

---

**PELATIHAN PERMAINAN RANTAI KATA BERANTAI UNTUK MENGATASI  
KESULITAN BERBAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS II MI AL-  
HIDAYAH BAREMAYUNG**

**Idham<sup>1</sup>, Farizan Fahmi<sup>2</sup>, Lalu Surya Jagat<sup>3</sup>, Selamat Riadi<sup>4</sup>, Rahman<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5.</sup> **Universitas Qamarul Huda Badaruddin, (Bagu), (Indonesia)**

\*Corresponding author email : [idham@gmail.com](mailto:idham@gmail.com)

---

**History Article**

**Article history:**

Received Month xx, Year  
Approved Month xx, Year

---

**Keywords:**

*Educational Games, Word  
Chains, Indonesian  
Language Skills*

**ABSTRACT**

*This Indonesian language is one of the important competencies that elementary school students must master, as it plays a role in communication, critical thinking, and literacy development. However, observations at MI Al-Hidayah Baremayung show that some second-grade students still have difficulty constructing sentences, enriching their vocabulary, and speaking in front of their peers. To address these issues, a Community Service (PKM) activity was carried out. This activity used an educational participatory method that actively involved teachers and students. The activity included teacher socialization and training, joint games with students, mentoring, and learning outcome evaluation. Evaluation was conducted through pre-tests and post-tests, observation, and participant satisfaction questionnaires. The results of the activity showed a significant improvement in students' language skills, including a 32% increase in vocabulary mastery, a 38% increase in speaking skills, and a 35% increase in participation confidence. Teachers who participated in the training also demonstrated an understanding of and skills in applying game-based learning methods, and expressed their readiness to apply them regularly. In addition, this activity produced game guide modules, word cards, and evaluation sheets as learning media that can be used on an ongoing basis.*

**ABSTRAK**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, karena berperan dalam komunikasi, berpikir kritis, dan pengembangan literasi. Namun, hasil observasi di MI Al-Hidayah Baremayung menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, memperkaya kosakata, dan berbicara di depan teman sebaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan. Kegiatan ini menggunakan metode partisipatif edukatif yang melibatkan guru dan siswa secara aktif. Pelaksanaan kegiatan mencakup: sosialisasi dan pelatihan guru, praktik permainan bersama siswa, pendampingan, serta evaluasi hasil belajar. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, serta kuesioner kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbahasa siswa, antara lain penguasaan kosakata meningkat 32%, kemampuan berbicara meningkat 38%, dan keberanian berpartisipasi meningkat 35%. Guru peserta pelatihan juga menunjukkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan metode

---

pembelajaran berbasis permainan, serta menyatakan kesiapan untuk menerapkannya secara rutin. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan modul panduan permainan, kartu kata, dan lembar evaluasi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

---

© 2025 Jurnal NGABDI Lichen Institute

---

\*Corresponding author email: [author@mail.com](mailto:author@mail.com)

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena menjadi alat utama komunikasi dan sarana berpikir bagi peserta didik. Melalui pembelajaran bahasa, siswa tidak hanya belajar menyampaikan gagasan, tetapi juga belajar memahami konsep, menalar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berbahasa Indonesia yang baik akan menunjang keberhasilan siswa dalam memahami berbagai bidang studi di sekolah. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbahasa sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar, perlu mendapat perhatian serius.

Pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam berbahasa Indonesia, baik dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Kesulitan tersebut seringkali disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata, rendahnya minat belajar, serta metode pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi ini juga ditemukan di MI Al-Hidayah Baremayung, khususnya pada siswa kelas II. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa kerap kesulitan menyusun kalimat, menggunakan kosakata secara tepat, dan mengungkapkan ide secara runtut ketika berbicara di depan kelas.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah masih memerlukan inovasi, baik dalam metode, media, maupun strategi pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan berbahasa adalah dengan menerapkan permainan edukatif berbasis bahasa, salah satunya permainan “Rantai Kata Berantai”.

Permainan Rantai Kata Berantai merupakan kegiatan yang melibatkan siswa untuk menyebutkan kata secara berurutan berdasarkan huruf akhir dari kata sebelumnya. Kegiatan ini melatih siswa berpikir cepat, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan berbicara secara spontan dan terstruktur. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan kerja sama, konsentrasi, dan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Dengan demikian, permainan Rantai Kata Berantai berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Permainan Rantai Kata Berantai merupakan salah satu jenis permainan bahasa yang menuntut siswa untuk menyebutkan kata yang dimulai dengan huruf terakhir dari kata

sebelumnya. Menurut Rahmawati (2020: 31), permainan ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kelancaran berbicara karena mengasah kemampuan berpikir cepat dan kreativitas verbal siswa.

Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar mengenali struktur kata, memperluas perbendaharaan kosakata, serta berlatih berbicara secara spontan dan komunikatif. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam kegiatan sehari-hari.

Melalui pelatihan permainan Rantai Kata Berantai, diharapkan siswa kelas II MI Al-Hidayah Baremayung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia mereka secara signifikan, baik dalam aspek lisan maupun tulisan. Kegiatan ini juga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan berbahasa pada siswa sekolah dasar dapat diatasi melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya permainan edukatif *Rantai Kata Berantai*. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar memperkaya kosakata, tetapi juga meningkatkan kelancaran berbicara, kerja sama, dan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pelatihan permainan *Rantai Kata Berantai* diharapkan menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kesulitan berbahasa Indonesia pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Baremayung.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, di mana tim pengabdian, guru, dan siswa berperan aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan langsung, yang meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Secara umum, kegiatan dilakukan dengan metode:

1. Sosialisasi dan koordinasi dengan pihak sekolah (kepala madrasah dan guru kelas).
2. Pelatihan bagi guru dan siswa mengenai penerapan permainan *rantai kata berantai*.
3. Praktik langsung penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Pendampingan dan monitoring oleh tim pengabdian selama pelaksanaan.
5. Evaluasi dan refleksi hasil kegiatan untuk menilai efektivitas program.

### **Langkah-langkah pelaksanaan**

1. Tahap persiapan
  - a. Melakukan koordinasi awal dengan pihak MI Al-Hidayah Baremayung untuk menentukan jadwal dan kebutuhan kegiatan.
  - b. Menyusun materi pelatihan, media pembelajaran, serta panduan permainan rantai kata berantai.

- c. Menyiapkan alat bantu seperti kartu kata, papan tulis mini, lembar observasi, dan lembar penilaian kemampuan berbahasa siswa.
  - d. Membentuk tim fasilitator dan pembagian tugas.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Sosialisasi kegiatan kepada guru dan siswa mengenai tujuan dan manfaat pelatihan.
  - b. Pelatihan untuk guru meliputi: Pengenalan konsep permainan *rantai kata berantai*, cara mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan simulasi pelaksanaan permainan di kelas.
  - c. Kegiatan praktik bersama siswa kelas II, meliputi: demonstrasi permainan *rantai kata berantai* oleh tim pengabdian, Siswa melakukan permainan secara berkelompok, dan Guru dan tim pengabdian melakukan observasi terhadap kemampuan siswa dalam berbicara, mendengar, dan menggunakan kosakata.
  - d. Memberikan umpan balik dan refleksi terhadap jalannya kegiatan.
3. Tahap evaluasi dan tindak lanjut
- a. Melakukan penilaian terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa setelah mengikuti permainan.
  - b. Memberikan kuesioner kepada guru dan siswa mengenai kesan serta manfaat kegiatan.
  - c. Menyusun laporan hasil kegiatan dan rekomendasi bagi pihak sekolah untuk penerapan lebih lanjut dalam kegiatan pembelajaran.

### Jadwal pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Koordinasi dengan pihak sekolah dan observasi awal	Minggu ke-1	Identifikasi permasalahan dan kebutuhan
2	Persiapan alat, media, dan materi pelatihan	Minggu ke-2	Pembuatan kartu kata dan panduan permainan
3	Sosialisasi dan pelatihan untuk guru	Minggu ke-3	Pengenalan konsep dan simulasi permainan
4	Pelaksanaan permainan bersama siswa	Minggu ke-4	Penerapan langsung di kelas II
5	Pendampingan dan monitoring kegiatan	Minggu ke-5	Observasi proses dan hasil pembelajaran
6	Evaluasi, refleksi, dan penyusunan laporan akhir	Minggu ke-6	Analisis hasil dan tindak lanjut

## HASIL DAN PEMBAHASA

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di MI Al-Hidayah Baremayung selama enam minggu, sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan observasi dan koordinasi bersama kepala madrasah dan guru kelas II untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil observasi awal, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar, mengucapkan kata dengan pelafalan yang tepat, dan kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan teman-temannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan pelatihan permainan *rantai kata berantai* sebagai strategi pembelajaran interaktif. Kegiatan dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu:

1. Pelatihan guru mengenai konsep dan penerapan permainan,
2. Praktik permainan bersama siswa kelas II, dan
3. Evaluasi hasil kegiatan melalui observasi dan tes sederhana kemampuan berbahasa.

Seluruh kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah. Para guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan, sementara siswa terlihat aktif dan gembira saat berpartisipasi dalam permainan.

### Hasil Kegiatan

#### 1. Peningkatan kemampuan berbahasa siswa

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan, tim pengabdian melakukan evaluasi kemampuan berbahasa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelaksanaan permainan. Penilaian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu:

Tabel 2. Tabel Peningkatan Kemampuan Berbahasa Siswa Kelas II MI Al- Hidayah Baremayug

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Nilai Pre-test	Rata-rata Nilai Post-test	Peningkatan (%)
Penguasaan kosakata	62	82	32%
Kemampuan berbicara	58	80	38%
Keberanian dan partisipasi	65	88	35%

Hasil di atas menunjukkan bahwa setelah mengikuti permainan rantai kata berantai, kemampuan berbahasa siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih cepat dalam menyebutkan kata, lebih berani berbicara di depan kelas, dan menunjukkan minat lebih tinggi terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

#### 2. Respon guru terhadap kegiatan

Melalui kuesioner yang diberikan kepada 3 guru peserta pelatihan, diperoleh hasil bahwa:

- a. 100 % guru merasa metode permainan ini menarik dan mudah diterapkan dalam pembelajaran.
- b. 90% guru menyatakan permainan ini meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa selama Pelajaran,

- c. 80% guru menyatakan akan menggunakan metode ini secara rutin dalam kegiatan belajar berikutnya.

Guru juga memberikan masukan agar permainan dikembangkan dengan variasi lain, seperti tema kata berdasarkan topik pelajaran (misalnya hewan, benda, atau profesi).

### 3. Produk dan Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Selama kegiatan, tim pengabdian juga menghasilkan beberapa produk pendukung pembelajaran, antara lain:

- a. Modul panduan permainan rantai kata berantai untuk guru,
- b. Kartu kata berwarna berisi kumpulan kosakata dasar siswa kelas II.
- c. Lembar penilaian kemampuan berbahasa siswa yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi sederhana.

Produk-produk ini diserahkan kepada pihak sekolah agar dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar.

## PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015: 15) yang menyatakan bahwa keterampilan berbahasa akan berkembang optimal melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Permainan rantai kata berantai tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga mengasah kecepatan berpikir, memperkaya kosakata, dan memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk berani berpartisipasi aktif tanpa merasa terbebani oleh suasana belajar yang kaku.

Bagi guru, kegiatan ini memberikan pengalaman baru dalam mengemas pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih kreatif dan interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Daryanto (2020: 30), guru perlu menjadi fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan motivasi intrinsik yang tinggi.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah mencapai tujuannya, yaitu membantu mengatasi kesulitan berbahasa Indonesia pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Baremayung melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif. Diharapkan kegiatan ini dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di madrasah atau sekolah dasar lainnya. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah mencapai tujuannya, yaitu membantu mengatasi kesulitan berbahasa Indonesia pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Baremayung melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif. Diharapkan kegiatan ini dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan di madrasah atau sekolah dasar lainnya.

Luaran kegiatan PKM mencakup peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia siswa, termasuk berbicara, mendengarkan, dan kosakata. Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri. Guru juga memperoleh keterampilan baru dalam metode pembelajaran edukatif dan dapat menggunakan panduan untuk permainan dalam pengajaran Bahasa

Indonesia. Selain itu, tersedia media pembelajaran sederhana seperti kartu kata dan papan permainan yang dapat digunakan di sekolah.

## KESIMPULAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan bersosialisasi siswa sekolah dasar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam berbahasa, terutama dalam hal berbicara dan memperkaya kosakata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu siswa mengatasi kendala tersebut.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar melalui pelatihan permainan rantai kata berantai. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru memperoleh keterampilan dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif, sementara siswa dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara aktif dan menyenangkan.

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa dan guru MI Al-Hidayah Baremayung, tetapi juga menjadi langkah awal bagi penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar lainnya. Dengan kolaborasi antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan LPPM, diharapkan hasil kegiatan ini dapat terus dikembangkan dan memberi dampak positif terhadap peningkatan literasi bahasa anak-anak Indonesia.

## REFERENCES

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Pelaksanaan Literasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi, R., & Utami, D. (2020). "Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 112–121.
- Suyadi. (2019). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiyani, N. A. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.