

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS MELALUI MODEL *GAME-BASED LEARNING*
PADA SISWA KELAS IV SDN KARET 01 PAGI JAKARTA**



Oleh:

NIKITA OKY MASAYU

1107622077

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

Intelligentia - Dignitas
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

No :
Lampiran : -
Hal : Permohonan Sidang Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta Jakarta

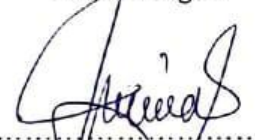
Dengan hormat,
Sehubungan dengan telah selesainya bimbingan mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nikita Oky Masayu
No. Registrasi : 1107622077
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jalur yang diambil : SI
Judul : Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui
Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta
Alamat Rumah : Jl.Kemanggisan Pulo, Rt 05/ Rw 17 No. 85. Kelurahan
Palmerah, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat, 11480
Telp. Rumah : -
Hp : 085882061280

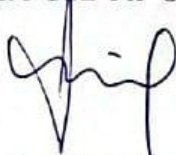
Kami mengajukan mahasiswa tersebut diatas untuk diadakan Sidang Skripsi
/Komprehensif.
Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui: Nama Dosen
Pembimbing I Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd
Pembimbing II Prof. Dr. Iva Sarifah, M. Pd

Tanda Tangan



Mengetahui,
Koordinator,
Prodi PGSD FIP UNJ



Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

Jakarta, 12 Juni 2026

Hormat saya,
Mahasiswa,



Nikita Oky Masayu
No. Reg. 1107622077

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris
Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV
SDN Karet 01 Pagi Jakarta

Nama Mahasiswa : Nikita Oky Masayu

Nomor Registrasi : 1107622077

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd
NIP. 196810151994032007

Pembimbing II



Prof. Dr. Iva Sarifah, M. Pd
NIP. 196509281994022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PGSD



Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANTITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris
Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas
IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta.

Nama Mahasiswa : Nikita Oky Masayu

Nomor Registrasi : 1107622077

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 23-06-2026

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Herlina, M.Pd

NIP. 196810151994032007

Pembimbing II

Prof. Dr. Iva Sarifah, M. Pd

NIP. 196509281994022001

Panitian ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		14-07-2026
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		14-07-2026
Dr. Anggi Citra Apriliana, M.Pd (Ketua Penguji)***		1-07-2026
Dr. Nidya Chandra Muji Utami, M.Si. (Anggota Penguji 1)****		03-07-2026
Prof. Dr. Gusti Yarmi, S.Pd, M.Pd (Anggota Penguji 2)****		30-06-2026

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

** Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

*** Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
MELALUI MODEL GAME-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS IV
SDN KARET 01 PAGI JAKARTA**

(2026)

Nikita Oky Masayu

ABSTRAK

Penguasaan kosakata sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa karena rendahnya motivasi belajar. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) diterapkan sebagai solusi pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui model *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDN Karet 01 Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan menurut Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian membuktikan adanya kenaikan performa siswa secara bertahap: ketuntasan belajar yang awalnya hanya 50% dengan nilai rata-rata sebesar 69,57 di siklus I, melonjak ke angka 75% dengan nilai rata-rata sebesar 79,67 pada siklus II, hingga menyentuh 85% dengan rata-rata sebesar 86,57 di siklus III. Selain peningkatan hasil nilai tes, hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa setelah diterapkannya model *Game-Based Learning* juga menunjukkan perkembangan positif sesuai target. Pada siklus I, aktivitas guru hanya sebesar 64,5% dan aktivitas siswa 58%; pada siklus II, aktivitas guru mengalami kenaikan sebesar 79% dan aktivitas siswa 73%; dan pada siklus ke-III, aktivitas guru telah mencapai 89,5% dan aktivitas siswa mencapai 85,4%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif tindakan bagi guru dalam menerapkan model *Game-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game-Based Learning* (GBL), Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penguasaan Kosakata

**IMPROVING ENGLISH VOCABULARY MASTERY THROUGH THE
GAME-BASED LEARNING MODEL FOR FOURTH-GRADE STUDENTS
AT SDN KARET 01 PAGI JAKARTA**

(2026)

Nikita Oky Masayu

ABSTRACT

Vocabulary mastery is often an obstacle in learning English for students due to low learning motivation. To overcome this problem, the Game-Based Learning (GBL) approach is applied as an interactive and participatory learning solution. This study aims to improve English vocabulary mastery through the Game-Based Learning model in fourth-grade students of SDN Karet 01 Pagi Jakarta. The subjects of this study were 28 fourth-grade students of SDN Karet 01 Jakarta in the even semester of the 2025/2026 academic year. This study is a Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & McTaggart model, which is implemented in three cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through written tests, observations, field notes, interviews, and documentation, then analyzed through stages according to Miles and Huberman, which include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study proved a gradual increase in student performance: learning completeness, which was initially only 50% with an average score of 69.57 in cycle I, jumped to 75% with an average score of 79.67 in cycle II, and reached 85% with an average score of 86.57 in cycle III. In addition to the increase in test scores, the results of observations of teacher and student activities after the implementation of the Game-Based Learning model also showed positive developments according to the target. In cycle I, teacher activity was only 64.5% and student activity 58%; in cycle II, teacher activity increased to 79% and student activity 73%; and in cycle III, teacher activity had reached 89.5%, and student activity reached 85.4%. It can be concluded that the Game-Based Learning model can improve students' mastery of English vocabulary. The results of this study can be an alternative action for teachers in implementing the Game-Based Learning model in English learning in elementary schools.

Keywords: *Classroom Action Research (CAR), Game-Based Learning (GBL), Vocabulary Mastery*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nikita Oky Masayu
No. Registrasi : 1107622077
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada semester genap 2025/2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 8 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Nikita Oky Masayu

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA



UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telepon/Faksimili: 021-
4894221 Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nikita Oky Masayu
NIM : 1107622077
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat E-mail : nikitamasayu26@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul:

“Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 8 Juli 2026
Yang membuat pernyataan

Nikita Oky Masayu

MOTTO

كُنْتُمْ مَا آيَنَ مَعَكُمْ وَهُوَ

“and He is with you wherever you are.” ~ Quran 57:4

“Nothing can be gained without losing; even heaven demands death.”



Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim... Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala kekuatan, kesabaran, dan keteguhan yang telah Engkau berikan kepada hamba-Mu yang penuh kekurangan. Shalawat serta salam senantiasa tucurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW atas syafaat dan keteladanannya yang senantiasa menjadi inspirasi terbaik dalam menuntut ilmu.

Lembar ini bukan sekadar halaman formalitas, melainkan ruang jujur tempat peneliti menuliskan rasa terima kasih yang tak terhingga. Di balik setiap halaman yang tersusun, tersimpan doa-doa yang tak pernah putus, harapan yang terus dijaga, dan keyakinan yang berulang kali dikuatkan di tengah keraguan. Karena itu, melalui lembar ini, peneliti ingin menyampaikan bahwa di balik terselesaikannya skripsi ini, ada banyak tangan yang membantu, banyak hati yang mendoakan, dan banyak cinta yang menguatkan.

Cinta pertama saya, Bapak Rudy Hariyanto, terima kasih selalu mengusahakan segala hal dan bekerja keras tanpa kenal lelah demi memastikan masa depan peneliti. Terima kasih yang tak terhingga atas setiap tetes keringat, doa, serta dukungan moril maupun materiil yang tiada henti Papa berikan. Di balik setiap halaman skripsi yang berhasil tersusun ini, terdapat pengorbanan Papa yang bertransformasi menjadi kekuatan bagi peneliti untuk terus bertahan hingga garis akhir. Lembar persembahan ini tidak akan pernah cukup untuk membalas segala jasa Papa, namun gelar ini adalah bukti bahwa perjuangan panjang Papa tidak pernah sia-sia.

Kepada sosok yang luar biasa, Ibunda tercinta Sariyati, yang selalu menjadi tempat pertama yang peneliti sebut dalam doa, terima kasih telah menjadi rumah paling hangat dalam hidup peneliti. Terima kasih untuk cinta yang tak bersyarat, untuk air mata yang Mama langitkan diam-diam, dan untuk setiap keyakinan yang Mama tanamkan bahwa peneliti mampu melewati semuanya. Skripsi ini bukan sekadar hasil belajar, tetapi juga wujud dari kasih Mama yang tak pernah habis.

Kepada saudara/i tersayang, yaitu Mbak Elisca Djakfar Pratama Sari, Mas Afrian Dwi Wibisono Djakfar, dan Adiku Aerilyn Bella Vania Elsa. Terima kasih atas kehadiran, doa, dukungan, dan perhatian yang tidak pernah putus. Terima kasih

telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan juga lelah di tengah perjalanan panjang ini. Semoga kebersamaan dan kasih sayang kita selalu terjaga dan semoga pencapaian kecil ini juga menjadi kebanggaan untuk kita semua.

Secara khusus kepada kawanku ATENA, yaitu Aisyah Nurul Izzah, Triningsih, Elis Tiara Sardi, dan Asilah Muthi'ah Erwandi. Terima kasih telah kebersamai peneliti sejak awal perkuliahan hingga di titik akhir. Bersama kalian, peneliti belajar arti kebersamaan yang sesungguhnya, tentang saling menguatkan, saling mengingatkan, dan saling merayakan setiap langkah kecil yang berhasil kita lewati. Terima kasih untuk setiap tawa, cerita, dan dukungan berarti. Semoga langkah kita ke depan tetap diberkahi dan persahabatan ini tidak lekang oleh waktu.

Teruntuk “Batman”, sang ksatria hitam yang selalu setia menemani peneliti dalam setiap langkah. Terima kasih selalu ada tanpa keluhan, mengantar peneliti melewati suka dan duka. Di setiap jalan yang kita tempuh, engkau menjadi saksi bisu atas setiap usaha, lelah, dan harapan yang teriring. Terima kasih telah menjadi bagian dari setiap perjuangan yang ditempuh.

Pada akhirnya, perjalanan ini bermuara pada satu nama yang sering kali terlupa untuk diapresiasi, yaitu diri saya sendiri. Terima kasih telah tetap melangkah, bahkan saat langkah terasa berat dan arah sempat kabur oleh keraguan. Semua air mata, rasa takut, dan perjuangan yang telah dilalui adalah bukti bahwa diri ini lebih kuat dari yang pernah dibayangkan. Oleh karena itu, izinkan diri ini berbangga karena telah berhasil sampai di titik ini. Perjalanan belum selesai, namun satu langkah besar telah terlewati dengan penuh keberanian.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model *Game-Based Learning* Pada Siswa Kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, dan dorongan sepanjang penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang pertama peneliti sampaikan kepada Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd selaku dosen pembimbing 2, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengoreksi, serta memberikan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap masukan, saran, dan evaluasi yang diberikan tidak hanya menyempurnakan substansi penelitian, tetapi juga memperkaya pemahaman peneliti dalam berpikir ilmiah secara sistematis dan mendalam. Bimbingan, motivasi, dan kepercayaan yang beliau berikan telah menguatkan tekad peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti menyadari bahwa tanpa arahan yang beliau berikan, karya ini tidak akan dapat terwujud seperti sekarang. Semoga segala waktu, tenaga, dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang bernilai dan membawa keberkahan.

Selanjutnya, rasa hormat dan terima kasih peneliti sampaikan kepada Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan, serta Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk menimba ilmu serta menyelesaikan penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga ditujukan kepada Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Ibu Yofita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik,

yang senantiasa memberikan arahan, dukungan, serta motivasi selama masa perkuliahan. Tidak lupa, peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen PGSD FIP UNJ yang telah membagikan ilmu yang luar biasa dan membimbing peneliti selama menempuh studi.

Kepada Ibu Ambar Ria Hidayati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Karet 01 Pagi Jakarta, beserta Ibu Elies Sukmaningtyas, S.Pd., selaku Wali Kelas IV yang telah memberikan izin, kesempatan, serta bantuan yang luar biasa kepada peneliti selama proses pengambilan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh siswa-siswi kelas IV SDN Karet 01 Pagi Jakarta atas partisipasi, kerja sama, dan keceriaannya yang luar biasa, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan penuh makna.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan membawa manfaat yang luas bagi semua pihak, khususnya bagi sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13 Juni 2026

Peneliti

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA	iv
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Perumusan Masalah Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II ACUAN TEORETIK	7
A. Acuan Teori Area Dan Fokus Yang Diteliti	7
1. Kosakata Bahasa Inggris (<i>Vocabulary</i>)	7
2. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	11
3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD	15
4. Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	17
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	18
1. Konsep <i>Game-Based Learning</i>	18
2. Jenis - Jenis Permainan Dalam Model <i>Game-Based Learning</i>	20
3. Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	21
4. Keunggulan dan Kelemahan <i>Game-Based Learning</i>	23
C. Hasil Penelitian yang Relevan	26
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Tujuan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Metode dan Desain Tindakan	31
1. Metode Penelitian	31

2. Desain Tindakan.....	32
D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian	33
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	33
F. Tahap Intervensi Tindakan	34
G. Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	37
G. Data dan Sumber Data.....	38
1. Data	38
2. Sumber Data.....	39
H. Teknik Pengumpulan Data	39
I. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
1. Instrumen Penguasaan Kosakakata Bahasa Inggris	40
2. Instrumen Model <i>Game-Based Learning</i>	41
J. Teknik Analisis Data	43
K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	46
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Data	48
1. Deskripsi Data Pra-Penelitian	48
2. Deskripsi Data Penelitian Siklus 1	49
3. Deskripsi Data Penelitian Siklus 2	65
4. Deskripsi Data Penelitian Siklus 3	80
B. Temuan/Hasil Penelitian	95
C. Interpretasi Hasil Analisis	100
D. Pembahasan Hasil Data	102
E. Keterbatasan Penelitian	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	109
A. Kesimpulan	109
B. Implikasi	109
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aspek dan Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	12
Tabel 2. 2 Aspek dan Indikator Penguasaan Kosakata Setelah Disesuaikan	13
Tabel 2.3 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV	16
Tabel 2. 4 Perbedaan Game-Based Learning dan Gamifikasi.....	19
Tabel 2. 5 Hasil Penelitian Yang Relevan	26
 Tabel 3. 1 Rancangan Siklus Tindakan	35
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	41
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru & Siswa	42
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Wawancara Guru	43
Tabel 3. 5 Persentase Ketuntasan Hasil Tes Penguasaan Kosakata	44
Tabel 3. 6 Persentase Keberhasilan Tindakan Guru dan Siswa	45
 Tabel 4. 1 Data Awal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	49
Tabel 4. 2 Jadwal Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan Siklus 1	50
Tabel 4. 3 Hasil Tes Evaluasi Siklus 1	60
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Perolehan Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus 1.....	63
Tabel 4. 5 Rencana Perbaikan Siklus 2	64
Tabel 4. 6 Jadwal Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan Siklus 2.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Tes Evaluasi Siklus 2	76
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Perolehan Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus 2.....	78
Tabel 4. 9 Rencana Perbaikan Siklus 3	80
Tabel 4. 10 Jadwal Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan Siklus 3.....	81
Tabel 4. 11 Hasil Tes Evaluasi Siklus 3	91
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Perolehan Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus 3.....	94
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Data Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV	96
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Data Tindakan Guru dan Siswa.....	96

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Taggart.....	33
Gambar 3. 2 Tahapan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman.....	45
Gambar 4. 1 Kegiatan Pembuka.....	50
Gambar 4. 2 Pemberian Ice Breaking	51
Gambar 4. 3 Penyampaian Materi.....	52
Gambar 4. 4 Tanya Jawab Seputar Kosakata Benda di Rumah	53
Gambar 4. 5 Refleksi dan Penutup Pembelajaran.....	54
Gambar 4. 6 Kegiatan Pembuka.....	54
Gambar 4. 7 Kartu Gambar Permainan Scavenger Hunt	55
Gambar 4. 8 Pembagian LKPD Kepada Ketua Kelompok	56
Gambar 4. 9 Pembagian LKPD Kepada Ketua Kelompok	56
Gambar 4. 10 Pembagian LKPD Kepada Ketua Kelompok	56
Gambar 4. 11 Pembagian LKPD Kepada Ketua Kelompok	56
Gambar 4. 12 Siswa Bermain Scavenger Hunt.....	57
Gambar 4. 13 Siswa Bermain Scavenger Hunt.....	57
Gambar 4. 14 Penutup Pembelajaran Sebelum Istirahat.....	57
Gambar 4. 15 Penutup Pembelajaran Sebelum Istirahat.....	57
Gambar 4. 16 Siswa Mengerjakan Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	59
Gambar 4. 17 Siswa Mengerjakan Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	59
Gambar 4. 19 Kegiatan Pembuka	66
Gambar 4. 20 Kegiatan Pembuka	66
Gambar 4. 21 Kegiatan Pembuka	66
Gambar 4. 22 Guru Menyampaikan Materi dan Memberikan Lembar Catatan ...	68
Gambar 4. 23 Guru Menyampaikan Materi dan Memberikan Lembar Catatan ...	68
Gambar 4. 24 Kuis Interaktif	69
Gambar 4. 25 Kuis Interaktif	69
Gambar 4. 27 Kegiatan Pembuka	70
Gambar 4. 28 Kegiatan Pembuka	70
Gambar 4. 29 Kegiatan Pembuka	70
Gambar 4. 30 Media Permainan Miming Game	70
Gambar 4. 31 Media Permainan Miming Game	70
Gambar 4. 32 Pembagian Kelompok Berbantuan Spin Wheel	71
Gambar 4. 33 Pembagian Kelompok Berbantuan Spin Wheel.....	71
Gambar 4. 34 Miming Game Ronde 1	72
Gambar 4. 35 Miming Game Ronde 1	72
Gambar 4. 36 Miming Game Ronde 2	72
Gambar 4. 37 Miming Game Ronde 2	72
Gambar 4. 38 Miming Game Ronde 3	73
Gambar 4. 39 Miming Game Ronde 3	73
Gambar 4. 40 Kegiatan Pembuka	74
Gambar 4. 41 Kegiatan Pembuka	74

Gambar 4. 43 Kegiatan Pembuka Siklus 3	82
Gambar 4. 44 Kegiatan Pembuka Siklus 3	82
Gambar 4. 45 Kegiatan Pembuka Siklus 3	82
Gambar 4. 46 Tayangan Ice Breaking.....	82
Gambar 4. 47 Tayangan Ice Breaking.....	82
Gambar 4. 48 Guru Menjelaskan Materi Kosakata.....	83
Gambar 4. 49 Guru Menjelaskan Materi Kosakata.....	83
Gambar 4. 52 Guru Membagikan Lembar Catatan Kosakata	84
Gambar 4. 53 Guru Membagikan Lembar Catatan Kosakata	84
Gambar 4. 54 Kegiatan Pembuka	85
Gambar 4. 55 Kegiatan Pembuka	85
Gambar 4. 56 Media Permainan Wordwall "Ride & Learn"	86
Gambar 4. 57 Media Permainan Wordwall "Ride & Learn"	86
Gambar 4. 58 Guru Menjelaskan Aturan Permainan	87
Gambar 4. 59 Guru Menjelaskan Aturan Permainan	87
Gambar 4. 60 Siswa Bermain.....	88
Gambar 4. 61 Siswa Bermain.....	88
Gambar 4. 62 Guru Mengajak Siswa Menyimpulkan Materi	89
Gambar 4. 63 Guru Mengajak Siswa Menyimpulkan Materi	89
Gambar 4. 64 Siswa Mengerjakan Soal Tes.....	90
Gambar 4. 65 Siswa Mengerjakan Soal Tes.....	90
Gambar 4. 66 Kegiatan Penutup Siklus 3	91
Gambar 4. 67 Kegiatan Penutup Siklus 3	91

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Game – Based Learning Siklus I.....	118
Lampiran 2. Soal Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus 1	126
Lampiran 3. Modul Ajar Game – Based Learning Siklus 2.....	130
Lampiran 4. Soal Tes Penguasaan Kosakata Siklus 2.....	137
Lampiran 5. Modul Ajar Game-Based Learning Siklus 3	141
Lampiran 6. Soal Tes Penguasaan Kosakata Siklus 3	148
Lampiran 7. Lembar Observasi Kegiatan Guru	152
Lampiran 8. Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....	158
Lampiran 9. Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa.....	164
Lampiran 10 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas	165
Lampiran 11 Hasil Tes Pra - Penelitian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV	167
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Tes Penguasaan Kosakata.....	168
Lampiran 13 Rekapitulasi Indikator.....	169
Lampiran 14 Catatan Lapangan	171
Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian	198
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi	199
Lampiran 17 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	200
Lampiran 18 Hasil Belajar Siswa.....	202
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	208

Intelligentia - Dignitas