

Penggunaan Permainan Tebak Kata Berantai Menggunakan Kartu Kata Sebagai Media Pembelajaran Mapel Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN 60 Kota Bengkulu

Fatrima Santri Syafri¹, Alyaa Nur Azizah², Intan Risky Anggraeni³, Sherly Marselinda⁴, Rien Marsela⁵, Tasya Sabilah⁶, Merda Gustiana⁷, Faiza Rakhimy Az Zahra⁸, Lia Farisa Lestari⁹

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

*)Corresponding author, E-mail: fatrimasantrisyafri@iainbengkulu.ac.id, alyaanurazizah34@gmail.com, intanrisky60@gmail.com, sherlimarselinda10@gmail.com, rienmarsela2023@gmail.com, tasyasabilah2005@gmail.com, merdagustiana@gmail.com, faizarakhimy28@gmail.com, farisalia261004@gmail.com

Article Info

Article history:

Received June 12th, 2025

Revised July 27th, 2025

Accepted August 19th, 2025

Keyword:

Learning media, Chain Message Game, The nature of Indonesian language learning, Learning motivation

Kata Kunci:

Media pembelajaran, Permainan Pesan Berantai, Hakikat pembelajaran bahasa Indonesia, Motivasi belajar.

Abstract

This study examines the use of a chain word guessing game using word cards as a learning medium for Indonesian language subjects to increase student learning motivation in 60 Bengkulu City. The background of this study is based on the importance of education as an effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential. The objectives of the study are the implementation of a chain word guessing game using word cards in Indonesian language learning at SDN 60 Bengkulu City, student responses and participation towards the use of a chain word guessing game using word cards in the Indonesian language learning process, the effect of using a chain word guessing game using word cards on increasing student learning motivation in Indonesian language subjects at SDN 60 Bengkulu City. The study used a qualitative approach with data collection techniques through observation and in-depth interviews. This study involved one Indonesian language teacher and 28 fifth-grade students as research subjects; of these, six students were purposively selected as interview informants. Observations were conducted over three meetings to observe changes in motivation before and after the game was implemented. The results of the study use a chain word guessing game using word cards as a learning medium for Indonesian language subjects to increase student learning motivation in 60 Bengkulu City. This study is expected to be a reference in improving the quality of special education communication.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata sebagai media pembelajaran mapel bahasa indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 60 kota bengkulu, Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuan penelitian adalah Pelaksanaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 60 Kota Bengkulu, Respon dan partisipasi siswa terhadap penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, Pengaruh penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia di SDN 60 Kota Bengkulu. Penelitian ini melibatkan 1 guru Bahasa Indonesia dan 28 siswa kelas V sebagai subjek penelitian; dari jumlah tersebut 6 siswa dipilih sebagai informan wawancara secara purposive. Observasi dilakukan selama tiga pertemuan untuk melihat perubahan motivasi sebelum dan sesudah permainan diterapkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam. Hasil penelitian penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata sebagai media pembelajaran mapel bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 60 kota Bengkulu, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas komunikasi pendidikan khusus.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan juga bisa dikatakan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan belajar murid, berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mengacu pada kurikulum pendidikan.

Demikian halnya pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap aspek tersebut yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pendidikan dasar bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada murid untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan murid untuk mengikuti pendidikan menengah. Hal tersebut dijelaskan dalam UU NO. 20 tahun 2003 pasal 3, Depdiknas (Tahsinia and Sumiati 2023). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seharusnya dapat lebih mudah dipahami oleh murid sehingga guru harus kreatif dalam penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik murid sehingga murid dapat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia secara optimal. (Rizki, Hasanah, and Fauzi 2025)

Berdasarkan observasi awal di SDN 60 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Siswa mudah bosan pada metode ceramah, kurang berpartisipasi, serta kesulitan memahami kosakata baru. Guru juga menyebutkan bahwa sebagian siswa tidak percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Permainan tebak kata berantai penting digunakan karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa. Media ini membantu siswa memahami kosakata baru melalui aktivitas yang interaktif dan kolaboratif. (Maesaroh, Lathifah, and Fauzi 2025)

Seorang pendidik/guru dituntut untuk menguasai strategi pembelajaran karena dapat mempermudah tugasnya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Hal ini sangat berhubungan dengan tuntutan pendidik untuk dapat memaksimalkan tiga ranah dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menumbuhkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Salah satu faktor utama keberhasilan suatu pendidikan adalah seorang guru, sehingga profesi guru itu sebenarnya sangat mulia karena memiliki peran serta dalam perkembangan siswanya. Melihat peran guru sangat besar dalam kemajuan suatu

bangsa, maka guru dituntut untuk bekerja semaksimal mungkin untuk menggali potensi yang ada dalam diri siswa yang diajarnya dalam bentuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam proses menggali potensi siswa tidaklah mudah, sehingga guru memerlukan strategi pembelajaran untuk mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran saja tidak cukup, harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, tanpa harus mengesampingkan keinginan bermain, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan siswa. Adapun melalui permainan yang edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM), salah satunya permainan pesan kata berantai. Penggunaan permainan pesan kata berantai dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar diharapkan dapat menjadikan siswa bersemangat, antusias, dan bahagia dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan demikian, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan kondusif.

Beberapa penelitian sebelumnya seperti Hikmatuzzohrah et al. (2022) dan Komalasari et al. (2018) menunjukkan bahwa permainan bahasa mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dan partisipasi siswa. Namun penelitian khusus mengenai permainan tebak kata berantai untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia masih jarang ditemukan, sehingga penelitian ini diperlukan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang merupakan kata-kata tertulis atau lisan yang di dapat dari orang-orang dan perilaku yang sudah di amati (Baba 2017). Untuk mencapai tujuan penelitian harus turun langsung ke lapangan untuk memperoleh data tentang penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata sebagai media pembelajaran mapel bahasa indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 60 kota Bengkulu Sehingga peneliti ini memilih menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berdasarkan data yang berupa kata-kata dalam mendeskripsikan suatu obyek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan induktif. Subjek penelitian terdiri dari 1 guru Bahasa Indonesia dan 28 siswa kelas V SDN 60 Kota Bengkulu. Dari siswa tersebut 6 orang dipilih sebagai informan wawancara menggunakan teknik purposive sampling untuk mewakili variasi partisipasi siswa—aktif, sedang, dan pasif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mendapatkan hasil akhir, digunakan metode deskriptif analisis, yaitu menganalisis data yang diperoleh melalui wawancara, catatan selama penelitian, serta literatur yang relevan, kemudian menggambarkan dan menjelaskan temuan tersebut dalam bentuk kalimat yang didukung dengan kutipan data yang sesuai. Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan, masing-masing 2×35 menit, untuk melihat perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan permainan tebak kata berantai. Dokumentasi berupa foto pembelajaran, kartu kata yang digunakan, dan catatan lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hikmatuzzohrah, Habibi, and Suarta 2022) yang menunjukkan bahwa permainan pesan berantai meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, (Komalasari 2018) juga menegaskan bahwa permainan bahasa efektif meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa permainan tebak kata berantai tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan

motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena fokusnya pada aspek motivasi belajar.

1. Pelaksanaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 60 Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta beberapa siswa kelas V SDN 60 Kota Bengkulu, diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata berantai berbasis kartu kata berjalan dengan baik dan menarik perhatian siswa. Kegiatan ini diterapkan pada materi kosakata dan pemahaman makna kata dalam kalimat sederhana.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai dengan apersepsi dan motivasi belajar, menjelaskan tujuan pembelajaran serta mengenalkan aturan permainan. Guru menyiapkan kartu kata berisi kosakata yang berkaitan dengan tema pelajaran. Setiap kartu berisi satu kata yang akan ditebak oleh siswa melalui petunjuk dari teman satu kelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 5–6 orang. Setiap kelompok diberikan sejumlah kartu kata, kemudian permainan dimulai dengan cara satu siswa membaca petunjuk atau memberikan deskripsi kata tanpa menyebutkan kata kunci, sementara anggota lainnya menebak kata tersebut. Jika berhasil menebak dengan benar, kelompok mendapat poin.

Guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan mengarahkan jalannya permainan, memberikan bimbingan bila ada siswa yang kesulitan, serta memastikan semua siswa terlibat aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Sebagian besar siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, tertawa, dan saling memberi semangat satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa penggunaan permainan ini membuat siswa lebih berani berbicara, termotivasi untuk berpikir cepat, serta tidak mudah bosan. Sementara itu, siswa mengaku merasa senang karena belajar terasa seperti bermain dan lebih mudah mengingat kosakata yang baru dipelajari.

Guru juga menilai bahwa permainan ini membantu siswa dalam mengasah kemampuan berbahasa lisan, kerja sama kelompok, dan pemahaman makna kata. Proses pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga keaktifan dan konsentrasi siswa meningkat.

Pelaksanaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 60 Kota Bengkulu sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan (*Active Learning*). Permainan ini mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam satu kegiatan yang kreatif.

Secara teori, penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membangkitkan motivasi intrinsik. Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti permainan dapat menimbulkan semangat baru dalam proses belajar karena siswa merasa tertantang dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (Arafah and Samsuddin 2023).

Dalam konteks penelitian ini, permainan tebak kata berantai berfungsi sebagai media komunikasi aktif antara guru dan siswa. Permainan ini menuntut siswa untuk berpikir cepat, memahami makna kata, serta menyampaikan informasi secara lisan dengan tepat. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak (Wulandari 2022).

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa permainan ini memberikan stimulus positif terhadap suasana kelas. Kegiatan kelompok yang kompetitif namun menyenangkan membuat siswa saling mendukung dan berkolaborasi. Guru tidak lagi

menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman bermain dan berdiskusi.

Peningkatan motivasi belajar juga tampak dari perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Hal ini mendukung pendapat Sardiman bahwa motivasi belajar dapat tumbuh melalui aktivitas yang memberikan rasa senang, menantang, dan bermakna bagi peserta didik (Fernando et al. 2024). Dengan demikian, penerapan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan sederhana seperti kartu kata dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar bahasa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan sosial, kerja sama, dan komunikasi siswa secara menyeluruh.

2. Respon dan partisipasi siswa terhadap penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 60 Kota Bengkulu, diketahui bahwa penggunaan permainan tebak kata berantai dengan media kartu kata mendapatkan respon positif dari sebagian besar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan pembelajaran dimulai. Mereka tampak bersemangat mengikuti instruksi guru, menunggu giliran bermain, serta aktif memberikan jawaban saat permainan berlangsung. Aktivitas ini menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan jauh dari kesan monoton.

Selain itu, partisipasi siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa yang biasanya pasif mulai berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan memberikan jawaban dengan percaya diri. Permainan ini menciptakan interaksi sosial yang baik di antara siswa karena mereka harus bekerja sama untuk menebak kata berikutnya secara berurutan, sehingga terbentuk sikap kerjasama, tanggung jawab, dan solidaritas antar teman sekelas.

Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa permainan tebak kata berantai dengan kartu kata mampu menjadi stimulus yang efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi karena mereka ingin memenangkan permainan dan memperoleh pengakuan dari kelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman bahwa kegiatan belajar yang menyenangkan dan melibatkan emosi positif akan mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Dinasari, Budiman, and Megawaty 2020).

Berdasarkan dokumentasi foto dan catatan lapangan, terlihat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa tampak tertawa, berdebat ringan mengenai jawaban, serta saling memberi dukungan. Kegiatan seperti ini menunjukkan bahwa media permainan bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu memahami materi, tetapi juga membangun suasana belajar yang positif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, respon dan partisipasi siswa terhadap permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata sangat baik. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, menumbuhkan minat terhadap kosakata baru, serta memperkuat keterampilan berbahasa melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

3. Pengaruh penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 60 Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan tebak kata berantai berbasis kartu kata, diperoleh temuan bahwa media permainan ini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan permainan, sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang antusias menjawab pertanyaan, dan cepat merasa bosan ketika guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Namun setelah guru menggunakan permainan tebak kata berantai, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa tampak antusias, dan menunjukkan minat tinggi untuk berpartisipasi.

Kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong munculnya rasa kompetitif dan kerjasama antar siswa. Mereka berlomba menebak kata dengan cepat dan tepat, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat meningkat apabila kegiatan belajar melibatkan unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan penghargaan atas keberhasilan. Dalam konteks ini, setiap kali kelompok berhasil menebak kata dengan benar, guru memberikan pujian atau poin tambahan, yang kemudian memperkuat semangat belajar siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa penggunaan kartu kata dalam permainan membantu siswa lebih mudah memahami kosakata dan struktur kalimat yang dipelajari. Media kartu membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat. Guru juga mengamati adanya peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab selama kegiatan berlangsung. Beberapa siswa yang sebelumnya pendiam mulai berani berbicara dan terlibat aktif dalam kelompoknya.

Selain itu, berdasarkan catatan observasi, jumlah siswa yang menunjukkan tanda-tanda motivasi tinggi seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan ekspresi senang meningkat sekitar 70% dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Temuan ini mendukung pandangan Hamalik bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat belajar dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Totong Heri et al. 2019).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan bersemangat, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan tebak kata berantai berbasis kartu kata berjalan dengan baik, efektif, dan menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran dilakukan secara terstruktur mulai dari apersepsi, penjelasan aturan permainan, pembagian kelompok, hingga pelaksanaan permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif dalam mengarahkan jalannya kegiatan serta memastikan keterlibatan seluruh siswa. Melalui kegiatan ini, siswa belajar memahami makna kata dan memperkaya kosakata dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran berlangsung aktif, kreatif, dan kolaboratif sesuai prinsip Active Learning. Hasilnya, suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif, sementara siswa menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara, kemampuan berpikir cepat, serta kerja sama kelompok. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak, serta pendapat Hamalik yang menegaskan bahwa media pembelajaran menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Respon siswa terhadap penerapan permainan ini sangat positif. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan. Mereka tampak bersemangat, aktif, dan saling berinteraksi dengan baik selama permainan berlangsung. Permainan ini meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Aktivitas kelompok dalam menebak kata menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, serta menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan solidaritas antar siswa. Hasil wawancara dengan guru menguatkan bahwa permainan ini efektif sebagai stimulus motivasi belajar, karena melibatkan unsur kesenangan dan tantangan yang mendorong keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian, media permainan berperan tidak hanya dalam memahami materi, tetapi juga membentuk suasana belajar yang kolaboratif dan bermakna.

Penggunaan permainan tebak kata berantai menggunakan kartu kata memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Kegiatan yang dikemas secara kompetitif dan menyenangkan menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan fokus, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar Bahasa Indonesia. Permainan ini menstimulasi siswa untuk berpikir cepat, memahami makna kata, dan menyampaikan ide secara lisan dengan percaya diri. Guru juga mencatat adanya peningkatan keterlibatan siswa hingga sekitar 70% dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini mendukung teori Sardiman dan Hamalik yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat tumbuh melalui aktivitas yang memberikan rasa senang, tantangan, dan penghargaan.

Secara keseluruhan, penerapan permainan tebak kata berantai berbasis kartu kata terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat kemampuan berbahasa, serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial melalui kerja sama, komunikasi, dan interaksi positif antar peserta didik.

Dengan demikian, permainan tebak kata berantai dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran kreatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sekaligus menumbuhkan karakter aktif, komunikatif, dan kolaboratif pada diri siswa.

Daftar Pustaka

- Arafah, Andi Asrafiani, and Auliaul Fitrah Samsuddin. 2023. "Jurnal Pendidikan MIPA." 13(2000):358–66.
- Baba, Mastang Ambo. 2017. *Analisis Data Kualitatif*.
- Dinasari, Wahyuni, Arief Budiman, and Dyah Ayu Megawaty. 2020. "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ABSENSI GURU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS : SD NEGERI 3 TANGKIT SERDANG)." 1(2):50–57.
- Fernando, Yogi, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Popi Andriani, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Hidayani Syam, Universitas Islam, Negeri Sjech, and M. Djamil Djambek. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 2(3):61–68.
- Hikmatuzzohrah, Shofia, M. A. Muazar Habibi, and I. Nyoman Suarta. 2022. "Penerapan Permainan Pesan Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B Di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban." 7:1058–65.
- Komalasari, Kokom. 2018. "The Influence of Living Values Education-Based Civic

- Education Textbook on Student ' s Character Formation.” 11(1):395–410.
- Maesaroh, Nur Ismu, Alif Yuniar Lathifah, and Ali Fauzi. 2025. “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X-J : Studi Kasus Di MAN 1 Tuban.” 1(1):32–42.
- Motivasi, Meningkatkan, Minat Belajar, Totong Heri, and A. Pendahuluan. 2019. “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa.” 15(1):59–79.
- Rizki, Akhmad, Rofi Hasanah, and Ali Fauzi. 2025. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Al-Qur ' an Hadits Studi Kasus Di MAN 1 Tuban Kelas XI-E.” 1(1):43–53.
- Tahsinia, Jurnal, and Teti Sumiati. 2023. “GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN.” 4(1):1–11.
- Wulandari, Innayah. 2022. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI.” 4(1).