

ABSTRAK

Umi Nurkasanah. 2026. *Peningkatan Kosa Kata Bahasa Indonesia Dengan Pembelajaran Berbasis Game Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Rejomulyo Kabupaten Magetan*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Dwi Setiyadi, M.M., Pembimbing II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd.

Kata kunci: Peningkatan Kosa Kata, Pembelajaran Berbasis Game, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar, Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Rejomulyo, Kabupaten Magetan, yang terlihat dari keterbatasan pemahaman makna, kesulitan mengeja, dan kurangnya variasi kata dalam penggunaan sehari-hari. Tujuan penelitian adalah meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia melalui penerapan pembelajaran berbasis game. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Pengumpulan data menggunakan tes kosa kata lisan dan tertulis, lembar observasi keaktifan siswa, serta catatan lapangan, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan tindakan. Penggunaan game edukatif seperti teka-teki silang, kartu kata bergambar, dan permainan peran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan menggunakan kosa kata baru dalam konteks kalimat. Keaktifan dan interaksi antarsiswa selama permainan juga meningkat, yang berdampak positif pada perluasan perbendaharaan kata secara lebih alami. Pencapaian indikator kinerja pada akhir siklus telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang disyaratkan. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis game efektif dan direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar..

ABSTRACT

Umi Nurkasanah. 2026. *Improving Indonesian Vocabulary Mastery Through Game-Based Learning for Fourth-Grade Students of SD Negeri Rejomulyo, Kabupaten Magetan*. Thesis. Master's Program in Indonesian Language and Literature Education. Graduate School, Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Dwi Setiyadi, M.M., Supervisor II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd.

Keywords: *Vocabulary Improvement, Game-Based Learning, Classroom Action Research, Elementary School, Indonesian Language*

This research is motivated by the low mastery of Indonesian vocabulary among fourth-grade students at SD Negeri Rejomulyo, Kabupaten Magetan, shown by limited understanding of meanings, difficulties in spelling, and lack of word variation in daily usage. The objective is to improve Indonesian vocabulary through the implementation of game-based learning. This Classroom Action Research was conducted in two cycles comprising planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were fourth-grade students. Data were collected through oral and written vocabulary tests, observation sheets on student activeness, and field notes, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The findings indicate that students' vocabulary mastery improved significantly after the intervention. The use of educational games such as crosswords, picture word cards, and role-playing created an enjoyable learning atmosphere, increased motivation, and facilitated students in remembering and using new vocabulary in sentence contexts. Student engagement and peer interaction during the games also increased, positively contributing to more natural vocabulary expansion. The achievement of performance indicators by the end of the cycles exceeded the established minimum mastery criteria. In conclusion, game-based learning is effective and recommended as an innovative alternative for improving Indonesian vocabulary mastery at the elementary school level