

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN *WORD GUESS* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Muhamad Andrian Wijaya¹, Fitri Ar-Rasyid², Hadi Rohyana³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bani Saleh

E-mail: muhammadandrian708@gmail.com, fitriarrasyid74@gmail.com,
hadi.rohyana@gmail.com

Abstrak

Kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa sekolah dasar, karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai materi pelajaran. Namun, rendahnya minat baca dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi tantangan yang perlu diatasi dengan pendekatan inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode permainan *Word Guess* dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment), melibatkan 48 siswa dari kelas III yang di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode *Word Guess* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes literasi sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada skor literasi siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan ini mencakup aspek kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat. Metode permainan *Word Guess* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode permainan *Word Guess* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di lingkungan pendidikan dasar

Kata kunci: kemampuan literasi, sekolah dasar, permainan Word Guess.

Abstract

Literacy skills are a fundamental competency that is crucial for elementary school students to master, as they serve as the foundation for understanding various subjects. However, low reading interest and limited student engagement in the learning process present challenges that need to be addressed through innovative and enjoyable approaches. This study aims to determine the effectiveness of the Word Guess game method in improving literacy skills among elementary school students. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, involving 48 third-grade students divided into two groups: an experimental class using the Word Guess method and a control class using conventional methods. The research instrument consisted of literacy tests administered before and after the treatment. The results of the study showed a significant improvement in literacy scores among students in the experimental class compared to those in the control class. This improvement covered aspects such as vocabulary, reading comprehension, and sentence construction skills. The Word Guess game method proved effective in increasing students' active participation, creating a fun learning atmosphere, and facilitating material comprehension. The conclusion of this study is that the Word Guess game method is effective in enhancing elementary school students' literacy skills and can serve as an innovative alternative learning strategy in elementary education settings.

Keywords: literacy skills, elementary school, Word Guess game

Received : April 2025

Accepted : Mei 2025

Publish : Juni 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mempunyai tujuan mengembangkan karakter siswa dan menjadi sumber daya manusia (Rohyana, H. 2024). Pendidikan dapat dilakukan di berbagai lingkungan, seperti sekolah, keluarga, maupun masyarakat, dan merupakan sarana penting untuk menciptakan manusia yang cerdas, bermoral, dan bertanggung jawab. Salah satu poin penting pendidikan adalah Literasi. Menurut Budiharto dkk dalam (Rohim & Rahmawati, 2020) Literasi merupakan kemampuan mengakses, memahami serta menggunakan sesuatu dengan tepat melalui aktivitas membaca, menulis, menyimak atau berbicara. Literasi adalah salah satu aspek fundamental dalam pendidikan dasar yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami dan menyerap berbagai bidang ilmu (Rohyana, H., dkk 2025). Dalam konteks ini, literasi menjadi prasyarat bagi siswa untuk dapat memahami seluruh pelajaran yang diberikan di SD, mulai dari Bahasa Indonesia hingga Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Musyrifah, 2022).

Namun, meskipun literasi mempunyai peranan yang penting, kenyataannya memperlihatkan bahwa tingkat literasi siswa SD di Indonesia masih rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan berbagai laporan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa hasil survei yang dilaksanakan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* di tahun 2019, Indonesia menduduki peringkat 62 dari 70 negara atau berada di 10 negara terendah yang mempunyai tingkat literasi rendah (Know & Do, 2019). Data ini menunjukkan bahwa masih usaha yang harus dilaksanakan untuk meningkatkan literasi di Indonesia. Rendahnya tingkat literasi ini mencerminkan perlunya perbaikan sistem pendidikan dan implementasi program literasi yang lebih efektif. Upaya peningkatan literasi harus mengaitkan semua pihak, seperti guru, orang tua, serta pemerintah, untuk membuat lingkungan belajar yang membantu perkembangan kemampuan literasi siswa (Sele, 2024).

Menghadapi tantangan tersebut, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi keharusan yang tidak bisa dihindari. Guru diharapkan dapat membuat suasana kegiatan belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang mulai mendapat perhatian adalah penggunaan permainan edukatif yang berbasis bahasa sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi. Permainan seperti *Word Guess*, yang bersifat sederhana dan interaktif, dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta melibatkan siswa secara emosional dan intelektual. Mukhlis, dkk, dalam (Indra Jayanti et al., 2022) memberikan saran dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran dengan model *Word guess* karena dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran di SD.

Meskipun permainan edukatif telah banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, masih sedikit studi yang secara khusus mengevaluasi efektivitas metode permainan *Word Guess* dalam meningkatkan kemampuan literasi pada siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada media digital seperti *Wordwall* atau pembelajaran berbasis aplikasi, bukan pada aktivitas permainan yang mengedepankan interaksi langsung dan kolaboratif antar siswa (Maritasari, 2025). Selain itu, masih terdapat kekurangan dalam hal pengukuran detail terhadap aspek-aspek literasi yang meliputi kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat (Sanulita, 2024). Dengan demikian, terdapat gap penelitian yang perlu diisi dengan studi

yang secara eksplisit menguji metode permainan *Word Guess* dalam setting kelas rendah di sekolah dasar.

Keunikan dan kebaruan dari studi ini terletak pada fokusnya yang mengintegrasikan permainan tradisional berbasis bahasa secara langsung ke dalam proses pembelajaran literasi di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengandalkan teknologi digital, penelitian ini mencoba memanfaatkan aktivitas permainan berbasis interaksi sosial yang mudah diakses dan tidak membutuhkan perangkat khusus. (Fajar et al., 2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan menggunakan permainan “Tebak Kata” dengan media flashcard. Pemahaman anak meningkat menjadi sekitar 63,33%. Selain itu, pendekatan ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas pengajaran sekaligus meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa (Sultani, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan *Word Guess*, dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah pada aspek fundamental literasi, yaitu penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat (Trisilaningsih, 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Word Guess* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar literasi siswa, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai praktis dalam konteks pembelajaran kelas, tetapi juga berkontribusi secara teoretis dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan di ranah literasi dasar. Diharapkan bahwa hasil studi ini dapat memperkaya referensi bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran literasi yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penerapan metode permainan seperti *Word Guess* dapat menjadi alternatif yang mudah diterapkan, terjangkau, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam aspek literasi yang fundamental. (Zahro, 2023)

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental design), khususnya desain pretest–posttest control group design. **Desain** ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan metode permainan *Word Guess* dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa permainan bahasa. Penelitian dilaksanakan di SDN Gobang 01 dengan total partisipan sebanyak 48 siswa kelas III yang dibagi secara proporsional ke dalam dua kelompok. Instrumen penelitian berupa tes literasi yang disusun untuk mengukur tiga aspek utama, yaitu penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat. Tes diberikan dua kali—sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest)—untuk mengetahui perubahan kemampuan literasi pada masing-masing kelompok (Fadilah, L. N., dkk, 2025). Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas isi oleh ahli literasi dan pendidikan dasar untuk memastikan kelayakan dan kesesuaiannya dengan indikator kemampuan literasi siswa sekolah dasar (Tahir, R., dkk, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes tertulis pada tahap pretest dan posttest, sedangkan perlakuan dilaksanakan selama empat minggu dengan skenario pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan beberapa uji statistik. Tahap pertama adalah uji normalitas untuk memastikan distribusi data berada dalam kategori normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan variansi antar kelompok. Setelah itu, uji paired sample t-test digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest dan posttest dalam masing-masing kelompok, sedangkan uji independent sample t-test digunakan untuk membandingkan efektivitas perlakuan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah intervensi diberikan. Seluruh prosedur penelitian dilakukan dengan tetap mematuhi etika penelitian, seperti memperoleh izin dari pihak sekolah dan menjaga kerahasiaan identitas peserta didik. Modifikasi kecil dilakukan dalam bentuk penyesuaian durasi intervensi, yakni empat minggu, agar sesuai dengan jadwal akademik sekolah tanpa mengurangi prinsip dasar desain eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tentang efektifitas metode permainan *word guess* terhadap peningkatan kemampuan literasi di tingkat sekolah dasar pada kelas III, adalah berikut ini

1. Hasil *Pretest* kelompok eksperimen.

Hasil *Pretest* pada kelompok eksperimen yang belum menerima perlakuan metode *Word Guess* menunjukkan bahwa poin maksimum yang didapatkan siswa adalah **80**, serta nilai minimum sebesar **30**. Nilai mean adalah **55,63**, dengan nilai median sebesar **55,00** dan nilai modus adalah **45**. Standar deviasi pada kelompok ini adalah **12,624**, yang menunjukkan bahwa terdapat variasi nilai yang cukup besar antar peserta sebelum diberikan perlakuan. Penjabaran data tersebut pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil *Pretest* kelompok eksperimen

No	Kelompok Eksperimen	Pre-Test
1	Nilai Maksimal	80
2	Nilai Minimum	30
3	Mean	55,63
4	Median	55
5	Modus	45
6	Standar Deviasi	12,624

Sumber : Aplikasi SPSS

2. Hasil *pretest* kelompok kontrol

Kelompok kontrol yang memakai metode konvensional di tahap *pretest* mendapatkan nilai maksimum **70** dan nilai minimum **30**. Nilai *mean* pada kelompok ini ialah **52,50**, nilai *median* dan modus sama-sama sebesar **55**. Standar deviasi sebesar **9,780**, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai dalam

Tabel 4 Hasil posttest kelompok kontrol

1 pada

No	Kelompok Eksperimen	Pre-Test
1	Nilai Maksimal	90
2	Nilai Minimum	45
3	Mean	67,50
4	Median	67,50
5	Modus	60
6	Standar Deviasi	9,555

Sumber : Aplikasi SPSS

6	Standar Deviasi	9,780
---	-----------------	-------

Sumber : Aplikasi SPSS

3. Hasil *posttest* kelompok eksperimen

Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Word Guess*, hasil setelah menggunakan metode permainan word guess pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang tinggi. Nilai *maksimum* meningkat menjadi **100**, dan nilai *minimum* menjadi **65**. Rata-rata nilai meningkat menjadi **80,00**, dengan median sebesar **80,00**, serta modus sebesar **85**. Standar deviasi menurun menjadi **8,969**, yang mengindikasikan bahwa nilai peserta menjadi lebih homogen setelah penerapan metode. Penjabaran data tersebut sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil posttest kelompok eksperimen

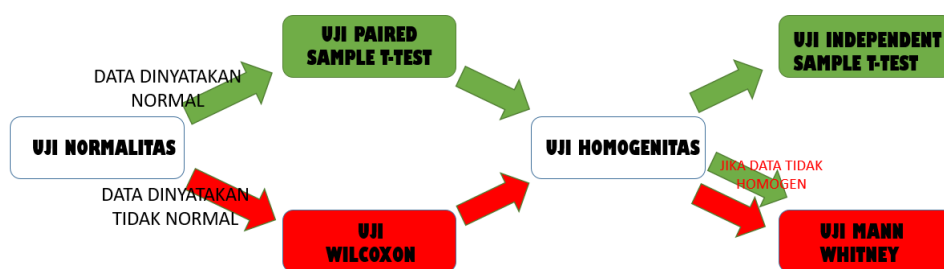
No	Kelompok Eksperimen	Pre-Test
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Minimum	65
3	Mean	80,00
4	Median	80,00
5	Modus	85
6	Standar Deviasi	8,969

Sumber : Aplikasi SPSS

4. Hasil *posttest* kelompok kontrol

Pada kelompok kontrol, hasil posttest juga menunjukkan adanya peningkatan meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Nilai *maksimum* yang didapatkan adalah **90**, dan nilai *minimum* adalah **45**. Nilai *mean* mencapai **67,50**, dengan nilai *median* **67,50**, dan *modus* **60**. Standar deviasi turun menjadi **9,555**, yang menunjukkan bahwa nilai peserta dalam kelompok kontrol cenderung lebih merata, namun peningkatannya lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Penjabaran data tersebut sebagai berikut.

Setelah memperoleh hasil sebelum dan setelah penggunaan metode permainan word guess dari kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis untuk menguji sejauh mana efektivitas metode *Word Guess* dalam meningkatkan literasi siswa. Analisis ini penting dilakukan guna mencari tahu apakah ada perbedaan yang signifikan dalam literasi siswa sesudah diberikan perlakuan melalui metode tersebut. Untuk menguji efektivitas metode *Word Guess*, diperlukan serangkaian uji statistik yang berfungsi untuk memvalidasi data dan memastikan kesimpulan yang diambil benar secara ilmiah. Adapun tahapan pengujian yang dilaksanakan meliputi, Uji Normalitas, Uji Paired Sample t Test, Uji Homogenitas, Uji Independent Sample t Test. Jika data yang di hasilkan tidak normal maka akan di lanjutkan dengan pengujian *Uji Wilcoxon*, *Uji Normalitas*, *Uji Mann Whitney* (Wafiqoh, R., dkk. 2022). Dengan mengikuti alur pengujian tersebut, analisis dapat dilakukan secara sistematis dan ilmiah. Untuk mempermudah pemahaman terhadap proses analisis data, alur pengujian tersebut dapat lihat dari bentuk bagan seperti yang ditampilkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pengujian
 Sumber :

Berikut ini adalah pembahasan mengenai tahapan pengujian efektivitas metode permainan *word guess* dalam meningkatkan literasi siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan pada dua data, yaitu data sebelum dan setelah menggunakan metode permainan *word guess* pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol (Annisa, R., & Erwin, E. 2021).. Dari penelitian ini, uji normalitas diambil dari hasil penilaian *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5 Uji Normalitas

HASIL	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	PRETESTEKSPERIMEN	0.104	24	0.200	0.982	24	0.925
	POSTESTEKSPERIMEN	0.128	24	0.200	0.963	24	0.499
	PRETESTKONTROL	0.143	24	0.200	0.966	24	0.577
	POSTESTKONTROL	0.133	24	0.200	0.964	24	0.515

Sumber : Aplikasi SPSS

Melihat table tersebut, dapat menyimpulkan bahwa semua data kelompok eksperimen serta kelompok kontrol, baik data sebelum maupun setelah memakai metode, menunjukkan bahwa poin pada uji *Kolmogorov smirnov* atau *Shapiro wilk* melebihi 0.005 poin. Dengan begitu, kita dapat menyimpulkan bahwa distribusi data adalah normal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Annisa, S. N., dkk. 2025) yang menyatakan bahwa Uji normalitas dilaksanakan agar mengetahui apakah data yang ada berdistribusi normal atau tidak, dengan melihat ketentuan bahwa data yang ada berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria poin Sig. lebih besar dari 0,05. Dikarenakan data berdistribusi normal, analisis dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik, yakni *uji paired sample t test*, uji homogenitas, dan *uji independent sample t test*.

2. Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample T-Test dilaksanakan supaya melihat terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan setelah menggunakan metode *word gues* dan konvensional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Rahayu, H., & Nindiati, D. S. 2021). Hasil perhitungan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* untuk data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6 Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PREEKSP-POSTEKSP	-24.375	9.361	1.911	-28.328	-20.422	-12.756	23	0.001
Pair 2	PREKONT-POSTKONT	-15	7.661	1.564	-18.235	-11.765	-9.592	23	0.001

Sumber : Aplikasi SPSS

Tabel 8 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	0.069	1	46	0.794
	Based on Median	0.069	1	46	0.794
	Based on Median and with adjusted df	0.069	1	45.745	0.794
	Based on trimmed mean	0.057	1	46	0.812

Sumber : Aplikasi SPSS

dilakukan model pembelajaran permainan *Word Guess* terhadap kemampuan literasi siswa pada tiga aspek utama, yaitu penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat. Hal ini sejalan dengan penelitian Seknun, M. F., dkk (2023) bahwa dengan menggunakan pembelajaran inofatif ada pengaruh besar sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran inofatif.

Untuk lebih jelas mengetahui nilai mean dari hasil belajar siswa sebelum serta sesudah memakai metode *word guess* bisa di lihat dari data di bawah ini.

Tabel 7 Hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan model permainan word guess

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETESTEKSPERIMEN	55.63	24	12.624	2.577
	POSTESTEKSPERIMEN	80.00	24	8.969	1.831
Pair 2	PRETESTKONTROL	52.50	24	9.780	1.996
	POSTESTKONTROL	67.50	24	9.555	1.950

Sumber : Aplikasi SPSS

3. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya sebelum melakukan *uji independent t-test* yaitu menguji data bersifat sama atau tidak dengan menggunakan uji homogenitas (Pradana, D. B. P. 2017). Dari penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menguji *Homogeneity of Variance*. Data dinyatakan sama bila nilai *Sig. Based on Mean* > 0,05. Bila data tidak sama, maka tidak dapat melanjutkan untuk menguji *independent sample t test*, dan akan di ubah menjadi *uji mann whitney*. Nilai *homogenitas of varians* dari data tersebut bisa dilihat pada data di bawah ini.

Tabel 10 Hasil rata rata Posttest Kelas Eksperimen dan kontrol

Group Statistics				
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil POSTTEST EKSPERIMEN	24	80	8.969	1.831
POSTTEST KONTROL	24	67.5	9.555	1.95

Sumber : Aplikasi SPSS

Berdasarkan table diatas bisa dilihat bahwa nilai signifikansi Based Of Mean ialah $0,749 > 0,05$, kita dapat menyimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, maka syarat dari uji independent sample t-test sudah terpenuhi. Hal ini sejalan dengan temuan (Ivani, N., & Sari, A. K. P. 2023) ketika menguji model pembelajaran monopoli data berdistribusi normal ketika nilai *based of meannya* lebih besar dari 0,05.

4. Uji Independen Sample T Test

Uji Independent Sample T-Test dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil posttest siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Putri, A. D., dkk 2023). Hasil perhitungan uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9 Uji Independent Sample T Test

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	Equal variances assumed	0.069	0.794	4.673	46	0.000	12.500	2.675	Lower 7.115 Upper 17.885
	Equal variances not assumed			4.673	45.816	0.000	12.500	2.675	7.115 17.885

Sumber : Aplikasi SPSS

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh poin signifikansi Sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Maka bisa menyimpulkan bahwa ada perbedaan nilai mean dari hasil belajar siswa memakai model pembelajaran *Word Guess* dan model konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rahman, A. W. N., & Insani, N. H. (2025) yang mengemukakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *team party word guess* dapat meningkatkan siswa dalam memahami isi tambang mencepat.

Agar mengetahui data lebih jelas mengetahui nilai mean pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada table berikut .

Dari data di atas, dapat disimpulkan hasil nilai *mean* siswa kelas 3 dengan memakai permainan *Word Guess* lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memakai metode konvensional. Nilai *mean* siswa yang memakai permainan *Word Guess* adalah 80, sedangkan nilai *mean* siswa yang memakai metode konvensional adalah 67,5. Berdasarkan itu, permainan *Word Guess* efektif digunakan untuk meningkatkan literasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Retno Amida, P. 2025) yang menerangkan bahwa permainan *word guess* ini membantu siswa untuk cepat memahami kosakata serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif

SIMPULAN

Melihat data di atas, kita dapat menganalisis serta menyimpulkan bahwa desain pembelajaran menggunakan permainan *word guess* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek literasi yang meliputi penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menyusun kalimat. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai yang besar dari nilai *pretest* serta *posttest* pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Nilai *mean* dari *posttest* siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol, yaitu 80 berbanding 67,5. Dengan data tersebut bisa disimpulkan bahwa permainan *Word Guess* memiliki tingkat keefektifitasan yang tinggi serta bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di SD.

Efektivitas permainan *word guess* bisa direset lebih lanjut dengan menggunakan model permainan *Word Guess* pada jenjang pendidikan lain, seperti SMP atau SMA, serta pada mata pelajaran berbeda untuk melihat konsistensi efektivitasnya. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mencari pengaruh jangka panjang dari pemakaian media permainan *word guess* untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660-3667.
- Annisa, S. N., Nurdiani, A., Syafitri, M. A. Z., Sari, R. K., Khoirilasyah, S., Ikbali, M., ... & Lubis, K. (2025). HUBUNGAN REGULASI EMOSI DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS VERBAL DI SEKOLAH TINGKAT SMA. *EDU RESEARCH*, 6(1), 1915-1925.
- Fadilah, L. N., AR, M. M., & Armadi, A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermuatan LKPD Etnosains Kuliner Kamboja terhadap Kemampuan Bernalar Kritis di Fase B Sekolah Dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 435-445.
- Fajar, I., Utami, T., Lestari, T. Y., Dreana, M., Rosyta, K., & Indriani, L. (2024). Enriching English vocabulary of young learners by using the “ Word Guess ” game and flashcard media. 6(1), 23–33.
- Indra Jayanti, M., Nurfathurrahmah, N., Ariyansyah, A., & Suryani, E. (2022). Penguatan Literasi Sains Melalui Permainan Edukatif Pada Siswa Kelas VI SDN 37 Kendo

- Kota Bima. Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 39–46.
<https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i1.154>
- Ivani, N., & Sari, A. K. P. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 284-294.
- Know, W. S., & Do, C. A. N. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): Vol. I. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Maritasari, D. B., Amin, M. S., Rodiyah, H., Hidayati, B. R., Lastari, N. A. A., & Amanillah, R. E. (2025). Implementasi pengembangan media digital untuk meningkatkan kompetensi Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 9(3), 1066-1074
- Musyirifah, E., Dwirahayu, G., & Satriawati, G. (2022). Pengembangan bahan ajar matematika bagi guru mi dalam upaya mendukung keterampilan mengajar serta peningkatan literasi numerasi. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 8(1), 61-72.
- Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(1).
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian uji t dalam penelitian eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978-1987.
- Rahayu, H., & Nindiati, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Qur'aniah 1 Palembang. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(1), 11-16.
- Rahman, A. W. N., & Insani, N. H. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tea Party Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Tembang Macapat. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 13(1), 72-82.
- Rahman, A. W. N., & Insani, N. H. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tea Party Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Isi Tembang Macapat. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 13(1), 72-82.
- Retno Amida, P. (2025). *PENGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA PADA MAHARAH KALAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V MIN 5 PESISIR SELATAN* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Di Sekolah Dasar Negeri. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Rohyana, H. (2024). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289-2302.
- Rohyana, H., Fathoni, I. M., & Legowo, Y. A. S. (2025). Implementasi Program Literasi Harian 15 Menit dan Dampaknya Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II SD. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 13(1), 77-85.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif: Teori dan Pengajarannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Seknun, M. F., Noho, M. P. D. M., & Tuhuteru, M. A. D. L. (2023). *Model pembelajaran inovatif dan keterampilan membaca*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Sele, Y., Tekliu, R. A., Sila, R. U. R., & Hanoë, E. M. (2024). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Literasi Membaca dan Menulis Siswa. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1-7.
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177-193.
- Tahir, R., Kalis, M. C. I., Thamrin, S., Rosnani, T., Suharman, H., Purnamasari, D., ... & Sulaeman, M. K. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF: Mengumpulkan Bukti, Menyusun Analisis, Mengkomunikasikan Dampak*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Trisilaningsih, Y., Priyanti, N., & Wening, W. R. (2025). Penerapan media ritatoon dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 Tahun. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 5(2), 173-178.
- Wafiqoh, R., Ardiansah, F., Anisa, F., & Zananti, S. (2022). Modifikasi Permainan Caklingking Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1924-32.
- Zahro, H., & Prayogo, M. S. (2023). IMPLEMENTASI METODE GUESS WORD PADA MATA PELAJARAN IPS DI MIMA 02 DARU ULUM GUMELAR. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)*, 4(1), 30-39.