

**MINAT SISWA SEKOLAH DASAR PADA PERMAINAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA
STUDI KASUS : PERMAINAN INTERAKTIF KATABRAK, SI UDIN
PUZZLE 5 DASAR, DAN DUNIA KATA**

*THE INTEREST OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN INDONESIAN VOCABULARY GAME
CASE STUDY: KABABRAK INTERACTIVE GAME, SI UDIN PUZZLE 5 DASAR, AND DUNIA KATA*

Andam Lukcyhasnita,¹ Irfansyah,² Tri Sulistyanningtyas³
Pascasarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung¹²³
andam.lukcy@gmail.com,¹ fandkv@yahoo.co.id,² trining.ism70@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat siswa kelas 3 tingkat sekolah dasar terhadap permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia. Permainan tersebut adalah Katabrak, Si Udin Puzzle 5 Dasar, dan Dunia Kata. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif preeksperimen dengan desain penelitian yang dipakai adalah *one shot case study*. Penulis membagi penelitian menjadi tiga tahap untuk mengetahui minat responden. Hasil penelitian kemudian diolah dengan perangkat lunak SPSS (Statistical Product and Service Solution) untuk mengetahui realibilitas, validitas, maupun relasi variabel. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar kosakata bahasa Indonesia, dengan game Katabrak memiliki nilai rata-rata yang paling tinggi yaitu 31,82 disusul oleh game Si Udin Puzzle 5 Dasar sebesar 31,31; dan permainan Dunia Kata sebesar 30,15. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber informasi mengenai gambaran minat permainan kosakata sehingga dapat membantu desainer permainan interaktif dalam menciptakan permainan edukasi.

Kata Kunci: : *games*, interaktif, kosakata, Indonesia

ABSTRACT

This research was conducted to find out how grade 3 students at the elementary school level are interested in interactive games of Indonesian vocabulary. The game is Katabrak, Si Udin Puzzle 5 Dasar, and Dunia Kata. This research is a quantitative experiment, and the research design used is one shot case study. The author divides the research into three stages to find out the interest of respondents. The results were then processed with SPSS software (Statistical Product and Service Solution) to determine the reliability, validity, and variable relations. The results showed an average interest in learning Indonesian vocabulary, with the Katabrak game having the highest average score of 31.82 followed by the Si Udin Puzzle 5 Basic game of 31.31; and the Word World game is 30.15. The results of this study are expected to be a source of information about the description of interest in vocabulary games, so that it can help interactive game designers in creating educational games.

Keywords: *games, interactive, vocabulary, Indonesia*

PENDAHULUAN

Rendahnya minat siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia acap kali terdengar. Hal tersebut terjadi karena rendahnya penilaian masyarakat akan pentingnya nilai bahasa Indonesia. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa bahasa Indonesia ada secara alamiah. Oleh karena itu banyak masyarakat yang merasa bahwa mempelajari bahasa Indonesia secara khusus tidak terlalu

masalah karena beranggapan telah biasa menggunakan bahasa Indonesia dari lahir. Bahasa Indonesia itu mudah. Hal ini terjadi karena banyak masyarakat yang merasa lancar berbahasa Indonesia pada kesehariannya menimbulkan perasaan telah mampu berbahasa Indonesia sehingga mereka menjadi malas ataupun enggan mempelajari bahasa Indonesia secara sungguh-sungguh. Ada juga yang beranggapan bahasa Indonesia lebih

rendah dari bahasa asing, sehingga menggiring banyak masyarakat lebih meminati untuk mempelajari bahasa asing karena adanya tuntutan era globalisasi yang memaksa masyarakat tersebut lebih memilih mempelajari bahasa asing (seperti bahasa Inggris, Jerman, Cina, maupun Arab) secara khusus daripada mempelajari kembali bahasa Indonesia secara khusus (Rahayu, 2007). Banyak siswa dan orang tua yang menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia ini adalah mata pelajaran yang mudah tetapi membosankan bahkan mata pelajaran ini tidak begitu populer dan dipandang sebelah mata. Mereka menganggap “enteng” bahasa Indonesia karena bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang terpenting diberikan kepada siswa. Mata pelajaran ini bahkan menjadi salah satu mata ujian wajib dalam Ujian Nasional.

Pada era digital ini, mulai alat komunikasi, transportasi, bahkan untuk kegiatan sehari-hari, manusia menggunakan alat-alat bantu yang *smart* atau pintar yang telah terintegrasi dengan teknologi. Generasi Z (anak-anak yang lahir pada tahun 1990 hingga 1999) dan generasi milenial (anak-anak yang lahir pada tahun 2000-an) adalah generasi yang telah terpapar media digital sejak usia dini. Perkembangan teknologi tentu membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Untuk itu, semua hal harus disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Pada zaman modern sekarang ini, dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, teknologi seperti *ipad*, *tablet*, atau *smartphone*, membawa kemudahan bagi semua orang termasuk dengan anak-anak masa kini. Hal tersebut tidak terhindarkan. Beberapa artikel memuat berapa usia ideal anak untuk menggunakan gadget. Dalam sebuah artikel surat kabar “Lifestyle Metropolis”

di *Jawa Pos*, Jumat 31 Januari 2014, Kak Seto Mulyadi, menyatakan usia ideal anak-anak berkenalan dengan peranti teknologi adalah 10 tahun. Tren pembelajaran interaktif zaman sekarang yang menarik minat anak selalu dikaitkan dengan aplikasi permainan edukasi dalam gadget.

Perkembangan teknologi komunikasi yang ada saat ini merupakan media yang paling kuat atau tepat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak. Teknologi komunikasi digital dapat digunakan sebagai media untuk memperluas penguasaan kosakata pada anak. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah alat bantu bagi manusia dan telah menjadi gaya hidup. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan karena setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam aktivitas manusia. Untuk itu, beberapa pengembang teknologi digital, khususnya pengembang permainan interaktif menciptakan permainan interaktif yang memiliki nilai edukasi yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk belajar tentang kosa kata.

Permainan interaktif (*games*) adalah salah satu media hiburan digital yang kini semakin berkembang, terutama sejak maraknya perkembangan perangkat telepon pintar (*smartphone*). Permainan interaktif yang dahulu merupakan komoditas anak-anak dan hanya sebagai sarana hiburan, kini telah berkembang di berbagai bidang, seperti bisnis, simulasi, edukasi, maupun pembelajaran virtual. Perkembangan tersebut perlahan membuat permainan interaktif menjadi sebuah gaya hidup yang banyak dikenal dan diakrabi terlebih di daerah perkotaan (Henry, 2010).

Belajar bahasa melalui permainan interaktif (*game*) sangat menarik. Hal tersebut, seperti dikemukakan Daeng

(dalam Ismail, 2012) bahwa permainan bersifat universal karena hidup di semua kalangan masyarakat di dunia. Permainan juga tidak mengenal adanya lingkungan dan stratifikasi sosial. Permainan juga merupakan kesibukan yang ditentukan oleh diri sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan, atau perintah. Pernyataan dan pendapat ahli tersebut menegaskan permainan merupakan sebuah media edukasi. Oleh karena itu, *game* (permainan) lebih mudah diterima anak-anak sebagai media edukasi.

Salah satu permainan interaktif yang dirilis adalah permainan kosakata bahasa Indonesia. Pengadaptasian permainan kosakata bahasa Indonesia ini bertujuan untuk dapat memberikan hiburan dan pengetahuan tentang kosakata bahasa Indonesia kepada pemainnya. Permainan kosakata banyak dirancang dalam bentuk permainan teka-teki (*puzzle*) yang menguji ketangkasan dan pengetahuan pemain. Sayangnya, meskipun banyak permainan kosakata bahasa Indonesia yang telah dirilis, peminatnya cukup rendah, khususnya di kalangan anak-anak.

Katabrak, Puzzle 5 Dasar, si Udin, dan Dunia Kata merupakan beberapa contoh permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia. Ketiga permainan ini memiliki cara bermain dan tampilan desain yang berbeda-beda. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung minat pemain (siswa) terhadap permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia yang diukur berdasarkan parameter tingkat kepuasan pemain (*user satisfaction*). Masalah yang dibahas meliputi bagaimana hubungan antara minat belajar bahasa Indonesia dan minat bermain *game* kosakata bahasa Indonesia pada siswa SD? Bagaimana penilaian pemain terhadap ketiga permainan (*game*) kosakata tersebut? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mana

ketertarikan pemain belajar bahasa Indonesia melalui permainan kosakata dengan media digital.

Beberapa penelitian sejenis pernah dilakukan, diantaranya Pramesti (2015). Ia meneliti peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui permainan teka-teki silang sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian Pramesti (2015) menunjukkan penggunaan permainan kata teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pretes sebesar 45 dengan nilai rata-rata setelah diberikan siklus bermain sebesar 80,6. Hapsari & Suminar (2003) dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga meneliti efektivitas Ludo Words Game (LWG) terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada anak dengan studi kasus siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. Hasil penelitian dari Hapsari & Suminar (2003) menunjukkan Ludo Word Game secara efektif dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Penulis meneliti hubungan antara minat belajar bahasa Indonesia dalam permainan interaktif kosakata. Adanya penggunaan permainan interaktif dalam sistem pembelajaran bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar kosakata sehingga siswa mampu meningkatkan aspek kognitif terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa dapat meningkatkan kemampuan melalui *levelling* yang ada di dalam permainan interaktif tersebut. Dengan *game*, siswa akan merasakan adanya tantangan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak menyadari ketika bermain *game* pada hakikatnya ia sedang

melakukan aktivitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penulis menggunakan metode pre-eksperimen. Metode ini digunakan karena dalam penelitian ini tidak ada variabel kontrol. Desain penelitian yang dipakai adalah *one shot case study*. Desain penelitian ini digunakan karena penulis hanya fokus pada sebuah kasus yaitu minat permainan interaktif kosakata dan minat belajar kosakata. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket atau kuesioner untuk mendapatkan data-data primer. Angket atau kuesioner diberikan kepada responden untuk mengetahui minat belajar bahasa Indonesia khususnya kosakata melalui permainan interaktif. Permainan interaktif kosakata yang akan diujikan kepada responden adalah permainan Katabrak, Si Udin Puzzle 5 Dasar, dan Word Space.

Adapun proses penelitian ini terbagi atas tiga tahap, yaitu

1. Tahap Pertama

Penulis memberikan angket awal kepada responden. Angket awal berupa daftar pernyataan mengenai minat responden terhadap belajar bahasa Indonesia khususnya kosakata.

2. Tahap Kedua

Penulis akan memberikan permainan interaktif yang berbeda, yaitu permainan Katabrak, Si Udin Puzzle 5 Dasar, dan Word Space. Penulis akan memantau respons gerak-gerik ataupun interaksi yang dihasilkan subjek ketika mereka bermain game interaktif yang diajukan.

3. Tahap Ketiga

Penulis memberikan angket mengenai penilaian dan minat terhadap permainan interaktif kosakata yang telah diujikan pada responden.

Untuk melengkapi data penelitian, penulis mengambil beberapa teori-

teori sebagai acuan sekunder dalam penelitian ini. Menurut Bloomfield (dalam Chaer, 2012) dan Keraf (2007), kata adalah satuan bebas terkecil dan suatu unit dalam bahasa yang memiliki stabilitas intern dan mobilitas posisional. Pembelajaran menurut Hakim (2005) adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia. Perubahan tersebut diperlihatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan daya pikir. Pembelajaran kosakata menurut Tarigan (2015) ada dua cara, yaitu dengan mendengarkan kata-kata dari hasil interaksi dan dengan cara mengalaminya sendiri. Sudono (2000) mendefinisikan bermain adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi. Permainan menurut Ismail (2012) adalah kesibukan yang ditentukan sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan, atau perintah. Kemudian, Montessori (dalam Sudono, 2000) menyatakan ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendapat serupa dikemukakan oleh Tedjasaputra (2008). Beliau mengatakan permainan edukatif adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif juga merupakan sebuah pengembangan dari sistem belajar yang modern, seperti yang dikemukakan oleh Whitton & Moseley (2012)), "*We place game development within the context of modern education*".

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas tiga pada Sekolah Dasar Negeri Banjarsari Bandung dengan

TABEL I INTERPRETASI POIN SKALA LIKERT

No	Skala	Interpretasi Poin Pernyataan Positif	Interpretasi Poin Pernyataan Negatif
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5
2	Tidak Setuju (TS)	2	4
3	Netral (N)	3	3
4	Setuju (S)	4	2
5	Sangat Setuju (SS)	5	1

rentang usia 8 hingga 10 tahun. Sampel penelitian diambil sebanyak 37 responden yang tergabung dalam satu kelas.

Adapun alasan penulis memilih lokasi SDN Banjarsari sebagai lokasi penelitian ini karena secara lokasi wilayah, SDN Banjarsari terletak di pusat Kota Bandung. Hal tersebut memudahkan penulis dalam menjangkau lokasi penelitian. Dari segi demografis, SDN Banjarsari dinilai dapat memberikan gambaran siswa-siswi perkotaan yang aktif dan memahami penggunaan teknologi seperti gadget sehingga dapat memudahkan pengaplikasian penelitian yang menggunakan *gadget* / *smartphone* sebagai media penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik angket penulis pilih untuk memperoleh data langsung dari responden/data primer yang berupa data minat belajar dan minat pada permainan kosakata.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah pertama, penulis memberikan angket yang berisi 10 pertanyaan untuk mendapatkan data minat belajar bahasa Indonesia. Angket tersebut penulis bagi menjadi dua, yaitu 5 pernyataan yang bersifat positif dan 5 pernyataan yang bersifat negatif. Pernyataan diisi dengan pengukuran skala likert, yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Angket tersebut harus diisi oleh setiap siswa. Dalam mengisi angket, siswa hanya memberi tanda centang (✓)

pada jawaban yang dipilih.

Pada angket kedua, berisi daftar pertanyaan mengenai minat siswa terhadap permainan interaktif. Dalam hal ini, penulis membagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu minat permainan interaktif, berisi 20 pernyataan positif. Bagian kedua pertanyaan tentang minat permainan interaktif kosakata yang telah siswa mainkan. Bagian kedua tersebut berisi 10 pernyataan bernada positif dengan pernyataan skala likert. Tabel I adalah tabel hasil angket. Setelah itu, poin diinterpretasikan dalam bentuk angka yang kemudian dijumlahkan secara keseluruhan. Hasil total jumlah poin kemudian diinterpretasikan kembali untuk mengetahui tingkatan minat yang dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Pertama, menganalisis validitas dan realibilitas data yang telah diperoleh. Uji validitas data yang dilakukan adalah dengan cara membandingkan nilai Rhitung dengan nilai Rtabel. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 37 orang sehingga, maka nilai Rtabel yang didapat adalah 0,325 untuk signifikansi 5%.

Kedua, menganalisis reliabilitas data. Reliabilitas data dapat dilihat dari besarnya nilai Cronbach's Alpha yang didapatkan dari data-data yang valid. Nilai cronbach's alpha yang didapatkan

TABEL II HASIL TES REALIBILITAS MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA

Koefisien Alpha	Realibilitas	Hasil Cronbach's Alpha	Simpulan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi	0,569	Realibitas pernyataan sedang / cukup
0,600 – 0,799	Tinggi		
0,400 – 0,599	Sedang / Cukup		
0,200 – 0,399	Rendah		
0,00 – 0,199	Sangat Rendah		

TABEL III HASIL TES REALIBILITAS MINAT PERMAINAN INTERAKTIF

Koefisien Alpha	Realibilitas	Hasil Cronbach's Alpha	Simpulan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi	0,712	Realibitas pernyataan Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi		
0,400 – 0,599	Sedang / Cukup		
0,200 – 0,399	Rendah		
0,00 – 0,199	Sangat Rendah		

kemudian diinterpretasikan.

Ketiga, mencari besaran poin minat yang didapat dari hasil angket dan mencari nilai rata-rata yang kemudian diinterpretasikan sehingga penulis mendapatkan kesimpulan.

Keempat, mencari hubungan antara minat belajar bahasa Indonesia dengan minat siswa terhadap permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia.

Hasil

Pada tes validitas, hasil angket minat belajar bahasa Indonesia, ternyata didapatkan 7 pernyataan yang valid dan 3 pernyataan yang tidak valid. Dari 7 pernyataan yang valid didapatkan nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan 0,569.

Dari 37 responden, berdasarkan 7 pernyataan yang valid tersebut didapatkan jumlah rata-rata minat belajar bahasa Indonesia 28,11. Apabila diinterpretasikan dari total nilai rata-rata sebesar 35 poin, didapatkan minat belajar bahasa Indonesia termasuk kategori tinggi.

Pada hasil tes validitas angket minat permainan interaktif didapatkan 17 pernyataan yang valid dan 3 pernyataan yang tidak valid. Dari 17 pernyataan yang valid didapatkan nilai Cronbach's

Alpha 0,712.

Dari hasil angket yang berasal dari pernyataan yang valid didapatkan nilai rata-rata minat terhadap permainan interaktif, sebesar 53,92. Apabila diinterpretasikan dengan nilai maksimal yang diperoleh 70, dapat dikatakan minat responden terhadap permainan interaktif tinggi.

Selain hasil di atas, penulis juga mendapat data permainan interaktif yang disukai oleh responden. Ada 68 total judul permainan interaktif kesukaan responden, di antaranya terdapat 10 besar judul permainan interaktif yang disukai, yaitu permainan Minecraft (65%), Geometry Dash (38%), Clash Royal (27%), Mobile Legend (27%), Clash Of Clans (19%), Arrow IO (19%), Plant Vs Zombie (16%), Princess Make Up (14%), Crossy Road (14%), dan AoV (14%).

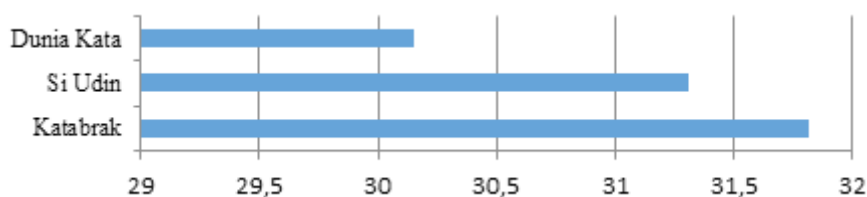
Selain itu, penulis juga mendapatkan hasil data intensitas waktu bermain dan lama waktu bermain yang biasa dilakukan responden. Rata-rata responden bermain permainan interaktif sebanyak 3 kali dalam sehari dengan rata-rata waktu bermain yang dihabiskan kurang lebih 71 menit atau sekitar 1 jam 11 menit.

TABEL IV HASIL TES REALIBILITAS MINAT PERMAINAN INTERAKTIF KOSAKATA

Koefisien Alpha	Realibilitas	Hasil Cronbach's Alpha	Simpulan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi	0,658	Realibitas pernyataan Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi		
0,400 – 0,599	Sedang / Cukup		
0,200 – 0,399	Rendah		
0,00 – 0,199	Sangat Rendah		

TABEL V PENILAIAN TERHADAP PERMAINAN KOSAKATA YANG DIAJUKAN

Pernyataan	Judul Permainan		
	Dunia Kata	Si Udin Puzzle 5 Dasar	Katabrak
Kesenangan dalam permainan			✓
Kemudahan mengingat kosakata			✓
Tantangan dalam permainan			✓
Desain dalam tampilan warna layout permainan		✓	
Desain dalam susunan balok permainan		✓	
Audio atau Musik dalam Permainan	✓		
Kemudahan pengetahuan kosakata	✓		
Ketertarikan untuk Memasang Permainan secara Pribadi			✓



Gambar 1 Bagan tingkat rata-rata minat permainan interaktif kosakata

Pada hasil tes validitas angket minat permainan interaktif kosakata didapatkan 9 pernyataan yang valid dan 1 pernyataan yang tidak valid. Dari 9 pernyataan yang valid didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,658.

Dari hasil data yang valid dalam angket minat permainan interaktif kosakata didapatkan poin rata-rata

minat responden adalah 31,05. Apabila diinterpretasikan dengan perbandingan poin maksimal, minat responden terhadap permainan yang diajukan tinggi. Dari hasil rata-rata tersebut penulis memecah nilai rata-rata berdasarkan judul permainan. Hasilnya, permainan Katabrak mendapatkan nilai rata-rata minat tertinggi sebesar 31,82. Disusul

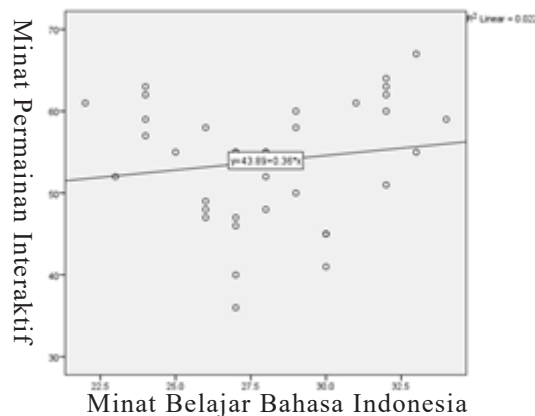
permainan Si Udin Puzzle 5 Dasar 31,31, dan permainan Dunia Kata dengan rata-rata 30,15.

Untuk mengetahui lebih detail mengenai minat responden terhadap tiap permainan interaktif yang diajukan, penulis kemudian membagi penjelasan analisis berdasarkan pernyataan-pernyataan valid. Hasil dari ketiga permainan yang diajukan, responden, lebih merasa senang ketika bermain permainan Katabrak. Selanjutnya, dalam hal kemudahan mengingat kosakata yang telah dimainkan, responden memilih permainan Katabrak. Dari segi tantangan permainan, responden lebih tertantang dengan permainan Katabrak. Dari segi tampilan dan desain, responden rata-rata lebih menyenangi tampilan permainan Si

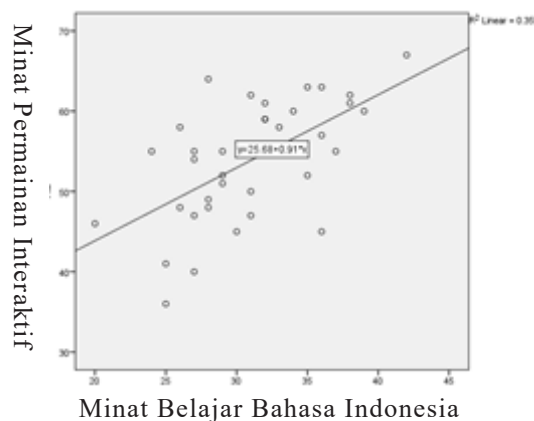
Udin Puzzle 5 Dasar. Dari segi audio dan kemudahan dalam pengetahuan kosakata yang sudah diketahui sebelumnya, responden rata-rata memilih permainan Dunia Kata.

Uji relasi minat belajar bahasa Indonesia dengan minat bermain permainan interaktif dilakukan dengan penggambaran diagram pencar. Hasil diagram pencar yang didapat, ada hubungan yang linear antarvariabel. Artinya, kedua variabel tersebut saling memengaruhi.

Dari gambar 2, dapat terlihat arah garis dalam diagram yang menaik dari kiri ke kanan, hal ini menunjukkan semakin tinggi minat bermain permainan interaktif pada responden, semakin tinggi minat belajar bahasa Indonesia. Dari hasil



Gambar 2 Bagan pencar relasi minat belajar bahasa Indonesia dengan minat permainan interaktif



Gambar 3 Bagan pencar relasi minat permainan interaktif dengan minat permainan kosakata

uji korelasi juga didapatkan nilai korelasi (r), sebesar 0,0150. Dengan demikian, bila diinterpretasikan, hubungan antarvariabel ini sangat rendah.

Pada uji relasi minat permainan interaktif dengan minat permainan kosakata yang diajukan, hasil dari diagram pencar menunjukkan adanya hubungan yang linear. Kedua variabel tersebut saling memengaruhi.

Pada Gambar 3, terlihat gambaran diagram pencar hubungan variabel tersebut. Terdapat gambaran arah garis yang menaik dari kiri ke kanan sehingga hubungan antarvariabel tersebut bernilai positif. Artinya semakin tinggi minat responden untuk bermain permainan interaktif maka semakin tinggi kemungkinan responden untuk bermain permainan kosakata. Nilai hasil uji korelasi dari variabel ini adalah sebesar 0,596. Artinya, antarvariabel tersebut memiliki keeratan hubungan yang sedang.

SIMPULAN

Penelitian ini telah memberikan gambaran adanya hubungan minat belajar bahasa Indonesia dengan minat bermain permainan interaktif, hubungan minat permainan interaktif dengan minat bermain permainan kosakata. Responden dapat menerima dengan positif permainan interaktif yang diajukan penulis. Hal ini tergambarkan dari nilai rata-rata minat yang didapatkan dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia memungkinkan dapat menarik minat belajar bahasa Indonesia pada responden. Hal tersebut ditunjukkan dari angka tingginya minat permainan interaktif kosakata bahasa Indonesia.

Dari penelitian ini, penulis juga mendapatkan preferensi model permainan interaktif kosakata yang dapat dikembangkan lebih lanjut setelah melihat hasil perbandingan dari penilaian

responden terhadap ketiga permainan kosakata yang diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2012). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, T. (2005). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hapsari, I. I., & Suminar, D. R. (2003). Efektifitas ludo words game (LWG) terhadap peningkatan kosakata bahasa inggris pada anak studi kasus pada siswa kelas iv sd muhammadiyah 4 pucang. *Journal Universitas Airlangga*, 5(1).
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, A. (2012). *Education games*. Yogyakarta: PRO-U Media.
- Keraf, G. (2007). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pramesti, U. D. (2015). *Peningkatan penguasaan kosakata bahasa indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang*, 11(1), 82–93.
- Rahayu, M. (2007). *Bahasa indonesia di perguruan tinggi (I)*. Jakarta: Grasindo.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa. Bandung: Angkasa.
- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Bermain, mainan, permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Whitton, N., & Moseley, A. (2012). *Using game to enhance learning and teaching*. Newyork: Routledge.