



## Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Paper Doll* “Bepe-Bepean” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Tema Clothes di Sekolah Dasar

Neni Maulidah<sup>1</sup>, Decenni Amelia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia, email:

[neni.maulidah@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:neni.maulidah@dsn.ubharajaya.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia, email:

[decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id)

Corresponding Author: [neni.maulidah@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:neni.maulidah@dsn.ubharajaya.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstract:** *Elementary school students can be categorized as children who have a tendency to like and need to play (Homo Ludens). Therefore, learning by playing for elementary school students will be in line with needs and support more meaningful learning and make it easier to achieve the expected learning goals. Learning English as a foreign language learning for elementary school children in Indonesia has learning characteristics, one of which is emphasizing mastery of vocabulary, which in its implementation requires innovative learning media and meets the learning needs and characteristics of elementary school students. This research is aimed at measuring the effectiveness of using the Paper Doll game media "Bepe-bepean" on mastering English vocabulary on the theme of Clothes in grade 3 elementary school students. The research method used is experimental research with a one group pretest posttest study design on grade 3 students at SDN 3 Ciamis. The results of inferential statistical tests in this study showed an  $asympt.sig$  value of  $0.036 < 0.050$ . This means that it shows that  $H_0$  is rejected, so it is very clear that through statistical tests it shows that there is a very significant difference in the ability to master the English vocabulary of class 3 students at SDN 3 Ciamis in the sub-material "Clothes" after being given learning using the Paper Doll game "Bepe-bepean." Thus, the use of the Paper Doll game "Bepe-bepean" can be used as an alternative media that meets the needs and characteristics of elementary school students as homo ludens. The Paper Doll game media "Bepe-bepean" has also been proven to have positive and effective implications for increasing elementary school students' vocabulary mastery.*

**Keywords:** *Game Media, Paper Doll, "Bepe-Bepean", English Vocabulary, Clothes.*

**Abstrak:** Siswa sekolah dasar dapat dikategorikan sebagai anak-anak yang memiliki kecenderungan suka dan butuh bermain (*Homo Ludens*). Oleh karenanya belajar dengan cara bermain bagi siswa sekolah dasar akan sejalan dengan kebutuhan dan menunjang

pembelajaran yang lebih bermakna serta memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran bahasa Inggris sebagai pembelajaran berbahasa asing bagi anak sekolah dasar di Indonesia memiliki karakteristik pembelajaran yang salah satunya menekankan pada penguasaan *vocabulary* (kosakata) yang dalam pelaksanaannya membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kebutuhan belajar serta karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini ditujukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris tema *Clothes* pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest Posttest study* pada siswa kelas 3 SDN 3 Ciamis. Hasil uji statistic inferensial pada penelitian ini menunjukkan nilai  $asymp.sig$  sebesar  $0,036 < 0,050$ . Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga sangat jelas melalui uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 3 SDN 3 Ciamis pada sub materi “Clothes” setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”. Dengan demikian penggunaan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” dapat digunakan sebagai alternatif media yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar sebagai *homo ludens*. Media permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” juga terbukti berimplikasi secara positif dan efektif pada peningkatan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Permainan, *Paper Doll*, “Bepe-Bepean”, Kosakata Bahasa Inggris, *Clothes*.

## PENDAHULUAN

Di antara hakikat manusia menurut Johan Huizinga adalah manusia sebagai *Homo Ludens*, yaitu manusia sebagai makhluk yang suka bermain, bahkan memiliki keistimewaan sebagai pemain yang sesungguhnya (N. M. Sari et al., 2020; Tedjasaputra, 2008, p. 12). Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, penikmatan yang intensif, bebas dari kekangan atau kedudukan, berproses emansipatorik dan itu hanya tercapai dalam alam dan susana kemerdekaan (Huizinga, 2008, 2014; Lambrow, 2021; Stelzer, 2023). Di samping itu dalam pasal 31 Konvensi Hak-hak Anak (Gray, 2013; Henricks, 2008; Stelzer, 2023) menyebutkan bahwa bermain juga merupakan salah satu hak anak. Melalui bermain anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motik, kecerdasan dan sosial emosional yang ketiganya harus berjalan secara beriringan. Sebagai *Homo Ludens* manusia beranggapan bahwa bermain sebagai aktivitas yang menyenangkan adalah kebutuhan yang sudah melekat. Oleh karenanya belajar dengan cara bermain akan sejalan dengan kebutuhan di atas, anak akan belajar dengan sepenuh hati, senang dan tanpa merasa terpaksa. Hal tersebut akan dapat menunjang pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak sehingga akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Jerome Singer juga mengemukakan (Gray, 2013; Henricks, 2008; Stelzer, 2023; Tedjasaputra, 2008) bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, oleh karena itu maka anak akan mengalami emosi yang menyenangkan selama pembelajaran. Maka tidak akan ada anak yang “bengong” karena terlalu banyak stimulasi ataupun bosan karena kurangnya stimulasi. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Sadiman (2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan

siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk bernagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari pendapat Jerome Singer dan Sadiman di atas dapat disimpulkan bahwasannya belajar dengan cara bermain, atau dengan menggunakan mainan dan permainan akan memberikan stimulus yang baik terhadap daya serap otak dalam merekam berbagai hal di samping akan dapat mempercepat proses belajar karena kondisi belajar dibuat sedemikian rupa sehingga anak dapat mengulang-ulang merekam materi, memecahkan masalah dengan serasa lebih nyata, dan juga mengoptimalkan sisi lainnya yaitu fisik motorik karena media permainan ini menuntut gerakan fisik serta sosial emosional yang akan berkembang dengan baik karena kondisi yang dibuat menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing bagi anak ssekolah dasar di Indonesia memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada penguasaan empat kemampuan berbahasa yang di antaranya adalah penekanan terhadap penguasaan berbagai *vocabulary* (kosakata) bahasa Inggris dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata ini menekankan pada aspek akademis, namun dalam pembelajarannya akan lebih efektif jika berjalan seiring dengan perkembangan fisik motorik dan sosial emosionalnya yang didukung dalam konsep pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam mewujudkan pembelajaran melalui permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata berbahasa baik bahasa Indonesia ataupun bahasa asing lainnya telah dilakukan di sekolah dasar. Namun pengembangan media permainan yang berpengaruh pada peningkatan penguasaan kosakata dari bernagai penelitian tersebut memiliki perbedaan. Namun demikian hasil penelitian terdahulu tersebut pada dasarnya menunjukkan efektivitas permainan memang dianggap berimplikasi pada peningkatan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Ahmad et al., 2023; Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Mulyanti & Sya, 2023; Oktaviani & Yanti, 2022; Priyastuti et al., 2020; M. U. K. Sari et al., 2021; Wati, 2021; Widyahening & Sufa, 2022). Oleh karenanya dengan latar belakang implikasi teori bermain di atas dan atas dasar kebutuhan terhadap permasalahan pengajaran bahasa Inggris dalam hal penguasaan kosakata di kelas rendah sekolah dasar, maka penelitian ini akan mencoba untuk menerapkan pembelajaran bermain menggunakan mainan dan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”. Dengan tujuan untuk mengukur efektifitas penggunaan cara belajar dengan penggunaan media di atas dan implikasinya terhadap hasil belajar peserta didik yaitu penguasaan kosakata “*Clothes*” di kelas 3 sekolah dasar.

### **Rumusan masalah**

Secara operasional rumusan permasalahan penelitian ini dapat dijabarkan seperti berikut ini:

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok “*Clothes*” dengan menerapkan cara bermain, mainan dan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata di kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan belajar dengan cara bermain, mainan dan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok “*Clothes*” di kelas 3 Sekolah Dasar ?

## KAJIAN PUSTAKA

Siswa sekolah dasar terutama siswa kelas bawah (kelas 1-3) memiliki kisaran usia yang masih memiliki karakteristik seperti siswa anak usia dini. Jika dipandang dari perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar dapat meliputi perubahan yang terjadi dalam pola pikir siswa sekolah dasar, (Prabowo and Widodo, 2004; Bujuri, 2019). Ahli kognitif, Piaget (1964), menyatakan bahwa siswa sekolah dasar (7-11) berada pada fase operasional kongkrit. Pada fase ini siswa sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini siswa belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda kongkret. Pada fase ini lah siswa sekolah dasar berada. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan penglogikaan melalui benda-benda kongkret. Oleh karenanya dibutuhkan berbagai media termasuk media permainan yang semi konkret atau penggunaan media konkret atau semi konkret. Penggunaan permainan pada dasarnya merupakan perwujudan *playful learning* yaitu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan (Zosh et al., 2017). Sejalan juga dengan penelitian dari (Colliver & Nikolay Veraksa, 2019) yang menyatakan bahwa permainan sangat diperlukan oleh anak usia dini untuk memaksimalkan proses belajarnya.

### Media Permainan

Henrickson (2008) dalam *The Nature of Play* dan juga Gray (2013) mengatakan bahwa definisi permainan adalah, “usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.” Selain itu, permainan dapat memberikan motivasi, kesenangan, dan cara untuk melatih kemampuan linguistik siswa dalam mempelajari suatu bahasa. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Huizinga (Huizinga, 2008, 2014; Lambrow, 2021; Stelzer, 2023), yaitu “*le jeu représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d’exercer des compétences linguistiques*” (Permainan ini adalah salah satu sumber motivasi, kesenangan dan sarana menerapkan kemampuan berbahasa).

Sadiman (2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu : permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkunkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungknkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk bernagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

### Definisi Operasional *Paper Doll* “Bepe-bepean”

Menurut Wikipedia, “Paper Doll” atau dalam bahasa Indonesianya yaitu Boneka kertas adalah mainan yang lebih populer dengan istilah bongkar pasang (BP) dan sangat terkenal di Indonesia pada tahun 90-an. “Bepe-bepean” adalah permainan yang sudah sangat lama dan mungkin sudah tidak dimainkan lagi oleh anak-anak zaman sekarang. Penggunaan “Bepe-bepean” dalam pembelajaran ini juga selain digunakan sebagai media yang menjembatani pembelajaran dengan hakikat manusia sebagai “homo ludens” juga dimaksudkan untuk lebih mengenalkan permainan-permainan tradisional anak-anak Indonesia. Adapun yang dimaksud “Bepe-bepean” atau “Paper Doll” dalam penelitian ini adalah figure atau karakter boneka yang terbuat dari kertas, dengan pakaian terpisah, juga terbuat dari kertas,yang dapat dipasang ke boneka. “Paper Doll” ini banyak tersedia di Internet juga dijual murah di toko-toko mainan hingga sekarang ini.

### Bentuk *Paper Doll* “Bepe-bepean”

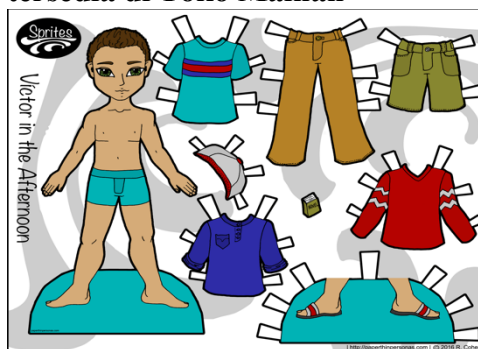
Berikut ini adalah beberapa contoh “*Paper Doll*” yang tersedia di internet, adapun pada pelaksanaannya nanti “*Paper Doll*” ini peserta didik dapat juga membeli di toko mainan seperti gambar berikut ini:



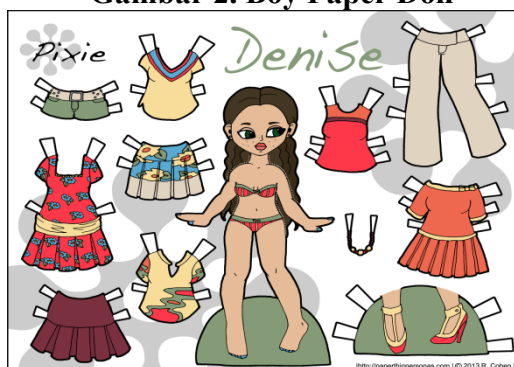
Gambar 1. *Paper Doll* yang tersedia di Toko Mainan



Gambar 2. Boy *Paper Doll*



Gambar 3. Boy *Paper Doll*



Gambar 4. Girl *Paper Doll*



Gambar 5. Girl *Paper Doll*



Gambar 6. Clothes *Paper Doll* Set, Sumber Gambar:

<https://www.google.com/>

### Aturan Bermain Permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”

Berikut ini adalah aturan main menggunakan mainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” dan skenario permainannya:

- a. Setiap peserta didik dan guru di kelas masing-masing memiliki minimal satu set “*paper doll*” dengan dua orang manusia “*paper doll*”, yang satu berjenis kelamin perempuan dan satu lagi berjenis kelamin laki-laki. Dalam satu set “Bepe-bepean” atau “*paper doll*” tersebut sudah terdiri dari sejumlah pakaian dengan berbagai jenis dan sudah dipotong-potong”

- b. Guru menyiapkan skenario permainan di dalam kelas yaitu permainan BP-BP-an (Bongkar Pasang Pakaian) dalam bahasa Inggris dan menyiapkan *reward* untuk peserta didik yang benar dan tercepat. Kata kunci permainannya adalah menggunakan kata “Alpin wears.....” untuk “Boy Paper Doll” dan “Cika wears.....” untuk “Girl Paper Doll”.
- c. Permainan dilakukan secara berulang-ulang hingga peserta didik dapat menemukan sendiri arti kosakata dan memiliki penguasaan dan pemahaman terhadap kosakata “clothes” dalam bahasa Inggris.
- d. Guru menyiapkan latihan mengordinasikan hasil penemuan siswa mengenai berbagai kosakata yang ada dalam permainan sebelumnya dengan gambar dan arti dalam bahasa Indonesia.

### Ruang Lingkup Kosakata “Clothes” pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 Sekolah Dasar

Adapun ruang lingkup kosakata materi “Clothes” pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 sekolah dasar adalah sebagai berikut:

CLOTHES VOCABULARIES				
1. Shoes	8. Shirt			
2. Cap/Hat	9. Jeans			
3. Underpants	10. Jacket			
4. T-Shirt	11. Shorts			
5. Trousers	12. Skirt			
6. Dress	13. Jumper			
7. Socks				

Sumber Gambar: <https://en.islcollective.com/>

Berikut ini adalah indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada materi pokok “clothes”:

- a. Listening: Siswa dapat merespon dan mengikuti instruksi dengan tindakan berhubungan dengan pakaian.
- b. Speaking:
  - Siswa dapat memberi aba-aba berhubungan dengan pakaian.
  - Siswa dapat memberi informasi tentang jenis-jenis pakaian.
- c. Reading: Siswa dapat membaca nyaring berhubungan dengan pakaian.
- d. Writing: Siswa dapat menyalin kalimat berhubungan dengan pakaian.

### Langkah-langkah Penggunaan Permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”

Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran dengan cara bermain, mainan dan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”:

1. Guru dan peserta didik masing-masing menyiapkan *Paper Doll* “Bepe-bepean” yang sudah terpotong-potong dengan dua karakter Boy dan Girl di atas meja.
2. Guru menjelaskan aturan main permainan.
3. Guru memberikan nama pada karakter “Boy Paper Doll” dengan nama “Alpin” dan “Girl Paper Doll” dengan nama “Cika”.
4. Guru menampilkan di depan kelas “Bepe-bepean” atau Paper Doll kemudian mengenakan pakaian satu persatu sambil diperagakan dan diucapkan dalam bahasa Inggris, contoh “Alpin wears shorts”.

5. Peserta didik diminta untuk mengucap ulang dan memperagakan, secara terus menerus satu persatu secara berulang sehingga tanpa dijelaskan kepada peserta didik mereka menguasai bahwa shorts itu adalah celana pendek misalnya, dan seterusnya berlaku untuk kosakata lainnya.
6. Kemudian permainan berikutnya dimulai: Peserta didik diminta untuk mendengarkan instruksi guru untuk mendandani *Paper Doll* “Bepe-bepean” secara tepat dan cepat tanpa boleh ketahuan temannya kemudian di bawa lari ke depan kelas untuk di cek oleh guru.
7. Jika jawaban siswa benar maka sematkan satu cap/stamp/sticker/bintang pada nama/buku anak.
8. Lakukan berulang, kelas akan riuh rendah dengan teriakan anak-anak dan aktifitas anak-anak mendandani *Paper Doll* “Bepe-bepean” dan berlarian untuk mengecek hasil pekerjaan mereka.
9. Semakin banyak cap/stamp/sticker/bintang mereka akan mendapatkan *reward* dan juga menjadi acuan penilaian guru.
10. Permainan dilanjutkan dengan dilakukan secara berpasangan, peserta didik saling meminta temannya mendandani *Paper Doll* “Bepe-bepean” dengan instruksi dari mereka sendiri secara bergiliran.
11. Kemudian waktunya mengecek pengorganisasian kosakata peserta didik, hal tersebut bisa dilakukan dengan cara instruksi: “acungkan skirt”, “acungkan T-shirt” dan seterusnya, kemudian mengerjakan soal sederhana seperti Matching atau menjodohkan gambar dengan kosakata dan terjemahan bahasa Indonesia dengan cara permainan yang menyenangkan pula seperti dalam bentuk berikut ini:

**Clothing line**  
Follow the instructions below.


Colour the t-shirt blue.	Colour the socks green.
Colour the skirt pink.	Colour the trousers yellow.
Colour the jumper red.	Colour the shirt purple.
Colour the shoes orange.	Colour the hat black.
Colour the shorts white.	

**Match words and pictures**

baseball cap	<input type="checkbox"/>	1		2		3	
dress	<input type="checkbox"/>	4		5		6	
jacket	<input type="checkbox"/>	7		8		9	
jeans	<input type="checkbox"/>	10		11		12	
jumper (sweater)	<input type="checkbox"/>	13					
shirt	<input type="checkbox"/>						
skirt	<input type="checkbox"/>						
shoes	<input checked="" type="checkbox"/>						
shorts	<input type="checkbox"/>						
socks	<input type="checkbox"/>						
T-shirt	<input type="checkbox"/>						
trousers	<input type="checkbox"/>						
underpants	<input type="checkbox"/>						

Sumber Gambar: <https://en.islcollective.com/>

12. Untuk meningkatkan keterampilan menulisnya dapat dilakukan dengan cara a) mencari huruf “Word Search” untuk melatih daya ingat urutan huruf dalam kata, kemudian latihan mengisi tulisan rumpang seperti berikut ini:



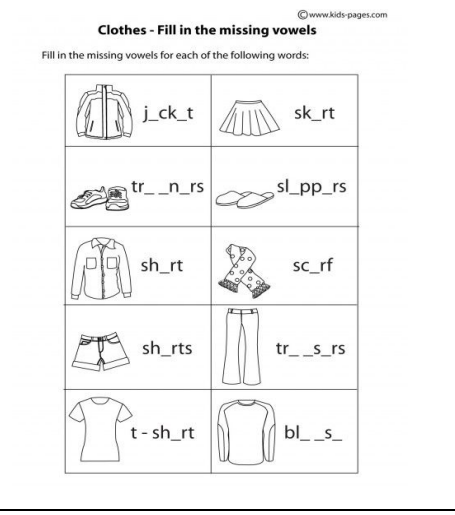
**CLOTHES - WORDSEARCH**

FIND THE HIDDEN WORDS.

B J A C K E T V Q Q J E A N S Z  
 A O P R B T U S S W E A T E R  
 L H T S H I R T S V E I H T Y  
 O E P E S S K M F K C X I B I  
 V O I Z E A D I R R I U K S P  
 E A X O F S N P N A S R E D A  
 R E H X L B U D A I Y V T X J  
 A S Z G U L V N A N O I P N A  
 L M K T N O E B G L T T L S M  
 L H L J I U S C G L S S T E A  
 S E D O F S T A I M A O E S S  
 B K R G O E T P K I O S N P T  
 Q K E K R G T O D B Z E S S I  
 Y C S V M R S H O R T S K E E  
 C O S Z I S V O E T R C A D S  
 U A J H K H A T I J O E B N F  
 I T S K C Z Z M B S Y H W C Y

- baseball cap
- dress
- jacket
- jeans
- jumper (sweater)
- shirt
- skirt
- shoes
- shorts
- socks
- T-shirt
- trousers
- underpants

Sumber r: <https://en.islcollective.com/>



**Clothes - Fill in the missing vowels**

Fill in the missing vowels for each of the following words:

j_ck_t	sk_rt
tr_ _n_rs	sl_pp_rs
sh_rt	sc_rf
sh_rts	tr_ _s_rs
t-sh_rt	bl_ _s_

Sumber: <https://www.google.com/>

13. Pembelajaran diakhiri dengan permainan mendandani kembali “Paper Doll” kemudian dilem di buku latihan peserta didik dan diminta untuk menulis sedikit kalimat deskripsi berdasarkan gambar.
14. Peserta didik kemudian mendapat *reward* berupa cap/stempel/sticker/bintang pencapaian.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest Posttest study*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 3 Ciamis. Melalui desain penelitian ini penelitian dilaksanakan dengan diawali *pretest* kemudian *treatment* dan diakhiri dengan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengecek kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tema *clothes*. Setelah *treatment* penelitian dilakukan yaitu penggunaan pembelajaran dengan cara bermain, mainan dan permainan “Bepe-bepean” atau “Paper Doll”, maka ada atau tidaknya peningkatan kemampuan pemahaman kosakata peserta didik berupa data kuantitatif yang dapat terlihat dari skor-skor pencapaian yang didapatkan melalui hasil pengukuran instrumen tes tertulis. Untuk menganalisis data kuantitatif tersebut dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis statistik deskriptif untuk menganalisa karakteristik data variabel dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Distribusi frekwensi skor asli melalui tabel dan diagram.
  - 2) Nilai statistik deskriptif ukuran pemusatan dan penyebaran data meliputi nilai maksimal, minimal, mean, median, modus dan standar deviasi.
  - 3) Kategorisasi skor numberik menjadi kategori kualitatif dengan lima kategori yaitu , sangat tinggi, tinggi, sedang, sangat rendah dan rendah.
- b. Untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan analisis statistika inferensial melalui langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Uji normalitas  
 Data skor test diuji normalitasnya dengan menggunakan uji *liliefors* yang didasarkan kepada perbaikan uji Kolmogorow-*Smirnov*. Berdasarkan output pengujian normalitas dengan menggunakan *software SPSS 16* dengan taraf signifikan 5%.
  - 2) Uji Homogenitas  
 Untuk menguji homogenitas varians kedua kelompok pembelajaran (eksperimen dan kontrol) dilakukan pengujian dengan bantuan *software SPSS* menggunakan uji statistik *Levene* dengan taraf signifikansi 5%.
  - 3) Uji Hipotesis
    - a) Jika data berdistribusi normal  
 Jika data berdistribusi normal maka menggunakan analisis statistik parametrik. Dalam hal ini menggunakan teknik uji t-test melalui bantuan SPSS.



b) Jika data tidak berdistribusi normal

Jika data tidak berdistribusi normal maka analisis uji beda dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik dengan rumus Kolomogorov-Smirnov melalui bantuan SPSS.

Kriteria pengujian (Santoso, 2019, p. 186, 2020)

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dan dijadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran dengan cara bermain, mainan dan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” ini adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan *Paper Doll* “Bepe-bepean” sebagai bahan belajar harus diperiksa terlebih dahulu secara lengkap termasuk kelengkapan “clothes set” agar tidak menghambat dalam proses permainan berlangsung.
2. Peserta didik harus dikondisikan sedemikian rupa untuk menghindari adanya pemain pasif di antara peserta didik selama berlangsungnya permainan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat data (dalam bentuk ringkas), analisis data dan interpretasi terhadap hasil. Hasil dapat disajikan dengan tabel atau grafik untuk memperjelas hasil secara verbal, karena adakalanya tampilan sebuah ilustrasi lebih lengkap dan informative dibandingkan dengan tampilan dalam bentuk narasi.

### Karakteristik Subjek Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 3 Ciamis dengan NPSN 20211071 terletak di Jalan Jenderal Sudirman No. 32 Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis. Terletak di jantung kota Ciamis dan merupakan sekolah dasar negeri terfavorit di kabupaten Ciamis. SDN 3 Ciamis terletak persis di samping Kantor Bupati Ciamis dan merupakan sekolah peraih berbagai penghargaan juga sebagai sekolah *pilot project* yang meraih segudang prestasi baik tingkat kabupaten dan provinsi Jawa Barat. Sebagai sekolah percontohan SDN 3 Ciamis termasuk sekolah dengan fasilitas bangunan dan sarana penunjang pembelajaran yang sangat lengkap. Di samping guru-guru peraih penghargaan seperti guru terbaik tingkat Nasional adalah salah satu profil karakteristik tenaga pengajar di SDN 3 Ciamis.

Adapun karakteristik peserta didik SDN 3 Ciamis rata-rata berasal dari kalangan menengah ke atas, siswa yang berasal dari keluarga perkotaan dengan latar belakang orang tua merupakan pejabat public, PNS, TNI/POLRI dan pengusaha. SDN 3 Ciamis juga merupakan satu dari dua sekolah inklusi di kecamatan Ciamis yang menerima pelajar dengan keterbatasan khusus dan siswa dengan latar belakang agama yang sangat beragam. (Sumber: Data Statistik Latar Belakang Orang Tua Peserta Didik SDN 3 Ciamis Tahun Pelajaran 2023-2024)

Peserta didik kelas 3 SDN 3 Ciamis sebagai subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas sebanyak 42 orang terdiri dari kelas A dan kelas B, hanya saja yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas B sejumlah 16 orang. Pemilihan sampel dilakukan secara acak tanpa menggunakan prosedur teknik sampling tertentu. Adapun subjek penelitian yang terdiri dari 16 peserta didik tersebut diberikan tindakan penelitian dengan desain **kuasi eksperimen**, yaitu satu kelompok peserta didik diberikan tindakan 1) pretest; 2) *treatment* penelitian dengan memberikan pembelajaran dengan media *Paper Doll* atau “BP-BP an”; 3) posttest. Pretest dan posttest masing-masing diberikan sejumlah 13 soal memasangkan gambar dengan kosakata dengan bobot skor masing-masing soal 1, sehingga skor tertinggi 13 dan terendah 0. Dari perhitungan diketahui rata-rata hipotesis penelitian ini sebesar 6,5 dan standar deviasi hipotesis sebesar 2,17. Oleh karena itu analisis kualitatif dilakukan melalui pengklasifikasian predikat skor dengan rentang sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Skor**

Rumus	Skor	Kategori
$> \mu + 2,25\sigma$	12-13	Sangat Tinggi
$\mu + 2,25\sigma$ s. d $\mu + 0,75\sigma$	9-11	Tinggi

$\mu - 0,75\sigma$ s. d $\mu + 0,75\sigma$	6-8	Sedang/Cukup
$\mu - 0,75\sigma$ s. d $\mu - 2,25\sigma$	3-5	Rendah
$< \mu - 2,25\sigma$	0-2	Sangat Rendah

**Karakteristik Data Variabel**

Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel Independen berupa penggunaan media “BP-BP an” atau *Paper Doll* dan Variabel Dependen berupa Kemampuan Penguasaan Kosakata yang ditunjukkan melalui skor-skor yang didapatkan melalui *pretest* dan *posttest*. Berikut karakteristik masing-masing datanya:

**Tabel 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif Pada Skor *Pretest* dan *Posttest***

	Pretest	Posttest
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	6.00	8.31
Median	5.50	9.50
Mode	9	11
Std. Deviation	2.683	3.260
Minimum	1	2
Maximum	10	13

Sumber: Data Hasil Penelitian

Data Statistik deskriptif menunjukkan perbedaan nilai maksimum yang diraih pada *pretest* dan *posttest* masing-masing 10 dan 13. Serta perbedaan signifikan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu masing-masing 6 dan 8,31. Adapun penyebaran frekuensi skor *pretest* dan *posttest* dapat terlihat berikut ini:

**Tabel 3. Data penyebaran frekuensi skor *pretest* dan *posttest***

Pretest						Posttest					
		F	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent			F	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	6.2	6.2	6.2	Valid	2	1	6.2	6.2	6.2
	3	2	12.5	12.5	18.8		4	2	12.5	12.5	18.8
	4	2	12.5	12.5	31.2		5	1	6.2	6.2	25.0
	5	3	18.8	18.8	50.0		6	1	6.2	6.2	31.2
	6	1	6.2	6.2	56.2		7	1	6.2	6.2	37.5
	7	2	12.5	12.5	68.8		8	1	6.2	6.2	43.8
	9	4	25.0	25.0	93.8		9	1	6.2	6.2	50.0
	10	1	6.2	6.2	100.0		10	2	12.5	12.5	62.5
	Total	16	100.0	100.0			11	5	31.2	31.2	93.8
							13	1	6.2	6.2	100.0
					Total	16	100.0	100.0			

Sumber: Data Hasil Penelitian

Jika data *pretest* tersebut dimasukkan kedalam kategorisasi skor maka akan terlihat:

**Tabel 4 Data Kategorisasi Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest***

		Pretest				Posttest		
		Score	F	Percent	Cumulative Percent	F	Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	12-13	0	0.0	0.0	1	6.3	6.3
	Tinggi	9-11	5	31.3	31.3	8	50.0	56.3
	Sedang/Cukup	6-8	3	18.8	50.0	3	18.8	75.0
	Rendah	3-5	7	43.8	93.8	3	18.8	93.8
	Sangat Rendah	0-2	1	6.3	100.0	1	6.3	100.0
<b>Total</b>			<b>16</b>	<b>100.0</b>		<b>16</b>	<b>6.3</b>	<b>6.3</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa skor pretest peserta didik mayoritas berada pada kategori rendah. Sedangkan mayoritas skor posttest setelah diberikan tindakan penelitian mayoritas berada pada kategori tinggi.

**Uji Hipotesis Penelitian**

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menguji normalitas dan homogenitas data skor hasil penelitian yang tergambar seperti berikut ini:

**Tabel 4 Data Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.181	16	.170	.939	16	.334
Posttest	.198	16	.095	.912	16	.124

a. Lilliefors Significan

Melalui uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan Koreksi Lilliefors di atas diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal baik kelompok data pretest maupun posttestnya. Oleh karena teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Statistik Parametrik dengan menggunakan rumus Uji dua rata-rata *Independent Sampel T-Test* karena data berdistribusi normal dan berasal dari dua kelompok data yang independen, hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Data Hasil Uji T**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig						Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.038	.316	-2.191	30	.036	-2.312	1.056	-4.468	-.157
Posttest	Equal variances not assumed			-2.191	28.930	.037	-2.312	1.056	-4.472	-.153

Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat diketahui bahwa melalui uji T menunjukkan nilai asymp.sig sebesar  $0,036 < 0,050$ . Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga sangat jelas melalui uji statistic menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas 3 SDN 3

Ciamis pada sub materi “Clothes” setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean”.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data penelitian, langkah berikutnya dilakukan analisis data penelitian untuk mendapatkan kesimpulan baik melalui uji statistic deskriptif maupun melalui uji statistic inferensial. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan kemampuan penguasaan kosakata yang sangat signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penelitian yaitu penggunaan permainan *Paper Doll* “Bepe-bepean” pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas 3 SDN 3 Ciamis. Secara statistic deskriptif menunjukkan bahwa kedua data kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penelitian menunjukkan adanya perbedaan yaitu mean different sebesar 2.31 dan mayoritas skor kemampuan penguasaan kosakata sebelum yang berada pada kategori rendah menjadi kategori tinggi. Secara statistic inferensial perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah pemberian permainan juga menunjukkan perbedaan signifikan yaitu asymp.sig sebesar  $0,036 < 0,050$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak.

Secara teoritis hasil analisis data penelitian tersebut memperkuat mengenai dugaan bahwasannya penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap kualitas hasil pembelajaran peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan permainan akan memberikan stimulus yang dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan berdampak pula pada hasil belajar seperti yang dikemukakan oleh (Tedjasaputra, 2008: xii). Pada bagian latar belakang juga dikemukakan bahwa penggunaan permainan sebagai factor yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar juga dikemukakan oleh Jerome Singer dan Sadiman bahwasannya belajar dengan cara bermain, atau dengan menggunakan mainan dan permainan akan memberikan stimulus yang baik terhadap daya serap otak dalam merekam berbagai hal di samping akan dapat mempercepat proses belajar karena kondisi belajar dibuat sedemikian rupa sehingga anak dapat mengulang-ulang merekam materi, memecahkan masalah dengan serasa lebih nyata, dan juga mengoptimalkan sisi lainnya yaitu fisik motorik karena media permainan ini menuntut gerakan fisik serta sosial emosional yang akan berkembang dengan baik karena kondisi yang dibuat menyenangkan bagi anak.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran akan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik yang diharapkan dikarenakan bermain merupakan jembatan terhadap hakikat setiap manusia sebagai *homo ludens*, manusia yang suka bermain. Oleh karenanya disarankan bagi setiap pengelola pembelajaran bahwasannya penggunaan permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar terutama hendaknya menjadi satu alternatif yang harus dibiasakan dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik terutama dalam peningkatan kemampuan berbahasa yaitu penguasaan kosakata.

### **REFERENSI**

- Ahmad, A., Muhlis, N. K., & Fathih, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Permainan My Happy Route di Sekolah Dasar. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 8(1), 59–72.
- Gray, P. (2013). Definitions of play. *Scholarpedia*, 8(7), 30578.
- Henricks, T. (2008). The nature of play. *American Journal of Play*, 1(2), 157–180.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press.
- Huizinga, J. (2014). *Homo ludens ils 86*. Routledge.

- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Lambrow, A. (2021). The seriousness of play: Johan Huizinga and Carl Schmitt on play and the political. *Games and Culture*, 16(7), 820–834.
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 2(2), 409–504.
- Okaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72–78.
- Sadiman, A. (2006). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Santoso, S. (2019). *Mahir statistik parametrik*. Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. (2020). *Panduan Lengkap SPSS 26*. Elex Media Komputindo.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipun's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Stelzer, J. (2023). The seriousness of play: Johan Huizinga's Homo Ludens and the demise of the play-element. *International Journal of Play*, 12(3), 337–348.
- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Bermain, Mainan dan Permainan*.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145.