SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengaruh Media Pembelajaran Ludo Word Game (LWG) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas I MI NW Tampih

Wanda Lestari[1], Taurinda Mahardiyanti[2], Athanasia Dian Setiati[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Magetan, Indonesia
Korespondensi: wandalestari014@gmail.com[1] taurindamahardiyanti@udn.ac.id[2] adiansetiati@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 14th, 2026
Revised Oct 23th, 2026
Accepted Oct 31th, 2026

Keyword:
Ludo Word Game (LWG); Media Pembelajaran; Penguasaan Kosakata; Bahasa Indonesia; Siswa Kelas I.

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian kuantitatif eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ludo Word Game (LWG) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes penguasaan kosakata sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LWG memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah tindakan diberikan. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, media ini juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran LWG dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Di dalam proses pelaksanaan pendidikan formal (pendidikan melalui sekolah), tampak jelas adanya peran komunikasi yang sangat penting. Proses belajar mengajar sebagian besar berlangsung karena terciptanya komunikasi, baik komunikasi berlangsung secara intra personal maupun antar personal. Komunikasi merupakan cara untuk terciptanya hubungan antara satu individu dengan individu lain. Manusia selaku makhluk sosial memerlukan komunikasi untuk saling berinteraksi antara satu sama lainnya. Tujuan seseorang untuk berkomunikasi yaitu untuk mewujudkan suatu kegiatan komunikasi efektif, yaitu mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkan komunikator, supaya sesuai dengan apa yang dipikirkan oleh komunikasi (Parid, 2020)

Komunikasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena melalui komunikasi, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sedangkan peserta didik dapat bertanya, berdiskusi, dan bertukar pendapat mengenai materi yang dipelajari. Komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari guru kepada siswa, tetapi juga terjadi secara dua arah melalui interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa. Komunikasi yang efektif antara guru dan siswa berperan penting dalam membangun hubungan positif selama proses pembelajaran. Komunikasi tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sikap saling menghargai sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif (Hidayat & Eliasa, 2024). Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran di sekolah. Keduanya memiliki peran yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Guru bertugas membimbing dan menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan siswa berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan berkomunikasi yang

baik serta mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik (Daryanto, 2016).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, serta karakteristik peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan pemilihan media yang sesuai agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Mahardiyanti dkk., 2025).

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat untuk tujuan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan menurut Gerlach media pembelajaran secara umum itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan (Arief & Sofrayani, 2022).

Memilih media dan metode yang tepat dalam sebuah aspek penting untuk menunjang proses pembelajaran yang optimal. Ludo Word Game (LWG) adalah salah satu metode belajar berbasis permainan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia (Wuwungan dkk., 2023) Permainan ludo yang telah di modifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Kosakata merupakan unsur yang penting dalam kegiatan berbahasa yang berkenaan dalam penyampaian ide atau gagasan oleh pembicara kepada lawan berbicara. Hal tersebut berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menangkap atau memahami ide atau gagasan yang disampaikan oleh orang lain. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang, terutama anak usia 4-6 tahun yang pada usia ini anak belum banyak menguasai kosakata. Sangat penting bagi anak untuk memahami dan mempelajari kosakata, karena keterampilan berbahasa anak akan meningkat apabila kualitas serta kuantitas kosakatanya meningkat.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung keberhasilan siswa dalam berbagai keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Anak mempelajari kosakata dengan terlebih dahulu berusaha memahami hal yang ingin disampaikan sebelum mengungkapkannya melalui ujaran. Pada tahap awal perkembangan bahasa, anak cenderung lebih banyak diam dan memperhatikan percakapan di sekitarnya. Anak kemudian menghubungkan kosakata yang didengar dengan peristiwa atau keadaan yang terjadi setelah orang lain berbicara. Ketika belajar berbahasa, anak terlebih dahulu mendengarkan kata dan kalimat yang diucapkan orang lain, kemudian mengaitkan kosakata tersebut dengan proses, kegiatan, benda, dan situasi yang diamatinya (Rumidjan dkk., 2017).

Hal ini berarti anak menghubungkan hal yang didengar melalui proses pikiran. Proses yang sistematis dalam menguasai kosakata yang dialami anak disebut penguasaan kosakata. Keterampilan berbahasa anak-anak banyak ditentukan kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan anak-anak terampil dalam berbahasa. Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa anak-anak atau peserta didik perlu didukung oleh penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan karena bahasa terdiri dari beberapa unsur yang disusun secara beraturan agar membentuk suatu pola untuk dapat menjadi bermakna. Banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang tersebut. Melalui kosakata, seseorang dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa alasan mendasar mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan di dalam pembelajaran bahasa. Pertama, bahwa perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang berlangsung seacara terus menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang makna sebuah kata berkaitan dengan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan seharihari. Ketiga, kata juga bisa mempunyai hubungan dengan kata-kata lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkaitan erat dengan pengajaran struktur kalimat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kosakata diberi makna perbendaharaan kata. Kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak berubah atau

sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa kosakata sangatlah penting bagi anak karena dengan kosakata anak dapat berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain (Putri dkk., 2024).

Media permainan Ludo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Penggunaan permainan Ludo yang dikombinasikan dengan kartu bergambar dapat membantu siswa mengenal dan memahami kosakata melalui kegiatan bermain sambil belajar (Ariani dkk., 2025). Media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Menurut Hapsari (2015) ludo adalah permainan edukatif yang disertai gambar-gambar berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ludo sangat efektif digunakan dalam melatih proses kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat belajar mengolah kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik lagi dengan adanya media dan pembelajaran yang kreatif (Anastasya dkk., 2021).

Madrasah Ibtidaiyah NW Tampih sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam di wilayah Lombok Timur menghadapi tantangan serupa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan tepat. Perjuangan ini terlihat dari keterbatasan kosakata yang mereka kuasai, ketidakmampuan mendefinisikan kata-kata sederhana, serta kesulitan dalam menggunakan kosakata dalam konteks kalimat yang tepat. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dan rendahnya prestasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan permainan ludo juga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh beragam kalangan baik anak-anak ataupun orang dewasa. Hal ini menimbulkan ketertarikan dan penasaran untuk melihat permainan ludo.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo Word Game (LWG) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berupa angka yang dianalisis secara statistik guna mengetahui pengaruh penggunaan media *Ludo Word Game* (LWG) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Desain ini dilaksanakan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan kepada kelompok siswa yang sama. Perbandingan hasil kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga pengukuran difokuskan pada perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, pendapat Moleong (2017) mengenai penelitian kualitatif tidak dijadikan landasan utama dalam penelitian ini karena pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif.

Penelitian dilaksanakan di MI NW Tampih dengan populasi sekaligus sampel seluruh siswa kelas I yang berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi yang telah ditetapkan dalam penelitian, sehingga semua siswa kelas I dilibatkan sebagai responden. Pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu pemberian *pretest*, pelaksanaan perlakuan, dan pemberian *posttest*. Pada tahap awal, siswa mengerjakan tes untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata sebelum menggunakan media pembelajaran. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game sebagai perlakuan. Setelah perlakuan selesai, siswa kembali mengerjakan tes dengan tujuan mengetahui kemampuan penguasaan kosakata setelah mengikuti pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai penguasaan kosakata siswa, observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk

melengkapi data yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen tes pada awalnya terdiri atas 20 soal yang diuji cobakan kepada siswa kelas II. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh 14 soal valid yang selanjutnya digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Pengujian instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan soal yang digunakan dalam pengumpulan data. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dengan nilai (r)-tabel sebesar 0,444. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi hitung memenuhi kriteria yang ditetapkan berdasarkan hasil pengujian. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan kriteria koefisien lebih dari 0,60. Setelah data *pretest* dan *posttest* terkumpul, analisis dilakukan melalui perhitungan nilai rata-rata untuk menggambarkan kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data yang menjadi dasar dalam menentukan kesesuaian penggunaan analisis parametrik. Uji homogenitas dilakukan sesuai kebutuhan analisis dan kriteria pengujian yang digunakan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* karena data berasal dari dua pengukuran pada kelompok siswa yang sama. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 tidak ditolak karena belum terdapat bukti statistik yang cukup untuk menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil pengujian tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk membahas perubahan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa setelah pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Di peneliti ini, yang menggunakan rancangan *Pre-Eksperimen* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dimana hanya menggunkan satu kelompok siswa yang diuji, yakni sebelum pembelajaran siswa di mulai dan setelah pembelajaran selesai. Kelompok yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas I MI NW Tampih yang berjumlah 12 orang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap pengukuran, yaitu pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media pembelajaran Ludo Word Game dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pelaksanaan pretest adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang dimiliki siswa sebelum menggunakan media tersebut.

Setelah proses pembelajaran dengan media Ludo Word Game selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia setelah menggunakan media tersebut. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk melihat perubahan dan peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game.

Pretest dan posttest diberikan kepada seluruh siswa kelas I MI NW Tampih yang berjumlah 12 orang sebagai subjek penelitian. Dari data yang berhasil dikumpulkan, nilai pretest siswa berada pada rentang 40 hingga 60, sedangkan nilai posttest siswa berada pada rentang 45 hingga 75. Secara umum, terlihat adanya peningkatan hasil belajar setelah digunakan media Ludo Word Game.

1. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data penelitian diperoleh melalui pemberian soal pretest sebelum penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* dan *posttest* setelah penerapan media tersebut. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui adanya perubahan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Adapun nilai pretest dan posttest seluruh siswa kelas I MI NW Tampih disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas I MI NW Tampih

No	Nama Siswa	Pretest (O1)	Posttest (O2)	Selisih
1	Faesal Azzaki Fani	45	65	20
2	Muhammad Azian Hadi	50	70	20
3	Nasya Zidni Nuraini	55	75	20
4	M. Fayza Alfatih Azpar	60	75	15
5	Rizhan Syauqi Alhamidi	45	60	15
6	Nilnalmuna	40	50	10

7	Muhammad adam zain	55	70	15
8	Erina hadija	50	70	20
9	Al Abba'sy	35	55	20
10	Lalu amirul azmi	50	70	20
11	Nuria Islami	45	65	20
12	M. Arziqi Ramadan	40	45	5
Rata-rata		47,50	64,58	17,08

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata pretest siswa adalah 47,50 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa adalah 64,58. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata selisih sebesar 17,08 poin setelah penggunaan media pembelejaran *Ludo Word Game* dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia.

2. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan distribusi data capaian pretest dan posttest yang dihimpun dari 12 siswa kelas I MI NW Tampih, langkah analisis selanjutnya dilakukan dengan mengalkulasi nilai rata-rata kelas. Prosedur statistik deskriptif ini diterapkan guna memetakan tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia subjek didik, baik sebelum maupun sesudah diberikannya perlakuan menggunakan permainan tersebut.

Tabel 2 Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Keterangan	Nilai
Rata-rata *Pretest*	47,50
Rata-rata *Posttest*	64,58
Rata-rata Selisih	17,08

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 47,50 sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 64,58. Akumulasi data ini mengindikasikan adanya margin rata-rata selisih peningkatan sebesar 17,08 poin setelah penggunaan media pembelajaran Ludo Word Game (LWG). Peningkatan skor tersebut mengindikasikan adanya transformasi hasil belajar kognitif siswa secara nyata setelah diimplementasikannya media pembelajaran. Intervensi ini memicu akselerasi pemahaman siswa terhadap materi kosa kata yang diajarkan, yang dibuktikan secara empiris melalui capaian nilai posttest yang secara signifikan melampaui perolehan nilai pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Ludo Word Game memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi belajar siswa kelas I MI NW Tampih.

3. Hasil Uji Instrumen

a. Hasil Uji Validitas

Sebelum instrumen soal digunakan dalam pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada 20 siswa kelas II MI NW Tampih yang berada di luar sampel penelitian. Pengujian validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan program SPSS sebagaimana telah dielaskan pada bab III, dengan nilai r tabel sebesar 0,444.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dari 20 butir soal yang diuji cobakan diperoleh 14 soal yang dinyatakan valid dan 6 soal yang dinyatakan tidak valid. Soal yang tidak valid yaitu soal nomor 2, 6, 10, 13, 15, dan 18 tidak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen soal yang digunakan untuk pretest dan posttest dalam penelitian ini berjumlah 14 butir soal. Adapun hasil uji validitas secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen

Item	r_{hitung} (r_{xy})	r_{tabel} 5%	Interprentasi	Keterangan
P1	0,583	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P3	0,455	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P4	0,647	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

P5	0,564	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P7	0,594	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P8	0,648	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P9	0,481	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P11	0,621	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P12	0,621	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P14	0,621	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P16	0,648	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P17	0,675	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P19	0,704	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
P20	0,733	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel di menyajikan 14 butir soal dinyatakan valid dari total 20 butir soal yang diujicobakan, karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,444). Adapun soal yang tidak valid yaitu soal nomor 2, 6, 10, 13, 15, dan 18 tidak di ikut sertakan dalam instrumen penelitian. Dengan demikian, instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 14 butir soal yang telah terbukti valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi dalam mengukur suatu variabel secara stabil. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif sama apabila digunakan pada kondisi yang serupa, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan program SPSS. Teknik ini digunakan untuk mengukur konsistensi internal antarbutir soal dalam satu instrumen yang terdiri dari beberapa item pernyataan. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,834 dengan jumlah 20 item. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.834	20

Nilai koefisien *Cronbach Alpha* sebesar 0,834 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Hal ini berarti setiap butir soal dalam instrumen memiliki keterkaitan yang baik dalam mengukur aspek yang sama, sehingga hasil pengukuran yang dihasilkan bersifat stabil dan dapat diandalkan. Dengan demikian, instrumen penelitian ini layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

4. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan unntuuk memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 30 siswa dengan bantuan program SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sugiyono,2015). Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig
Pretest	0,968	11	0,866
Posttest	0,893	11	0,152

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,866 dan *posttest* dan data posttest sebesar 0,152. Kedua nilai tersbut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik yaitu *Paired T-test* (Sugiyono, 2015).

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari nilai pretest dan posttest memiliki karakteristik yang homogen atau sama. Pengujian ini menggunakan uji Levene's Test dengan bantuan program SPSS. Adapun rangkuman hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Varians Data

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.035	1	22	.320

Berdasarkan tabel hasil output SPSS di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh adalah sebesar 0,320. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan memiliki varians yang sama. Karena nilai Sig. 0,320 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini bersifat homogen (sama).

c. Uji Hipotesis (Uji-t)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Adapun hipotesis yang diuji adalah:"

- H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* (LWG) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih.
- H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* (LWG) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih.

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika t hitung > t tabel atau nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Arikunto, 2013). Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7.

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	*Sig. (2-tailed)*
	Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	95% *Confidence Interval of the Difference* *Lower*	*Upper*			
Pair 1 *Pretest – Posttest*	-17.083	5.418	1.564	-20.526	-13.641	-10.922	11	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh ilai t sebesar 10,922 sedangkan t tabel dengan derajat kebebasan df = 11 pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,201. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel (10,922 > 2,201) dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan

dari penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih."

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media pembelajaran *Ludo Word Game* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Nilai rata-rata *pretest* yang semula sebesar 47,50 meningkat menjadi 64,58 pada *posttest*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 17,08 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu proses penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Melalui media yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, materi yang dipelajari tidak hanya disampaikan secara lisan oleh guru, tetapi juga dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Peningkatan penguasaan kosakata tersebut berkaitan dengan karakteristik media Ludo Word Game yang menggabungkan kegiatan bermain dengan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa memperoleh kesempatan untuk mengikuti permainan sekaligus mempelajari kosakata yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang lebih interaktif dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengenal dan memahami kata-kata baru. Siswa juga memperoleh kesempatan untuk mengulang kosakata selama permainan berlangsung sehingga dapat membantu proses mengingat materi yang telah dipelajari. Kegiatan tersebut menjadi penting bagi siswa kelas I karena pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan belajar mereka. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata perlu didukung oleh kegiatan yang menarik dan melibatkan partisipasi siswa agar proses penguasaan kata dapat berlangsung secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, penggunaan media Ludo Word Game berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo Word Game. Hasil tersebut memperkuat temuan deskriptif yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 47,50 menjadi 64,58. Dengan demikian, perubahan nilai yang terjadi tidak hanya terlihat dari perhitungan rata-rata, tetapi juga didukung oleh hasil pengujian statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua pengukuran tersebut.

Hasil analisis statistik juga menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria normalitas berdasarkan pengujian yang telah dilakukan. Nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,866 dan pada data *posttest* sebesar 0,152. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pada masing-masing pengukuran dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan kriteria uji yang digunakan. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai (t) sebesar 10,922, lebih besar daripada nilai (t)-tabel sebesar 2,201. Nilai signifikansi sebesar 0,000 juga lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Kesamaan arah antara hasil deskriptif dan pengujian hipotesis memperkuat kesimpulan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa setelah penerapan media Ludo Word Game. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan desain yang digunakan, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, yang mengukur perubahan pada satu kelompok siswa tanpa melibatkan kelompok kontrol.

Penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa siswa. Kosakata membantu siswa memahami makna kata, mengenali informasi yang disampaikan, serta mengungkapkan pikiran melalui bahasa lisan maupun tulisan. Pada jenjang kelas I sekolah dasar, pengenalan kosakata menjadi bagian penting karena siswa masih mengembangkan kemampuan membaca, memahami kata, dan menggunakan bahasa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu,

pembelajaran kosakata perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal kata, memahami maknanya, mengingat bentuk kata, dan menggunakannya sesuai konteks. Media Ludo Word Game dapat menjadi salah satu alternatif yang mendukung kegiatan tersebut karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan kosakata yang sedang dipelajari. Penggunaan media ini sejalan dengan pembahasan Wijayati (2026) mengenai pentingnya dukungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan penguasaan kosakata. Namun, kesesuaian tersebut tetap perlu didasarkan pada isi sumber yang dirujuk.

Temuan penelitian ini juga dikaitkan dengan penelitian Wuwungan dkk. (2023) yang menyatakan bahwa permainan Ludo Word Game efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian di MI NW Tampih menunjukkan kecenderungan yang sejalan, yaitu meningkatnya nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Kesamaan ini memberikan gambaran bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran kosakata. Selain itu, Mahendra (2021) menjelaskan bahwa permainan Ludo dapat mendukung motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa. Dalam konteks penelitian ini, keterlibatan siswa selama kegiatan bermain dapat menjadi salah satu aspek yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, peningkatan motivasi belajar tidak dapat dinyatakan sebagai hasil penelitian ini apabila motivasi tidak diukur secara khusus melalui instrumen penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo Word Game berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 17,08 poin, didukung oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media permainan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata di kelas awal sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan media tersebut dengan menyesuaikan kosakata yang dipelajari, aturan permainan, dan tingkat kesulitan kegiatan dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, penggunaan Ludo Word Game dapat dipertimbangkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif dan menarik, dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih sebelum menggunakan media pembelajaran Ludo Word Game masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 47,50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan.

Penggunaan media pembelajaran Ludo Word Game berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas I MI NW Tampih. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 10,922 lebih besar daripada nilai t-tabel sebesar 2,201, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H¬1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Ludo Word Game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, M. M., & Sofrayani. (2022). Media dan teknologi pembelajaran. Penerbit Litnus.

Ariani, N. M. D., Kristiantari, M. G. R., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Media kartu kata bergambar: Solusi penguasaan kosakata umum pada siswa kelas II sekolah dasar. Indonesian Journal of Instruction, 5(1), 39–48. https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.68308

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan ludo sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 9–14.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava MediaTarigan, H. G. (2015). Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.

Hidayat, R., & Eliasa, E. I. (2024). Dampak komunikasi dalam membangun hubungan positif antara guru dan siswa: Kajian sistematis literatur. Jurnal Pendidik Indonesia, 5(2), 98–107. https://doi.org/10.61291/jpi.v5i2.58

Hapsari, M.D. (2015). Efektifitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata [Skripsi]. Universitas Negeri Semarag.

Mahendra, S. (2021). Efektivitas Ludo Word Game Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa jepang Siswa Kelas XII DI SMKN 10 Surabaya.

Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mahardiyanti, T., dkk. (2025). Asesmen Pembelajaran: Teori dan Praktik. Sada Kurnia Pustaka.

Parid, M. (2020). Relevansi komunikasi pembelajaran dengan materi bahan ajar SD/MI. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(3). https://doi.org/10.5281/zenodo.3986243

Putri, A. L., Asdar, & Hamsiah, A. (2024). Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan kartu kata murid kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar.Bosowa Jurnal Of Education, 5(1), 31-36. https: // doi. org.5303

Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 26(1), 62–68. https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062

Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta

Wuwungan, A., Rakian, S., & Mawitjere, I. (2023). Pendapat siswa tentang penggunaan ludo word game (LWG) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Manado. KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni . 3(7).

Wijayati, I. W., Nugroho, F. A., Marsini, dkk. (2026). Pengembangan Bahasa dan Literasi Anak Usia Dini. Sada Kurnia Pustaka.