



## **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*

**Suhardi<sup>1\*</sup>, Masrul<sup>2</sup>, Kasman Ediputra<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai  
Email : suhardiyum@gmail.com<sup>1</sup> , masrulum25@gmail.com<sup>2</sup> , edi.putra1@gmail.com<sup>3</sup>

#### **Article Info**

##### Article history :

Received : 13-10-2024

Revised : 15-10-2024

Accepted : 17-10-2024

Pulished : 20-10-2024

#### **Abstract**

*This research aimed to investigate the effect of the word guessing game method on reading comprehension and listening skills of grade IV students at SDN 45 Bengkalis. Data were collected through tests (pretest and posttest), observations, and documentation. The pretest results showed an average score of 57.41 for reading comprehension ability and 50.50 for listening skills, indicating low student abilities in both aspects. After being given the word guessing game method treatment for five meetings, the average posttest scores increased to 76.73 for reading comprehension ability and 79.05 for listening skills. The normality test using the Shapiro-Wilk method showed that the pretest and posttest data were normally distributed, while the homogeneity test using Levene's Test indicated that the data variance was homogeneous. Hypothesis testing using the Paired T-Test revealed a significant difference between the pretest and posttest scores ( $p < 0.001$ ) for both reading comprehension and listening skills. These results prove that the word guessing game method significantly improved students' reading comprehension and listening skills. The study concluded that the word guessing game method is effective for use in Indonesian language learning to improve elementary school students' reading comprehension and listening skills. This method creates an interactive and enjoyable learning atmosphere, which can increase student motivation and active participation in learning.*

**Keywords : Reading, Listening, Word Guessing Game**

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap pemahaman membaca dan menyimak siswa kelas IV SDN 45 Bengkalis. Data dikumpulkan melalui teknik tes (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata kemampuan pemahaman membaca sebesar 57.41 dan keterampilan menyimak sebesar 50.50, yang mengindikasikan rendahnya kemampuan siswa pada kedua aspek tersebut. Setelah diberikan perlakuan berupa metode permainan tebak kata selama lima pertemuan, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 76.73 untuk kemampuan pemahaman membaca dan 79.05 untuk keterampilan menyimak. Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sementara uji homogenitas dengan Levene's Test mengindikasikan bahwa varians data homogen. Pengujian hipotesis menggunakan Paired T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest ( $p < 0.001$ ) baik untuk pemahaman membaca maupun menyimak. Hasil ini membuktikan bahwa metode permainan tebak kata secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa. Penelitian



ini menyimpulkan bahwa metode permainan tebak kata efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa sekolah dasar. Metode ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci : Membaca, Menyimak, Tebak kata**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar kemampuan dan karakter siswa (Akbar, 2018). Salah satu keterampilan utama yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah kemampuan membaca. Membaca bukan hanya sebagai suatu keahlian teknis, tetapi juga sebagai kunci pembuka akses menuju pengetahuan, pemahaman, dan literasi yang mendalam. Meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak pada tingkat SD merupakan hal penting dalam mengembangkan potensi siswa.

Pembelajaran membaca di SD memerlukan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk memotivasi siswa (Suastika, 2018). Salah satu metode yang menjanjikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca adalah penggunaan metode permainan tebak kata. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam sebuah permainan di mana mereka harus menebak kata-kata berdasarkan konteks kalimat atau teks yang diberikan. Penggunaan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran membaca lebih menyenangkan, dan pada gilirannya, meningkatkan pemahaman membaca siswa. Pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan kunci yang penting bagi siswa dalam mencapai keberhasilan akademik di sekolah (Khusniyah & Hakim, 2019).

Selain dari pemahaman membaca siswa juga di minta untuk dapat menyimak. Menyimak adalah kemampuan untuk memahami dan menafsirkan informasi yang disampaikan melalui pendengaran, baik itu dalam bentuk pidato, presentasi, percakapan, atau rekaman audio. Ini melibatkan aktifitas mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap apa yang disampaikan oleh pembicara atau sumber audio, serta kemampuan untuk memproses dan merespons informasi yang diterima dengan tepat. Kemampuan menyimak juga mencakup pemahaman terhadap konteks komunikasi, pengenalan ide-ide utama yang disampaikan, serta kemampuan untuk menafsirkan bahasa tubuh, intonasi suara, dan ekspresi wajah pembicara untuk memahami pesan secara menyeluruh. Dengan demikian, menyimak bukan hanya sekedar mendengarkan secara pasif, tetapi merupakan proses aktif yang melibatkan pemahaman, analisis, dan respons terhadap informasi yang disampaikan secara lisan.

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas IV SD, pemahaman membaca dan menyimak menjadi lebih kompleks karena siswa diharapkan untuk memahami konten yang lebih abstrak dan kompleks. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menyimak bacaan yang diberikan. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan ini adalah kurangnya metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa. Beberapa contoh metode pembelajaran mencakup pengajaran langsung, diskusi kelompok, eksperimen praktis, studi kasus, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek (Nuraini, 2023)



Dalam konteks ini, metode permainan tebak kata telah muncul sebagai salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa. Metode permainan tebak kata melibatkan penggunaan teknik menebak kata yang tepat berdasarkan konteks kalimat atau teks yang diberikan (Akbar, 2018). Permainan tebak kata adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman membaca melalui unsur-unsur kata dan konteks kalimat (Handayani & Rusdiana, 2016). Dengan menerapkan metode ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan inferensi, pemahaman konteks, dan keterampilan berpikir kritis mereka. Namun, meskipun potensi metode permainan tebak kata dalam meningkatkan pemahaman membaca, masih perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk menguji efektivitasnya, terutama di kalangan siswa kelas IV SD bergitu juga dengan kemampuan menyimak siswa.

Bengkalis, sebagai lokasi penelitian ini, merupakan lingkungan pendidikan yang unik dengan karakteristik khusus. SD 45 Bengkalis menjadi pusat perhatian karena mewakili kondisi pendidikan dasar di daerah tersebut. Berdasarkan observasi awal, mungkin terdapat tantangan dalam pembelajaran membaca dan kemampuan menyimak yang memerlukan solusi kreatif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan metode permainan tebak kata terhadap pemahaman membaca dan menyimak siswa kelas IV di SD 45 Bengkalis.

Pentingnya penelitian ini tidak hanya berdasarkan pada konteks lokal, tetapi juga relevan secara global. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi dan efektivitas metode permainan tebak kata dalam meningkatkan pemahaman membacadan menyimak, memberikan kontribusi pada pengetahuan akademis dan praktis, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih baik. Permainan adalah tindakan yang memberikan kesenangan secara sukarela, dilakukan tanpa tekanan atau paksaan, dengan tujuan untuk mencapai kegembiraan selama berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Blegur, 2019) Penggunaan permainan merupakan strategi yang efektif untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menarik, penuh tantangan, dan menyenangkan (Hanifah, 2016).

Penelitian ini juga dapat memberikan landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran membaca di tingkat SD secara keseluruhan. Melalui penelitian ini, diharapkan akan muncul ide-ide inovatif yang dapat meningkatkan pembelajaran membaca dan menyimak, tidak hanya di SD 45 Bengkalis, tetapi juga dapat diterapkan di berbagai sekolah di Indonesia dan bahkan negara-negara lain dengan konteks pendidikan serupa.

Penelitian sebelumnya dalam bidang pemahaman membaca telah menunjukkan hasil yang bervariasi dalam menguji efektivitas metode permainan tebak kata. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tebak kata secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Akbar (2018) dengan judul “Efektivitas Permainan Tebak Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba”. Peneliti ingin melakukan penelitian lanjutan yang spesifik untuk menguji efektivitas metode permainan



tebak kata dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa kelas IV SD. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian secara lanjut dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca dan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 45 Bengkalis”

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Dari pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti. Sehingga yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid Kelas IV SDN 45 Bengkalis dengan jumlah kelas IVa sebanyak 22 orang siswa dan kelas IVb sebanyak 22 orang siswa, sehingga seluruh siswa kelas IV berjumlah 44 orang siswa.

Instrumen tes yang digunakan berupa teks lembar kartu yang diberikan kepada siswa dan siswa yang lain menjawab kata yang dimaksud. Instrumen tes yang digunakan akan dibuat dengan menyesuaikan indikator kemampuan membaca dan menyimak siswa kelas IV SD. Kemudian sebelum tes dilakukan, instrumen tes harus memenuhi syarat keakuratan dan kelayakan instrumen. Kelayakan instrumen dapat dilakukan dengan validator ahli atau uji coba dengan kelas lain yang memiliki karakteristik yang serupa dengan sampel penelitian ini.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2013). Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung di kelas baik kepada guru maupun kepada siswa. Observasi siswa dilakukan dalam pembelajaran pemahaman membaca dan kemampuan menyimak. Observasi pembelajaran dilakukan dengan memberi tanda check list (v) apabila kriteria atau indikator telah terlihat pada guru maupun peserta didik. Observasi dilakukan pengamatan langsung terhadap partisipasi dan keterlibatan siswa selama penerapan metode permainan tebak kata. Menggunakan instrumen-instrumen tersebut, penelitian dapat dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna mengevaluasi efektivitas penggunaan metode permainan tebak kata terhadap pemahaman membaca dan menyimak siswa kelas IV SD.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengujian Persyaratan Analisis**

Pengujian persyaratan analisis ini bertujuan untuk memenuhi syarat sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis yang dilakukan adalah uji Paired T-Test, sehingga syarat analisisnya adalah data harus berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama.



Sehingga pengujian persyaratan analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas berguna untuk mengetahui normal tidaknya suatu data yang didapatkan. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Dengan menggunakan software SPSS hasil dapat dilihat melalui nilai p-value yang dibandingkan dengan nilai  $\alpha=0,05$ , maka dapat disimpulkan (R. D. Putri, 2020):

Jika  $p\text{-value} > \alpha$ , maka data berdistribusi normal

Jika  $p\text{-value} < \alpha$ , maka data berdistribusi tidak normal

Setelah melakukan olah data dengan SPSS, berikut adalah hasil yang ditunjukkan untuk uji normalitas.

**Tabel 1. 1 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemahaman Membaca (Pretest-Posttest)**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.111	22	.200*	.945	22	.253
Posttest	.168	22	.107	.927	22	.107

Berdasarkan Tabel 1.1 untuk hasil uji normalitas kemampuan pemahaman membaca (pretest-posttest), dapat dilihat pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest adalah 0,253 dan untuk posttest adalah 0,107. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kemampuan pemahaman membaca berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik dapat dilakukan untuk membandingkan rata-rata kemampuan pemahaman membaca antara pretest dan posttest.

**Tabel 1. 2 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Menyimak (Pretest-Posttest)**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.175	22	.080	.923	22	.088
Posttest	.176	22	.075	.913	22	.055

Berdasarkan Tabel 1.2 hasil uji normalitas kemampuan menyimak (pretest-posttest), dapat dilihat pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest adalah 0,088 dan untuk posttest adalah 0,055. Karena nilai signifikansi pretest lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka data pretest kemampuan menyimak berdistribusi normal. Untuk data posttest, nilai signifikansi 0,055 lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05), yang mengindikasikan bahwa data posttest kemampuan menyimak juga berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi untuk data pretest dan data posttest kemampuan menyimak. Oleh karena itu, analisis statistik



parametrik dapat dilakukan untuk membandingkan rata-rata kemampuan pemahaman membaca antara pretest dan posttest.

Uji Homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Levene's test. Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Kriteria uji dapat dilihat melalui p-value yang dibandingkan dengan nilai  $\alpha=0,05$ . Maka dapat disimpulkan (Setiawan, 2021) :

Jika p-value >  $\alpha$ , maka data homogen

Jika p-value <  $\alpha$ , data tidak homogen

Uji homogenitas didapat setelah melakukan olah data pada SPSS sebagai berikut.

**Tabel 1. 3 Hasil Uji Homogenitas kemampuan membaca**

**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kemampuan_Pemaha man_Membaca	Based on Mean	1.545	1	42	.221
	Based on Median	1.400	1	42	.243
	Based on Median and with adjusted df	1.400	1	40.2 20	.244
	Based on trimmed mean	1.570	1	42	.217

Berdasarkan Tabel 1.3 untuk hasil uji homogenitas kemampuan pemahaman membaca, dapat dilihat pada uji Levene's, nilai signifikansi (Sig.) yang digunakan adalah berdasarkan rata-rata (Based on Mean) yaitu 0,221. Karena nilai signifikansi 0,221 lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan pemahaman membaca adalah homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk data kemampuan pemahaman membaca. Dengan demikian, analisis statistik parametrik dapat dilakukan dengan asumsi bahwa varians populasi dari kedua kelompok data (pretest dan posttest) adalah sama atau homogen

**Tabel 1. 3 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Menyimak**

**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kemampuan_Men yimak	Based on Mean	2.728	1	42	.106
	Based on Median	2.962	1	42	.093
	Based on Median and with adjusted df	2.962	1	41.7 58	.093
	Based on trimmed mean	2.794	1	42	.102

Berdasarkan Tabel 1.4 hasil uji homogenitas kemampuan menyimak, dapat dilihat pada uji Levene's, nilai signifikansi (Sig.) yang digunakan adalah berdasarkan rata-rata (Based on Mean) yaitu 0,106. Karena nilai signifikansi 0,106 lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan menyimak adalah homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk data kemampuan menyimak. Dengan demikian, analisis statistik parametrik dapat dilakukan dengan asumsi bahwa varians



populasi dari kedua kelompok data (pretest dan posttest) adalah sama atau homogen untuk kemampuan menyimak.

**2. Uji Hipotesis**

Data yang dihasilkan pada pengujian persyaratan analisis adalah normal dan homogen, maka langkah yang dilakukan untuk uji hipotesis adalah Uji Paired T Test. Uji Paired T Test digunakan untuk membandingkan sebuah kelas yang sudah diberikan pretest dan posttest dengan data berpasangan.

**Tabel 1. 4 Hasil Uji Paired T Test Kemampuan Pemahaman Membaca**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.318	9.047	1.929	-23.329	-15.307	-10.016	21	<.001	<.001

Berdasarkan tabel 1.5 untuk hasil uji Paired T Test kemampuan pemahaman membaca, dapat dilihat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kolom Two-Sided p adalah kurang dari 0,001 ( $p < 0,001$ ). Karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan pemahaman membaca dengan metode permainan tebak kata. Perbedaan rata-rata (mean difference) antara pretest dan posttest adalah -19,318, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa metode permainan tebak kata memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman membaca.

**Tabel 1. 5 Hasil Uji Paired T Test Kemampuan Menyimak**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-28.545	7.340	1.565	-31.800	-25.291	-18.241	21	<.001	<.001

Berdasarkan Tabel 1.6 hasil uji Paired T Test kemampuan menyimak, dapat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kolom Two-Sided p adalah kurang dari 0,001 ( $p < 0,001$ ). Karena nilai signifikansi lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan menyimak dengan metode permainan tebak kata. Perbedaan rata-rata (mean difference) antara pretest dan posttest adalah -28,545, yang menunjukkan bahwa nilai posttest



lebih tinggi daripada nilai pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa metode permainan tebak kata juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak.

### 3. Pembahasan

Penelitian ini memperoleh data dari hasil pretest dan posttest kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa. Skor rata-rata pretest kemampuan pemahaman membaca adalah 57.41 dan skor rata-rata pretest keterampilan menyimak adalah 50.50. Skor rata-rata ini menunjukkan rendahnya kemampuan pemahaman membaca dan keterampilan menyimak siswa. Untuk itu dilakukanlah tindakan dengan memberikan pembelajaran dengan metode permainan tebak kata sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa.

Setelah perlakuan berupa metode permainan tebak kata diberikan pada kelas IV SDN 45 Bengkalis, kemampuan pemahaman membaca dan menyimak peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Skor rata-rata posttest kemampuan pemahaman membaca siswa adalah 76.73, sedangkan skor rata-rata posttest keterampilan menyimak siswa adalah 79.05. Dari hasil perolehan nilai pretest dan posttest keduanya baik kemampuan pemahaman membaca maupun menyimak, mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hamidah & Rahayu, 2023) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan ketrampilan membaca pada peserta didik dengan menggunakan metode bermain tebak kata dan berpengaruh kuat dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak peserta didik.

Metode permainan tebak kata adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara anak menebak kata yang dimaksud oleh kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban dengan tepat. Pembelajaran metode tebak kata adalah pembelajaran yang menempatkan anak didik sebagai center stage performance dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat merespon pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan (Yunarti, 2022).

Melalui permainan tebak kata anak menjadi tertarik untuk belajar dan juga memudahkan dalam menanamkan konsep pembelajaran dalam ingatan anak. Tebak kata adalah suatu kegiatan latihan membaca dengan cara menebak kata atau tulisan. Bermain tebak kata adalah suatu kegiatan latihan membaca yang dilakukan dengan permainan menebak kata yang sesuai dengan gambar yang ditunjukkan dengan senang tanpa paksaan (Yunarti, 2022).

Penerapan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak. Melalui indikator-indikator pemahaman membaca yang diukur, terlihat bahwa siswa mampu mengembangkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi topik utama, melacak perkembangan karakter, mengenali ide pokok, serta memahami makna implisit dan eksplisit dalam teks. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengartikan makna kata berdasarkan konteks penggunaannya juga mengalami peningkatan yang signifikan.



Penerapan metode permainan tebak kata tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman membaca, tetapi juga terhadap pemahaman menyimak siswa. Melalui kegiatan interaktif ini, siswa dapat lebih baik dalam memahami makna kata sesuai dengan konteks penggunaannya dalam teks. Mereka belajar untuk menghubungkan kata-kata dalam teks dengan situasi yang disajikan, sehingga dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap makna yang tersirat. Selain itu, melalui permainan tebak kata, siswa juga diajak untuk mengidentifikasi struktur organisasi teks dengan lebih baik. Mereka belajar untuk memahami bagaimana setiap bagian teks saling terkait dan berkontribusi terhadap keseluruhan makna. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan untuk mengikuti alur cerita atau argumen dengan lebih efektif.

Metode permainan tebak kata juga membantu siswa dalam mengenali ide-ide utama yang disampaikan dalam teks. Melalui berbagai pertanyaan dan petunjuk yang diberikan dalam permainan, siswa diajak untuk mengidentifikasi pokok-pokok pikiran atau gagasan utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Mereka belajar untuk memilah informasi yang relevan dan penting dari teks, sehingga dapat merumuskan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi yang dibaca. Hal ini membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis dalam membaca dan memahami teks secara keseluruhan.

Metode permainan tebak kata juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan yang diajukan secara langsung dalam teks. Dengan berpartisipasi dalam permainan tebak kata, siswa diajak untuk aktif dalam proses interpretasi dan analisis teks, sehingga dapat memberikan jawaban yang lebih tepat dan mendalam terhadap pertanyaan yang diajukan. Mereka belajar untuk menyusun pemikiran mereka secara sistematis dan mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan lebih jelas dan terperinci. Dengan demikian, metode permainan tebak kata tidak hanya meningkatkan kemampuan pemahaman membaca, tetapi juga memperkaya kemampuan pemahaman menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Melalui metode ini, siswa juga terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Mereka belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka. Dengan demikian, penerapan metode permainan tebak kata dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa sekolah dasar. Hasil uji Paired T Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan pemahaman membaca dan menyimak setelah penerapan metode permainan tebak kata. Skor rata-rata posttest untuk kedua kemampuan tersebut lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata pretest, mengindikasikan peningkatan yang



signifikan. Metode permainan tebak kata terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca dan menyimak siswa secara interaktif dan menyenangkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, M. A. (2018). efektivitas permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 165bbira kecamatan. *Universitas Mehammadiyah Makasar*.
- Blegur, J. (2019). Permainan kecil. *Teori Dan Aplikasi*.
- Hamidah, H., & Rahayu, W. (2023). penerapan metodek tebak kata untuk meningkatakn keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di tk litle star garut. *Jurnal Pendidikan Tamusai*, 7(3).
- Handayani, D., & Rusdiana, A. (2016). Pengembangan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran pada materi kimia unsuse. *Jurnal Efmipa Universitas Negri Surabaya*, 5(2), 333.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan model PAIKEM dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Tarbiyah*, 5(2), 301–330.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring sebuah bukti pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Tasqif*, 17(1), 19–33.
- Nuraini, U. (2023). Metode pembelajaran berbasis Proyek. *Manajemen Berbasis Outcome Based Education*.
- Setiawan, D. A. (2021). *Petunjuk pratikum uji normalitas dan homogenitas data dengan spss*.
- Suastika, N. S. (2018). Problematika pembelajaran membaca dan menulis permulaan di sekolah dasar. *Adi Widta: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–64.
- Yunarti. (2022). Metode bermain tebak kata guna meningkatkan aspek bahasa dan kemampuan membaca awal dengan teknik tujuh tujuh. *Jurnal Pakar Guru*, 2(1).