserta didik masih rendah. Menurut Rahmawati (2021), siswa dengan kosakata yang kaya cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik karena mereka dapat mengenali lebih banyak kata, memahami konteks, dan menarik

kesimpulan dari informasi yang mereka baca. Selain itu, penguasaan kosakata juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi, baik di lingkungan formal seperti presentasi di kelas maupun dalam situasi sehari-hari.

Sedangkan hasil tes akhir (*post-test*) peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai yang berbeda setelah diberikannya *treatment*. Dimana nilai tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen dengan jumlah 19 peserta didik memperoleh nilai rata – rata 78,68. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah 20 peserta didik memperoleh nilai rata – rata 66,00. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikannya *treatment* pada kelas eksperimen maupun kontrol dengan perlakuan yang berbeda maka, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan nilai rata – rata pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan bahasa dengan kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction*. Sehingga dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata – rata nilai setelah diberikannya *treatment* sebesar 12,68. Taufik dan Irmawati (2022) menekankan bahwa melalui permainan yang melibatkan elemen kreatif, seperti pembuatan cerita atau improvisasi, siswa diajak untuk berpikir lebih fleksibel dalam menggunakan bahasa. Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah secara kreatif melalui pendekatan yang tidak konvensional (Irmawati, 2022).

Secara lebih lanjut hasil dari test *post-test* dibuktikan dengan analisis hipotesis. Analisis hipotesis yang digunakan adalah uji Independent sample t-test pada data test akhir (*post-test*), analisis hipotesis tes akhir diperoleh T_{hitung} sebesar = 5,69 dan T_{tabel} sebesar = 2,02619 dengan demikian $T_{hitung} (5,69) > T_{tabel} (2,02619)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan penguasaan kosakata pada siswa yang mengikuti permainan bahasa dengan yang tidak mengikuti permainan bahasa setelah perlakuan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Suryani & Putra (2020) juga menemukan bahwa setelah penggunaan permainan bahasa *kata berantai*, rata-

rata nilai post-test siswa meningkat dari 60 menjadi 80,5, yang menunjukkan efektivitas permainan bahasa dalam memperkaya kosakata siswa sekolah dasar.

Selanjutnya dilakukan uji *n-Gain* untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosa kata antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan bahasa dan kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* dengan di uji menggunakan uji *n-Gain*. Berdasarkan hasil uji *n-Gain*, kelas eksperimen dengan menggunakan permainan bahasa memperoleh nilai rata-rata 0,59 yang termasuk kedalam kriteria "Sedang". Sedangkan, kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* memperoleh nilai rata-rata 0,28 yang termasuk kedalam kriteria "rendah". Maka, dapat disimpulkan bahwa adanya "perbedaan penguasaan kosa kata antara peserta didik yang menerapkan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan model *direct instruction* (kelas kontrol) setelah perlakuan". Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Choirun (2012) yang menunjukkan bahwa permainan bahasa berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosa kata peserta didik.

Hal tersebut selaras pada hasil observasi penguasaan kosa kata menunjukkan hasil peserta didik kelas eksperimen memiliki kemampuan penguasaan kosa kata yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian *independent t-test* dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosa kata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata – rata penguasaan kosa kata kelas eksperimen sebesar 26,61% yang terkategori sangat baik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 23,05%.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan penguasaan kosa kata antara peserta didik yang menerapkan permainan bahasa (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan model *direct instruction* (kelas kontrol) setelah perlakuan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Miftah, dkk (2020) yang menunjukkan bahwa permainan bahasa berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosa kata peserta didik. Hasil analisis data yang telah dibahas dapat dibuktikan bahwa, penggunaan

permainan bahasa sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata peserta didik siswa kelas IIB SD Negeri 1 Awirarangan. Penggunaan permainan bahasa memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya perbedaan penguasaan kosa kata peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Anjarwati (2016) bahwa penguasaan kosa kata peserta didik yang menggunakan permainan bahasa termasuk kedalam kriteria yang sangat tinggi, dengan menerapkannya permainan bahasa ini membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, inovatif dan berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sutanto dan Suhardi (2021) menjelaskan bahwa permainan bahasa memungkinkan pengembangan keterampilan berbahasa secara lebih menyeluruh, sekaligus menjadi sarana untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam penggunaan bahasa secara kontekstual. Permainan bahasa memiliki peran signifikan dalam mempercepat proses akuisisi bahasa kedua (L2) dengan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbicara dan mendengarkan (Aminah, 2022). Dengan demikian, permainan bahasa dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman terhadap kosakata baru, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dengan menggunakan permainan bahasa pada peserta didik kelas II di SD Negeri 1 Awirarangan yaitu keterbatasan waktu dalam melaksanakan proyek kegiatan.