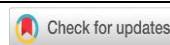


ANALISIS PERBANDINGAN ARTIKEL TENTANG EFEKTIVITAS PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA BAHASA LAMPUNG TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA

Bagus Adi Fadilah¹, Nabila Diana Sari²

^{1,2}Universitas Lampung, Indonesia

Email: bagusadifdlh@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1005>

Sections Info

Article history:

Submitted: 14 October 2025

Final Revised: 11 November 2025

Accepted: 18 November 2025

Published: 16 December 2025

Keywords:

word-matching game

vocabulary mastery

Lampung language

learning innovation

comparative analysis



ABSTRACT

This study aims to analyze and compare the effectiveness of the word-matching game in enhancing students' vocabulary mastery within the context of language learning, focusing on its implementation in both the Lampung and Indonesian languages. Two primary articles served as the basis for comparison: the study by Ika Tazkiah et al. (2025), which examined the impact of the word-matching game on elementary students' Indonesian vocabulary acquisition, and an article from J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia that explored a similar approach in the context of a regional language. The analysis employed a comparative qualitative method using content analysis and thematic analysis of the methodology, findings, and novelty of both studies, supported by related literature such as Ramadhania & Yamin (2022), Muliana & Warmansyah (2022), and Utami & Bashofi (2023). The results indicate that the word-matching game has a significant effect on improving students' vocabulary mastery, primarily due to its interactive nature, which promotes engagement and retention of new words. However, the main distinction lies in the linguistic and media contexts: Tazkiah's study utilized the web-based Wordwall platform, while the local Lampung study emphasized cultural visualization through traditional symbols.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan efektivitas permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa dalam konteks pembelajaran bahasa, dengan fokus pada penerapannya dalam Bahasa Lampung dan Bahasa Indonesia. Dua artikel utama dijadikan dasar perbandingan, yaitu penelitian Ika Tazkiah et al. (2025) yang meneliti pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, serta artikel dari J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengkaji pendekatan serupa dalam konteks bahasa daerah. Analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif komparatif menggunakan kajian isi dan analisis tematik terhadap metodologi, hasil, dan kebaruan dari kedua artikel, dilengkapi dengan literatur pendukung seperti Ramadhania & Yamin (2022), Muliana & Warmansyah (2022), dan Utami & Bashofi (2023). Kedua penelitian menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa, terutama karena sifat interaktifnya yang mendorong keterlibatan dan retensi kata baru. Namun, perbedaan utama terletak pada konteks bahasa dan media yang digunakan; penelitian Tazkiah menggunakan Wordwall berbasis web, sedangkan penelitian lokal dalam konteks Bahasa Lampung lebih menekankan visualisasi budaya lokal.

Kata kunci: Permainan Mencocokkan Kata, Penguasaan Kosakata, Bahasa Lampung, Inovasi Pembelajaran, Analisis Komparatif.

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan fundamental dalam membentuk cara berpikir, berkomunikasi, dan memahami realitas sosial. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, penguasaan kosakata menjadi salah satu indikator utama keberhasilan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Fakta menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memperluas perbendaharaan kata, baik dalam Bahasa Indonesia maupun bahasa daerah seperti Bahasa Lampung. Menurut Rokmanah et al. (2023), rendahnya penguasaan kosakata dapat menghambat proses berpikir dan menurunkan minat belajar karena siswa sulit memahami instruksi atau teks bacaan secara optimal. Di sisi lain, penelitian Ika Tazkiah et al. (2025) menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami makna kata melalui pengalaman langsung. Permainan semacam ini dianggap efektif karena menggabungkan unsur visual, asosiasi memori, dan kolaborasi sosial dalam proses belajar, yang secara signifikan memperkuat retensi kosakata.

Dalam ranah pendidikan bahasa daerah, penelitian serupa juga dikembangkan oleh beberapa akademisi di Lampung, seperti yang dipublikasikan dalam J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang membahas penerapan media permainan mencocokkan kata berbasis budaya lokal dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Lampung pada siswa SMP. Penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa pendekatan permainan tidak hanya meningkatkan aspek linguistik, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan rasa bangga terhadap bahasa daerah. Namun, hingga kini masih terdapat kesenjangan penelitian terkait perbandingan efektivitas antara penerapan permainan mencocokkan kata pada pembelajaran bahasa nasional dan bahasa daerah. Padahal, perbandingan semacam ini penting untuk menemukan strategi pedagogis yang paling relevan dalam konteks multibahasa Indonesia.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melakukan analisis perbandingan antara dua artikel tentang efektivitas permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa, dengan menyoroti persamaan, perbedaan, dan potensi penerapannya dalam konteks Bahasa Lampung. Melalui analisis tersebut, diharapkan diperoleh gambaran komprehensif tentang bagaimana metode permainan dapat diadaptasi untuk memperkaya pembelajaran bahasa daerah agar lebih kontekstual dan interaktif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang model pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan budaya lokal.

Penelitian ini memiliki signifikansi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil analisis ini dapat memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky dan Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret, di mana permainan menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran bermakna. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kosakata, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai budaya lokal melalui bahasa. Adapun hipotesis konseptual yang dibangun adalah bahwa permainan mencocokkan kata yang disesuaikan dengan konteks budaya dan teknologi mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara lebih signifikan dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang diskusi baru bagi pengembangan pembelajaran bahasa berbasis digital dan kearifan lokal di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif komparatif dengan metode analisis isi (content analysis) terhadap dua artikel ilmiah yang menjadi objek utama, yaitu artikel karya Ika Tazkiah et al. (2025) yang dipublikasikan dalam *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment* dan artikel dalam *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* yang meneliti penerapan permainan mencocokkan kata dalam pembelajaran Bahasa Lampung. Data dianalisis melalui tiga tahap utama, yaitu: (1) reduksi data dengan menyeleksi variabel relevan seperti desain penelitian, instrumen, populasi, dan hasil; (2) penyajian data dalam bentuk tabel perbandingan; dan (3) penarikan kesimpulan tematik untuk menemukan pola persamaan dan perbedaan antar penelitian. Teknik validasi dilakukan melalui triangulasi sumber dengan menambahkan rujukan dari jurnal nasional seperti Ramadhania & Yamin (2022), Muliana & Warmansyah (2022), dan Utami & Bashofi (2023) yang membahas efektivitas permainan bahasa terhadap pemerolehan kosakata siswa. Fokus utama analisis adalah mengidentifikasi model permainan, pendekatan metodologis, serta inovasi teknologi dan budaya yang digunakan masing-masing penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua artikel, yaitu penelitian Ika Tazkiah et al. (2025) dan artikel dalam *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (2024), memiliki kesamaan dalam tujuan penelitian yaitu menilai efektivitas permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa. Namun, terdapat perbedaan mendasar dalam pendekatan dan konteks penerapan. Penelitian Ika Tazkiah et al. menggunakan metode **kuantitatif eksperimen** dengan desain *pre-test* dan *post-test control group*, melibatkan 20 siswa SDN 2 Sagalaherang di Ciamis. Analisis data menggunakan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 20 poin antara hasil pre-test dan post-test. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan permainan mencocokkan kata berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

Sementara itu, artikel *J-Simbol* mengusung metode **penelitian tindakan kelas (PTK)** yang diterapkan pada siswa SMP di Lampung. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Lampung melalui permainan mencocokkan kata berbasis budaya lokal. Media pembelajaran yang digunakan berupa **kartu visual berilustrasi motif budaya Lampung**, seperti siger, tapis, dan pepadun, yang membantu siswa mengaitkan kosakata dengan nilai-nilai budaya daerah. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata sebesar 32% antara siklus pertama dan kedua, dengan peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa yang terlihat jelas dari hasil observasi kelas.

Perbandingan metodologis menunjukkan bahwa penelitian Tazkiah et al. lebih berorientasi pada uji statistik dan kuantifikasi hasil, sedangkan penelitian *J-Simbol* berfokus pada aspek kualitatif, seperti peningkatan sikap, motivasi, dan pemahaman budaya lokal. Hal ini memperlihatkan dua dimensi efektivitas permainan mencocokkan kata: **efektivitas akademik** (pada konteks Bahasa Indonesia) dan **efektivitas kultural** (pada konteks Bahasa Lampung).

Pada penelitian Tazkiah et al. (2025), nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa meningkat dari 63 pada pre-test menjadi 83 pada post-test. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua nilai tersebut ($p = 0,000 < 0,05$).

Artinya, permainan mencocokkan kata terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam konteks penelitian *J-Simbol*, hasil peningkatan terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari kategori “cukup” menjadi “baik sekali” pada siklus II, serta peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil wawancara dan lembar observasi. Selain itu, lebih dari 85% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami kosakata Bahasa Lampung yang jarang digunakan sehari-hari.

Secara komparatif, kedua penelitian menunjukkan hasil yang konsisten bahwa permainan mencocokkan kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan. Namun, media yang digunakan berperan besar dalam efektivitasnya. Penelitian berbasis Wordwall menonjol dalam aspek efisiensi dan interaktivitas digital, sedangkan permainan berbasis kartu budaya menonjol dalam konteks pembelajaran bahasa daerah yang menanamkan identitas lokal.

Kebaruan yang diidentifikasi dari hasil perbandingan ini terletak pada integrasi dua pendekatan berbeda, yakni digitalisasi dan lokalisasi pembelajaran. Digitalisasi melalui platform Wordwall mampu memotivasi siswa dengan pengalaman belajar berbasis *gamifikasi* yang menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif, sedangkan lokalisasi, seperti yang diterapkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Lampung, memperkuat aspek afektif dan kultural siswa dengan menumbuhkan kesadaran terhadap bahasa dan identitas lokal. Dengan demikian, temuan komparatif ini menyimpulkan bahwa kombinasi antara teknologi digital dan konten budaya lokal berpotensi menciptakan pembelajaran kosakata yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga bermakna secara sosial dan kultural.

Pembahasan

Permainan mencocokkan kata terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata karena mendukung teori *constructivist learning* yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman (Vygotsky & Piaget dalam Utami & Bashofi, 2023). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami maknanya melalui asosiasi visual dan sosial. Dalam penelitian Tazkiah et al., efek ini tampak dari peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan. Sementara itu, dalam konteks Bahasa Lampung, efektivitas permainan terlihat dari peningkatan motivasi dan kedalaman pemahaman terhadap kosa kata daerah yang mulai jarang digunakan.

Secara teoritis, keberhasilan permainan mencocokkan kata dapat dijelaskan melalui tiga aspek utama: (1) *cognitive engagement* yang mendorong pemrosesan aktif informasi; (2) *affective involvement* yang menumbuhkan minat dan emosi positif terhadap bahasa; dan (3) *social interaction* yang menumbuhkan kerja sama dan komunikasi. Ketiga aspek ini menjadikan permainan mencocokkan kata sebagai strategi pembelajaran yang utuh dan humanistik.

Bahasa daerah seperti Bahasa Lampung memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya siswa. Oleh karena itu, penggunaan permainan mencocokkan kata yang diadaptasi dengan konteks lokal, seperti simbol budaya Lampung, memiliki nilai pedagogis dan kultural yang tinggi. Temuan penelitian *J-Simbol* menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya seperti tapis dan siger meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap bahasa daerah mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Nabilah et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal memperkuat relevansi kontekstual dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Penerapan permainan semacam ini juga mendukung revitalisasi bahasa daerah yang saat ini menghadapi ancaman penurunan penutur di kalangan muda. Dengan demikian, pendekatan permainan berbasis budaya lokal bukan hanya media belajar, tetapi juga sarana pelestarian identitas dan nilai-nilai tradisional Lampung.

Hasil analisis memperlihatkan peluang besar untuk menggabungkan dua pendekatan yang tampak berbeda namun saling melengkapi: *digital learning* dan *local wisdom-based learning*. Kombinasi ini mampu menjawab tantangan era digital tanpa mengorbankan nilai budaya lokal. Penggunaan platform digital seperti Wordwall dapat dimodifikasi dengan konten kosakata Bahasa Lampung dan ilustrasi budaya setempat. Pendekatan ini akan memperluas cakupan pembelajaran dan mempermudah proses revitalisasi bahasa daerah secara modern dan menarik.

Dengan demikian, hasil pembahasan menegaskan bahwa sinergi antara inovasi teknologi dan kearifan lokal adalah arah baru pembelajaran bahasa di Indonesia, khususnya untuk bahasa-bahasa daerah yang membutuhkan revitalisasi berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis perbandingan, dapat disimpulkan bahwa permainan mencocokkan kata terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa baik pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia maupun Bahasa Lampung. Kedua artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Perbedaan mendasar antara penelitian Ika Tazkiah et al. (2025) dan artikel J-Simbol terletak pada media dan konteks penerapannya: penelitian pertama mengintegrasikan teknologi digital berbasis Wordwall untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian kedua menekankan nilai kultural dan visualisasi budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Lampung. Temuan ini memperlihatkan potensi besar dalam menggabungkan pendekatan digital dan lokalitas budaya sebagai strategi inovatif penguatan pembelajaran bahasa di era modern. Oleh karena itu, sinergi antara aspek teknologi dan kearifan lokal menjadi landasan penting dalam merancang model pembelajaran yang tidak hanya memperluas kosakata siswa tetapi juga memperkuat identitas linguistik dan pelestarian budaya daerah.

REFERENSI

- Anggraini, R., Nabilah, K. Z., & Triyono, A. (2022). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword. *Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 927–938.
- Ika Tazkiah, Nurlatifah, & Rini Purbayani. (2025). Pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar pada materi Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67–79.
- J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (2024). Penerapan permainan mencocokkan kata dalam pembelajaran Bahasa Lampung di SMP. Universitas Lampung.
- Maisaroh. (2024). Transformasi pendidikan karakter melalui kebijakan pemerintah di Indonesia menuju generasi emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 7(47), 18–30.
- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif speaking pyramid untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, 2(1), 51–60.

- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword. *Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 927–938.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965.
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289.
- Sari, A. S. P. (2021). Pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran Make A Match bagi siswa SD di Kelurahan Tunggurono Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 291–299.
- Utami, P. S., & Bashofi, F. (2023). Penguatan pembelajaran berbasis kecakapan abad 21 melalui budaya lokal: Studi literatur teori Vygotsky dan Ki Hadjar Dewantara. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 4(1), 208–219.
- Zola. (2020). Analisis urgensi kompetensi kepribadian guru. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 90–101.
- Zulfia, N. F. (2022). Penerapan model pembelajaran Make A Match untuk meningkatkan penguasaan kosakata murid kelas V SD. *Nubin Smart Journal*, 2(1), 58–64.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:
