

ABSTRAK

Setyo Budiwati. 2026. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Maron Kabupaten Magetan.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I : Dr. Panji Kuncoro Hadi, M.Pd., Pembimbing II : Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd

Kata kunci: Peningkatan Kosakata, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar, Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Maron, Kabupaten Magetan, yang terlihat dari keterbatasan pemahaman makna, kesalahan ejaan, serta kurangnya variasi kata dalam komunikasi lisan dan tulisan. Tujuan penelitian adalah mengoptimalkan pengembangan kosakata melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan digital. 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 kosakata lisan dan tertulis, lembar observasi aktivitas siswa, serta catatan lapangan, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan tindakan. Penggunaan permainan digital interaktif, seperti kuis kosakata, teka-teki bergambar, dan petualangan kata, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan daya ingat, serta mempermudah siswa dalam mengaplikasikan kata-kata baru ke dalam kalimat. Keaktifan dan kolaborasi antarsiswa selama permainan juga meningkat pesat, yang berdampak pada perluasan perbendaharaan kata secara alami. Pencapaian indikator kinerja pada akhir siklus telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang disyaratkan. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis permainan digital efektif dan layak dijadikan strategi inovatif untuk mengoptimalkan pengembangan kosakata bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

ABSTRACT

Setyo Budiwati. 2026. *Integration Of Interactive Technology In Short Story Learning For Fourth-Grade Students Of SD Negeri Maron, Kabupaten Magetan*. Thesis. Master's Program in Indonesian Language and Literature Education. Graduate School, Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Supervisor I: , Supervisor Dr. Panji Kuncoro Hadi II: Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd

Keywords: *Vocabulary Optimization, Digital 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 Maron, Kabupaten Magetan, as shown by limited understanding of meanings, spelling errors, and lack of word variation in oral and written communication. The objective is to improvement of vocabulary mastery through the implementation of digital 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 activities, 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 interactive digital games, such as vocabulary quizzes, picture puzzles, and word adventures, created an enjoyable learning atmosphere, increased motivation and retention, and facilitated students in applying new words into sentences. Student engagement and collaboration during the games also increased remarkably, positively contributing to natural vocabulary expansion. The achievement of performance indicators by the end of the cycles exceeded the established minimum mastery criteria. In conclusion, digital game-based learning is effective and feasible as an innovative strategy to optimize Indonesian vocabulary development at the elementary school level.