

IJEE 5 (2) 2023



Indonesian Journal Of Elementary Education
ISSN: 2715-5161
e-ISSN: 2716-5116
Journal homepage: <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>
Journal Email: jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id



PENGARUH MEDIA PERMAINAN WORD SEARCH TERHADAP HASIL BELAJAR VOCABULARY BAHASA INGGRIS KELAS III MI AL-HIDAYAH GUPPI KOTA CIREBON

Selly Mulyani¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: sellymulyani7@gmail.com

Idah Faridah Laily²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: idahfaridahlaily82@gmail.com

Syibli Maufur³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: syiblimaufur54@gmail.com

Abstrak

Riset ini bermaksud antara lain (1) mengetahui cara penerapan media permainan *word search* di kelas III. (2) mengetahui hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III. (3) mengetahui pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III. Dalam hal ini, Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, serta *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Peneliti menggunakan observasi, tes berupa *pretest* serta *posttest* yang berjumlah 10 soal dengan tes uraian singkat, dan angket sebagai teknik pengumpulan informasi. Percobaan keabsahan instrumen yang dipakai merupakan Ekspert jugmen yang melaporkan kalau instrumen proses kegiatan belajar mengajar bisa dipakai dengan perbaikan ataupun harus diganti. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena mengambil seluruh jumlah anak didik kelas III A yang berjumlah 17 anak didik. Informasi yang diolah didapat dengan memakai percobaan normalitas, percobaan homogenitas, percobaan anggapan, uji determinasi serta uji N-gain. Hasil observasi memperoleh nilai persentase sebesar 94% dan nilai angket 86% memiliki hasil yang baik. Dari skor hasil belajar menunjukkan peningkatan sebesar 78,5% dalam hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris dengan hasil rata-rata *posttest* sebesar 88,2 lebih tinggi dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 49,4. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan angka sig. 0,000 < kebolehjadian 0,05, sehingga bisa disimpulkan H_a diperoleh serta H_0 di dorong maksudnya terdapat dampak antara penggunaan media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris. Adapun pengaruh dari media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris yaitu sebesar 16%, sebaliknya lebihnya 84% dipengaruhi oleh aspek lain. Pada percobaan N-gain mempunyai kenaikan pada umumnya indikator dari *pretest* ke *posttest* sebesar 0,8 dengan jenis besar, yang berarti bahwa hasil belajar *vocabulary* siswa tergolong baik.

Kata Kunci : Media Permainan Word Search, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris

A. PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sudah dilakukan sejak dulu, oleh karenanya dalam pembelajaran di Indonesia menekankan keahlian untuk berbahasa Inggris menjadi satu diantara keahlian yang wajib di kuasai oleh siswa dari awal mula. Ada 4 (empat) aspek yang harus di kuasai yaitu : kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keempat aspek tersebut harus diperhatikan supaya keterampilan berbahasa Inggris bisa tercapai, gurupun sebaiknya memakai strategi proses kegiatan belajar mengajar guna memudahkan anak didik dalam cara belajar di kelas (Rosnaningsih, Faridah, & Nuri, 2020).

Memasuki era globalisasi, satu diantara perihal yang butuh dipersiapkan ialah kemampuan berbahasa. Maka dari itu, pembelajaran bahasa di sekolah sangat penting untuk dipelajari dengan baik pula, karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi siswa. Pembelajaran bahasa di sekolah yang sangat ditekankan pada masa era globalisasi ini adalah Bahasa Inggris. Perihal ini disebabkan bahasa yang sangat banyak dipakai hampir di seluruh belahan di dunia adalah bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya di sekolah dasar memang perlu diperkenalkan sejak dini, karena kemampuan anak-anak dalam mengingat jauh lebih baik dari pada orang dewasa. Pengenalan Bahasa Inggris yang dilakukan sejak dini dianggap lebih baik karena belajar bahasa sampai dengan usia 12 tahun dapat dikatakan sebagai *golden years* atau usia emas yang dapat menjadi fondasi dalam kecakapan berbahasa.

Memahami Bahasa Inggris adalah modal awal untuk saling mengenal dan menjalin keharmonisan antar bangsa. Maka dari itu, kurikulum yang ada di Indonesia sendiri harus mampu menunjang siswa dalam membiasakan Bahasa Inggris minimal di lingkungan sekolah. Sudah seharusnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, para guru menggunakan media pembelajaran. Terdapat sebagian alat yang kerap dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah, seperti media gambar dan lagu, namun guru di sekolah tersebut tidak mencoba menggunakan media permainan. Sehingga, masih banyak siswa yang mengeluh karena belum memahami arti dari setiap kosa kata Bahasa Inggris.

Kenyataannya, peneliti menemukan fakta bahwa kondisi di lapangan masih jauh dari harapan. Dari hasil observasi di MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, peneliti mendapatkan jika sekitar kurang lebih 70% siswa masih kurang dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris. Perihal ini dipengaruhi oleh sebagian aspek ialah aspek area siswa, orang tua serta teman sebayanya. Kemudian, bahasa daerah masing-masing siswa yang masih kental sehingga sedikit sulit untuk membiasakannya. Dapat dilihat dari suasana pembelajaran di kelas, siswa lebih aktif

mengobrol dengan teman-temannya dibandingkan dengan memperhatikan penjelasan guru.

Demi meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris dikelas, diperlukan media pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk membuat siswa tidak merasa jenuh dan lebih tertarik lagi untuk mempelajari bahasa Inggris. agar. Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi kepada siswa. Penggunaan media dengan baik nantinya akan mendorong siswa lebih aktif dalam memberikan tanggapan, memberikan umpan balik serta memotivasi siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Mais, 2018). Selain itu, anak usia sekolah dasar masih memerlukan perhatian khusus karena tidak sedikit anak yang ketika belajar dikelas dapat fokus belajar, maka dari itu perlunya alat proses kegiatan belajar mengajar bisa tingkatkan energi raih anak didik buat menjajaki cara proses kegiatan belajar mengajar, dan juga materi yang disampaikan guru akan jauh lebih jelas (Rahma, 2019).

Untuk mendapatkan hasil yang baik pada diri siswa, sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa dikelas sehingga siswa mampu tertarik dan menyukai pembelajaran Bahasa Inggris. Alat game word search bisa dipakai selaku alat proses kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan tanpa melenyapkan akar belajar yang lagi berjalan. Di dalam alat game *word search*, bukan hanya berisi pembelajaran saja, tetapi juga ada unsur permainannya. Menurut Tarigan (2014) dalam (Mujaiyanah, 2020) Media permainan *word search* dapat meningkatkan daya ingat anak, selain itu juga bisa tingkatkan keahlian motorik anak, melatih keinginan penuh emosi serta melatih intelek anak didik yang bisa pengaruhi hasil hasil belajar.

Kelebihan dari media *word search puzzle* ini yaitu, terdapat pada konsep yang mudah dipahami, sehingga dapat menjawab juga mengerjakan soal *word search puzzle*, siswa akan terpacu untuk meneunukan jawaban dengan cepat dan benar, selain itu juga memunculkan keinginan untuk berfikir, sebab pada alat ini anak didik terdapat desakan buat menciptakan tutur tersembunyi yang terdapat dalam materi, oleh karenanya materi tersebut harus diketahui dan dikuasai oleh siswa, supaya kata tersembunyi tersebut dapat ditemukan (Usman, Dini, & Ramlawati, 2021).

Perihal ini searah dengan sebagian riset terdahulu, di antara lain merupakan riset dari Siti Ulfa (2018), hasil penelitian Siti Ulfa mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media permainan *word search puzzle* terhadap pembendaharaan kosa kata ilmiah dan istilah biologi siswa kelas VIII MTs Al-Khairiyah Kota Jambi. Perbedaan dengan riset yang hendak periset jalani terdapat pada faktor dependennya, dalam riset Siti Ulfa variabel dependennya yaitu kekayaan kosa kata objektif serta sebutan biologi, sebaliknya riset yang akan diteliti oleh penulis adalah hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris sebagai variabel dependennya.

Selain itu, ada penelitian dari Irfatul Lailiyah (2018), hasil penelitian Irfatul Lailiyah mengungkapkan bahwa ada perbedaan hasil dan terdapat akibat yang penting pemakaian

mediapembelajaran berplatform multimedia kepada kosakata bahasa Inggris anak. Perbedaannya dengan riset yang hendak periset jalani terdapat pada faktor terikat (dependen), dalam penelitian Irfah Lailiyah variabel terikatnya yaitu media pembelajaran berbasis multimedia, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh penulis menggunakan media permainan word search sebagai variabel terikatnya.

Penelitian sejenis lainnya adalah penelitian dari Ria Aulia Markum (2021), perbandingan riset dengan yang periset jalani terdapat pada faktor leluasa. Peneliti memilih pelajaran Bahasa Inggris sebagai variabel bebasnya.

Bersumber pada penjelasan kerangka balik di atas periset berarti menerapkan media permainan *word search* untuk mengatasi masalah hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Terkait pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris, siswa yang menjadi objek penelitian berjumlah 17 siswa. Dalam riset ini, peneliti mengambil judul “Pengaruh Media Permainan *Word Search* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon”.

B. METODE PENELITIAN

Riset ini bermaksud untuk mengenali dampak sarana permainan *wordsearch* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris. Peneliti menggunakan metode eksperimen, menggunakan *Pre-Eksperimental Design* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design* sebagai desain riset. Jumlah anak didik dalam riset ini sebanyak 17 siswa. Peneliti juga menggunakan observasi, tes dan angket sebagai instrumen penelitian. Instrumen yang dipilih tentu saja telah melalui pengujian oleh para ahli melalui proses uji validasi untuk melihat kesesuaian instrumen yang digunakan.

Metode pengumpulan informasi yang dipakai berbentuk kepingan pemantauan, uji serta angket. Lembar observasi dilakukan dengan melihat langsung aktivitas guru dalam menerapkan media permainan *word search* di kelas. Kemudian, lembar uji dipakai untuk mendapatkan informasi hasil belajar anak didik. Uji yang dipakai berupa *pretest* serta *posttest* yang berjumlah 10 soal dengan tes uraian singkat. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kesukaran butir tes mendapatkan 0,76 yang artinya soal tersebut termasuk ke dalam kategori mudah, kemudian berdasarkan ranah kognitif menurut *Taksonomi Bloom* termasuk ke dalam tingkat C1 & C2 yang mempunyai arti bahwa C1 merupakan tingkatan awal yaitu tingkat pengetahuan yang mengukur kemampuan untuk mengenali, mengingat dan menghafal, sedangkan C2 merupakan tingkatan ke dua setelah C1 yaitu tingkat pemahaman yang mengukur kemampuan untuk menerjemahkan, menginterpretasikan dan menyimpulkan. Selanjutnya yaitu, lembar angket dipakai untuk memandangi reaksi anak didik kepada pemakaian media permainan *word search* pada dikala

proses belajar mengajar di kelas.

Tabel 1 Indikator Angket

No	Indikator	Pernyataan
1.	Efisiensi Media	8
2.	Manfaat Media	8
Jumlah		16

Berdasarkan tabel 1 dijelaskan bahwa indikator yang digunakan pada lembar angket yang pertama adalah efisiensi media ketika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dan yang kedua yaitu manfaat media untuk siswa ketika pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas. Sehingga diharapkan anak didik bisa membagikan reaksi yang bagus kepada aplikasi media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas. Uji validitas instrumen yang digunakan adalah *Ekspert jugmen* yang melaporkan kalau instrumen proses belajar mengajar bisa dipakai dengan perbaikan ataupun harus diganti.

Teknik analisis data yang dipakai dalam riset ini merupakan percobaan anggapan. Riset ini memakai percobaan t- test dalam melakukan pengujian hipotesis. Pengujian statistika digunakan untuk menganalisis nilai t-test dalam memastikan terdapat ataupun tidaknya perbandingan yang penting antara hasil pre- test serta post- test sehabis golongan itu diberi proses belajar mengajar memakai media permainan *word search*.

Guna melakukan uji hipotesis diperlukan adanya uji prasyarat, diantaranya yaitu, (1) Percobaan Normalitas dicoba buat mengenali informasi penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2018). Untuk menguji normalitas data ini adalah dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, dan bila signifikansi lebih besar dari 0, 05, sehingga perihal itu diklaim berdistribusi wajar(2) Buat mengenali terdapatnya 2 ataupun lebih golongan informasi ilustrasi berawal dari populasi yang mempunyai variasi sama besar adalah dengan menggunakan uji homogenitas. Perbandingan kedua variansi data dapat dipakai buat mengenali homogenitas informasi. Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya adalah uji hipotesis. terdapat dua tahap dalam uji hipotesis ini, yakni (1) Penggunaan uji *Paired Sample T-Test*, dilakukan menguji hipotesis, agar dapat memberikan kesimpulan, apakah ada akibat yang penting ataupun tidak. Hasil uji tersebut ditentukan oleh nilai signifikansinya. (2) Buat mengukur seberapa jauh alat dalam menerangkan alterasi faktor bebas, periset memakai percobaan koefisien pemastian (R^2), (Ghazali, 2013). Dalam hal ini, angka nol dan satu digunakan sebagai nilai koefisiensi determinasi.

Langkah terakhir adalah dengan melakukan Uji N-Gain. Pengujian ini untuk mencari beda antara angka pretest serta posttest. Perihal ini buat membuktikan mutu kenaikan keahlian cara ilmu dan hasil belajar kognitif anak didik, periset memakai metode pada umumnya gain

ternormalisasi. Jadi, buat mengukur kenaikan keahlian cara ilmu serta hasil belajar kognitif antara saat sebelum serta setelah proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan N-gain (*normalized gain*), (Sundayana, 2014).

Prosedur penelitian ini pada mulanya menggunakan *pre-test* untuk mengenali keahlian dini anak didik. Berikutnya, anak didik diberikan perlakuan dengan mempraktikkan media permainan *word search* selama dua kali pertemuan. Implementasi media permainan *word search* dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris dimulai dengan siswa diajak untuk menyebutkan kata dan meneja setiap hurufnya.

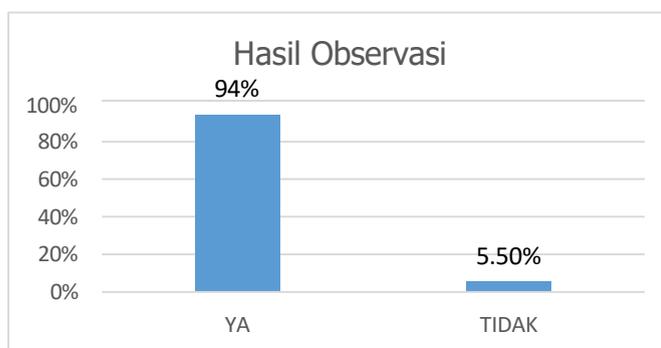
Setelah pemberian tindakan kepada siswa, selanjutnya buat mengenali keahlian anak didik sehabis diserahkan perlakuan, butuh dicoba *post-test*. Begitu informasi didapat hingga informasi dianalisis lewat percobaan normalitas, percobaan homogenitas, percobaan t, percobaan pemastian serta percobaan n- gain buat mengenali perbandingan hasil belajar saat sebelum serta setelah diserahkan perlakuan. Pengerjaan informasi dalam riset ini dibantu dengan program SPSS versi 16.0 *for windows*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, data penerapan media permainan *word search* yang menggunakan lembar pemantauan kegiatan guru serta lembar angket reaksi anak didik bisa diamati pada penjelasan selanjutnya :

Gambar 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru



Grafik pada gambar 1 menunjukkan bahwa hasil penerapan media permainan *word search* mendapatkan nilai 94% untuk “Ya” dan nilai 5,50% untuk “Tidak”. Hal ini berarti penerapan media permainan *word search* dalam pembelajaran termasuk ke dalam kategori “Baik”.

Tahap selanjutnya, peneliti menggunakan angket untuk memperkuat penelitian. Berikut hasil angket yang telah dibagikan kepada 17 siswa untuk variabel x (penerapan media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris):

Tabel 2 Rekapitulasi Persentase Hasil Angket Variabel X

NO	OPTION JAWABAN					JUMLAH
	SS	S	KS	TS	STS	
1	12	88	0	0	0	100
2	0	0	0	41	59	100
3	88	6	0	6	0	100
4	0	6	0	65	29	100
5	94	6	0	0	0	100
6	18	59	23	0	0	100
7	0	0	24	41	35	100
8	6	6	12	12	64	100
9	18	70	12	0	0	100
10	0	12	6	6	76	100
11	64	18	18	0	0	100
12	0	0	24	64	12	100
13	41	41	18	0	0	100
14	35	65	0	0	0	100
15	0	6	18	6	70	100
16	0	0	24	29	47	100
Jumlah	376	383	179	270	392	1600
Rata-Rata	23,5	24	11	17	24,5	100

Dari hasil kalkulasi rekapitulasi hasil angket bisa dipaparkan kalau beberapa anak didik yang menanggapi amat sepakat terhadap penerapan media permainan *word search* (23,5%), siswa yang menjawab setuju terhadap penerapan media permainan *word search* (24%), siswa yang menjawab kurang setuju terhadap penerapan media permainan *word search* (11%), siswa yang menanggapi tidak sepakat kepada penggunaan media permainan *word search* (17%), dan anak didik yang menanggapi amat tidak sepakat terhadap penerapan media permainan *word search* (24,5%).

Bersumber pada angket dari 17 responden dengan jumlah item 16 hingga angka sempurna buat angket itu merupakan 16 item x 17 responden x 5(angka paling tinggi masing- masing item)= 1360 sebaliknya angka keseluruhan angket dari hasil penyebaran berjumlah 1167(amati adendum tabulasi informasi hasil angket), pengajuan angket bisa di jumlah dengan metode :

$$\frac{\text{skor total hasil angket}}{\text{standar skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Jadi persentase angket yaitu } \frac{1167}{1360} \times 100 = 85,8 \text{ (di bulatkan } 86\%)$$

Bersumber pada hasil di atas bisa ditarik kesimpulan, kalau pemakaian alat game word search tercantum kedalam jenis“ Bagus” dengan jumlah angka 86% sebab terletak diantara 75% - 100%.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon diambil dari hasil ulangan harian pasca penggunaan media permainan *word search* (*Posttest*). Untuk melihat hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris, maka peneliti menyajikantabel uji beda dua data prettest dan posttest yaitu sebagai

berikut :

Tabel 3 Uji Beda Prates dan Pascates

	Pretest	Posttest
Mean	49.4	88.2
Std. Deviation	12.976	8.090
Uji Normalitas	0.680	
Uji Homogenitas	0.127	
Uji t	0.000	
Uji Koefisien Determinasi	0.163	
Uji N Gain	0.8	

Dari tabel 3, dapat dilihat statistik hasil belajar anak didik di atas jumlah anak didik sebesar 17 anak didik, missing 0 membuktikan kalau informasi yang lenyap merupakan 0, dengan begitu tidak terdapat informasi yang belum diproses. Didapat hasil untuk rata-rata (*mean*) nilai *pretest* yaitu 49,4 dengan nilai maximum 70 dan nilai minimum 30, sedangkan rata-rata (*mean*) nilai *posttest* sebesar 88.2 dengan nilai maximum 100 dan nilai minimum 80. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 78,5% dari hasil *pretest* ke hasil *posttest*, sehingga kemampuan akhir siswa mengenai hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris dapat dikatakan baik karena nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa 88.2 menunjukkan kriteria B (Baik).

Hasil percobaan normalitas memakai Kolmogorov- Smirnov dikenal kalau angka Asymp. Sig. (2-tailed) hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris 0.680 > 0.05, alhasil bisa disimpulkan kalau angka residual berdistribusi wajar. Kemudian hasil uji homogenitas diketahui nilai Sig. 0.127. Karena nilai Sig. 0.127 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III adalah Homogen. Pada hasil uji Hipotesis *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ini berarti terdapat pengaruh antara media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI kota Cirebon. Hasil uji koefisien determinasi (R^2) yaitu sebesar 0,163, yang mengandung pengertian bahwa besar presentase pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI yaitu sebesar 16% sebaliknya lebihnya 84% dipengaruhi oleh aspek lainnya. Sedangkan uji N-gain memiliki peningkatan rata-rata indeks dari pretest ke posttest sebesar 0,8 dengan kategori tinggi, yang berarti bahwa hasil belajar *vocabulary* siswa tergolong baik.

2. Pembahasan

Dari data hasil pengamatan diketahui bahwa penerapan media permainan *word search* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris adalah sudah baik. Seperti yang diungkapkan oleh Usman, Dini, dan Ramlawati (2021) dalam jurnalnya, bahwa media ini bisa menolong anak didik menguasai rancangan, sebab dengan menanggapi serta melakukan pertanyaan *word search puzzle*, anak didik hendak berkompetisi buat bisa menciptakan tanggapannya dengan betul alhasil timbul hasrat buat senantiasa berfikir serta pula sebab pada alat ini anak didik dituntut menciptakan tutur tersembunyi yang cocok dengan modul alhasil anak didik wajib mengenali serta memahami modul supaya anak didik bisa menciptakan tutur tersembunyi itu

Data nilai angket respon siswa dalam penerapan media permainan *word search* ini digunakan untuk mengetahui apakah media permainan *word search* ini mampu memberikan pengaruh terhadap hasil maupun proses pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa dalam penerapan media permainan *word search* sesuai dengan penjabaran pada tabel 4.19 rata-rata menjawab sangat setuju terhadap penerapan media permainan *word search* 23.5%, siswa yang menjawab setuju terhadap penerapan media permainan *word search* 24%, siswa yang menjawab kurang setuju terhadap penerapan media permainan *word search* 11%, siswa yang menanggapi tidak sepatutnya kepada aplikasi media permainan *word search* 17%, serta anak didik yang menanggapi amat tidak sepatutnya terhadap penerapan media permainan *word search* 24,5%. Maka diperoleh skor total hasil angket 1167 yang dibagi dengan jumlah standar skor tertinggi 1360, sehingga didapatkan hasil persentase angket respon siswa adalah 86%. Skor tersebut tergolong pada kategori baik karena berada diantara 75%-100%.

Hal ini sesuai dengan Pedoman Penatar Pekerti AA telah memaparkan manfaat media permainan *word search* yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Penelitian ini sesuai dengan pedoman tersebut, diantaranya adalah :

- a. Materi dapat disampaikan secara seragam
- b. Proses belajar mengajar jadi lebih menarik
- c. Proses belajar mengajar hendak lebih interaktif
- d. Kemampuan durasi belajar mengajar
- e. Terdapatnya kenaikan mutu belajar
- f. Cara belajar bisa dilaksanakan dimanapun serta kapanpun
- g. Kenaikan tindakan positif anak didik kepada cara bahan ajar
- h. Adanya perubahan peran pengajar yang lebih positif dan produktif

Berdasarkan hasil penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang penerapan media permainan *word search* di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI sesuai dengan data hasil observasi dan data hasil angket repon siswa diterapkan dengan baik.

Untuk mengetahui hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest*. Adanya *pretest* bertujuan buat mengenali keahlian anak didik saat sebelum diserahkan perlakuan. Sebaliknya tujuan *posttest* adalah bagaimana kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Rata-rata hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris dilakukan di kelas III A MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon dapat disimpulkan bahwa dalam nilai rata-rata *pretest* siswa masih rendah yakni 49,4. Perihal itu membuktikan kalau hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris masih rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa media permainan *word search* dalam pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 88,2. Perihal ini membuktikan kalau terdapatnya kenaikan hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon sebesar 78,5% dari rata-rata nilai *pretest* ke rata-rata nilai *posttest*. Hasil pemaparan diatas juga menunjukkan bahwa hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris siswa sudah tercapai dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosnaningsih, Faridah, dan Nuri (2020) bahwa kemampuan untuk berbicara Inggris ialah satu diantara keahlian yang wajib di kuasai oleh peserta didik dari mulai sejak awal. Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki 4 aspek yang harus di kuasai yaitu : keahlian mengikuti(*listening*), berdialog(*speaking*), membaca(*reading*), serta menulis(*writing*). Metode buat menggapai hasil belajar Bahasa Inggris butuh buat mencermati keempat pandangan keahlian itu.

Pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris dapat diketahui melalui hasil uji hipotesis. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahawa hipotesis yang diterima adalah terdapat pengaruh antara media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

Dengan diterimanya hipotesis media permainan *word search* berpengaruh terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon menemukan bahwa hal ini sejalan dengan teori dari Tarigan, di mana media permainan *word search* bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat anak, keterampilan motorik anak, melatih kecerdasan serta kebutuhan emosional siswa yang dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar (Mujaiyanah, 2020). Adapun pengaruh dari media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon yaitu sebesar 16%, sedangkan sisanya 84% dipengaruhi oleh faktor lain.

D. SIMPULAN

Pengaruh media permainan word search terhadap hasil belajar vocabulary Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon berdasarkan uji hipotesis. Dari hasil pengujian didapat nilai Sig. (0,000) < α (0,05) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh antara media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Adapun pengaruh dari media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon yaitu sebesar 16%, sedangkan sisanya 84% dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian dari hasil N-Gain diketahui bahwa peningkatan terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran memperoleh nilai N-Gain 0,8 dengan kategori tinggi. Adapun untuk hasil uji efektivitas dari media permainan word search terhadap hasil belajar vocabulary Bahasa Inggris memperoleh nilai 78% dengan kategori efektif.

Berdasarkan hasil simpulan diatas dapat dikatakan bahwa hasil penelitian tentang pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon siswa merasa senang ketika belajar Bahasa Inggris menggunakan media permainan *word search* dan dapat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik, sehingga hal ini juga dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ghazali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Lailiyah, I. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Arrohmah Kalibatur Kalidawir Tulungagung dan Raudhatul Athfal Pesantren Sabilil Muttaqin Kanigoro Kras Kediri*. Tulungagung: UIN Satu Tulungagung.
- Mais, A. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Markum, R. A. (2021). *Pengaruh Media Word Search Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 26 Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muhibin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujaiyanah, S. (2020). Mengukur Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Asesmen Word Search Puzzle di Platform Android. *Edunomik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 108.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 98.
- Rosnaningsih, A., Faridah, D. N., & Nuri, F. (2020). Penggunaan Strategi Concept Cartoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 2.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Ulfa, S. (2018). *Pengaruh Media Permainan Word Search Puzzle terhadap Pembendaharaan Kosa Kata Ilmiah dan Istilah Biologi Siswa Kelas VIII MTs Al-Khairiyah Kota Jambi*. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Usman, M., Dini, I., & Ramlawati. (2021). Pengaruh Media Worde Search Puzzle melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Hasil Belajar dan Sikap Kimia Siswa Kelas X SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 89.