



**IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV
SD N 02 MAYANGAN**



MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS

NIM. 20322085

2026



**IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV
SD N 02 MAYANGAN**



MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS

NIM. 20322085

2026

**IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS IV SD N 02 MAYANGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Oleh :

MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS
NIM. 20322085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS IV SD N 02 MAYANGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Oleh :

MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS
NIM. 20322085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Danny Pamungkas

NIM : 20322085

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD N 02 MAYANGAN

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tulisan ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah dengan penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap kode etik keilmuan, maka saya bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 15 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS
NIM. 20322085

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (eksemplar)

Hal : Naskah Skripsi Sdra. Muhammad Danny Pamungkas

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan perbaikan naskah skripsi, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Danny Pamungkas

NIM : 20322085

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS
IV SD N 02 MAYANGAN

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 10 Juni 2026

Pembimbing,



Riskiana M.Pd.

NIP. 197606121999032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : MUHAMMAD DANNY PAMUNGKAS

NIM : 20322085

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SD
N 02 MAYANGAN

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Selasa, tanggal 23 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Zuhair Abdullah, M.Pd.

NIP. 198902012018011002

Penguji II

Alimatus Sholikhah, M.Pd

NIP.

Pekalongan, 10 Juli 2026

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.

NIP. 19700706 199803 1 001

MOTTO

“Sempurnakanlah Sesuatu Yang Telah Engkau Mulai Dengan Kesungguhan, Dan Jadikan Setiap Yang Engkau Lakukan Sebagai Upaya Menuju Ridho Allah”

(Terinspirasi dari QS. Al-Insyirah: 7–8)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, serta para pengikutnya yang istiqamah hingga akhir zaman. Dengan penuh kerendahan hati dan rasa syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Nurjanah dan Bapak Tarman, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa yang tiada henti, kasih sayang yang tulus, serta dukungan moral dan material yang selalu mengiringi setiap langkah. Keberhasilan ini tidak lepas dari pengorbanan, keikhlasan, dan cinta yang telah diberikan.
2. Diri penulis sendiri, sebagai bentuk apresiasi atas segala usaha, perjuangan, dan keteguhan dalam menghadapi berbagai proses serta tantangan selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah berani melangkah, tetap bertahan, dan tidak menyerah dalam situasi yang sulit.
3. Teman-teman seperjuangan di bangku kuliah, yang telah memberikan semangat dan motivasi di tengah proses penyelesaian tugas akhir.
4. Seseorang yang istimewa, yang selalu hadir memberikan perhatian, kasih sayang, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih atas doa, pengertian, dan motivasi tulus yang menjadi penguat ketika penulis berada di titik terendah. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan untuk terus melangkah hingga sampai pada tahap ini.
5. Seseorang tersebut Nofa Nadhifus Sakinah, yang dengan tulus telah memberikan bantuan, dukungan, ide, serta semangat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih atas kerja sama dan

kebersamaan yang menjadi bagian penting dalam penyelesaian karya ini.

6. Ibu Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Riskiana, M.Pd., yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu, perhatian, dan waktu yang telah diberikan.
7. Bapak Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Andung Dwi Haryanto, M.Pd., yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama penulis menempuh pendidikan. Terima kasih atas nasihat dan perhatian yang senantiasa menjadi pengingat untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.
8. Kepada Kepala sekolah Ibu Meylani Indriyani, S.Pd.SD. M.A.P., Bapak Zulfikar, S.Pd., serta Bapak/ Ibu Guru SD N 02 Mayangan yang telah memberikan izin, bantuan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti bagi kelancaran penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Pamungkas, Muhammad Danny, 2026. *Implementasi Game-Based Learning Berbantuan Media Digital dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD N 02 Mayangan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Riskiana, M.Pd.

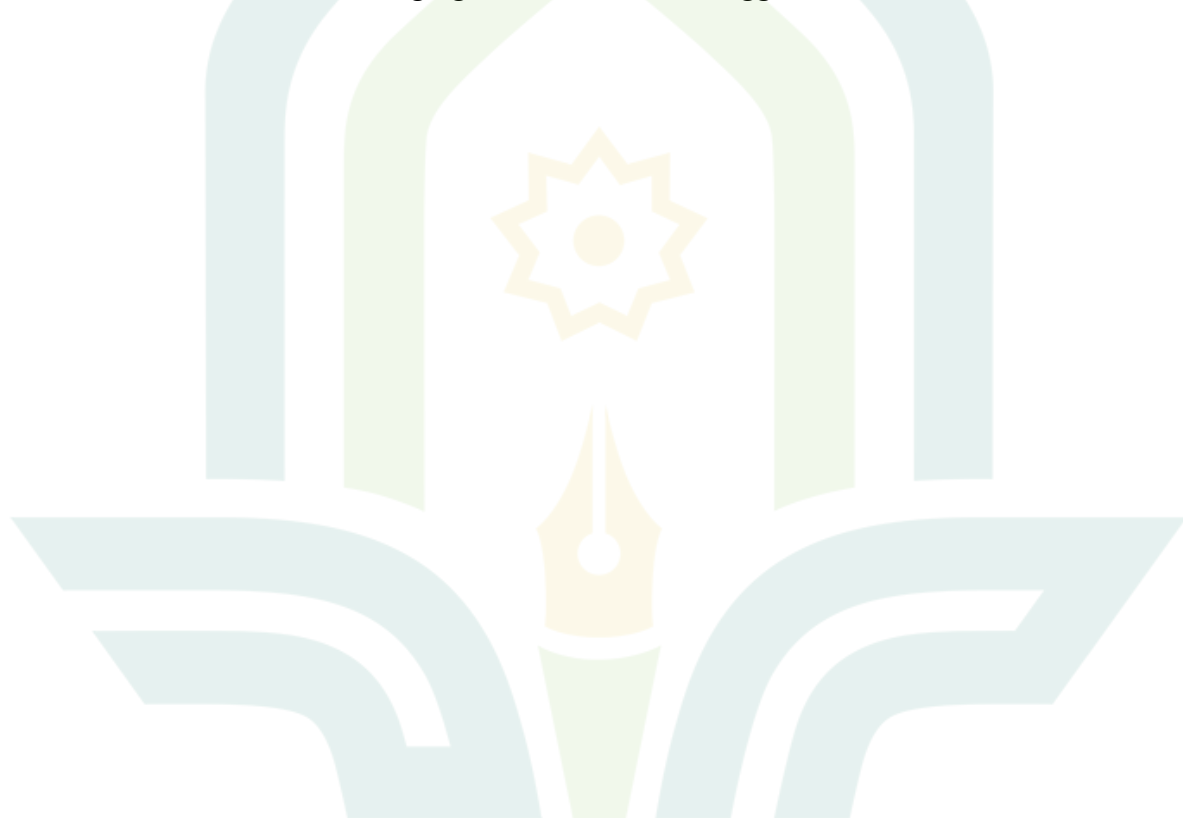
Kata Kunci: *Game-Based Learning, Media Digital, Kosakata Bahasa Inggris, Keterlibatan Siswa, Sekolah Dasar*.

Pembelajaran kosakata memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar karena membantu peserta didik memahami serta menggunakan bahasa dengan lebih tepat dalam berbagai situasi komunikasi. Namun, pembelajaran kosakata masih sering dilaksanakan dengan metode yang kurang bervariasi sehingga hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, penerapan pembelajaran berbasis permainan yang didukung media digital dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan *Game-Based Learning* berbantuan media digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 02 Mayangan; (2) mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapannya; serta (3) menganalisis tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sumber data penelitian meliputi kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa Inggris, dan siswa kelas IV SD Negeri 02 Mayangan. Data diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri atas proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan yang didukung media digital dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Keberhasilan implementasi program tersebut didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, dukungan pihak sekolah, kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, serta tingginya antusiasme peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Di sisi lain, beberapa hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, kendala jaringan internet, adanya variasi kemampuan siswa dalam memahami materi, serta keterbatasan alokasi waktu pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa baik dari aspek emosional, perilaku, maupun kognitif yang tercermin melalui keaktifan, minat belajar, dan kemudahan siswa dalam memahami serta mengingat kosakata bahasa Inggris.



KATA PENGANTAR

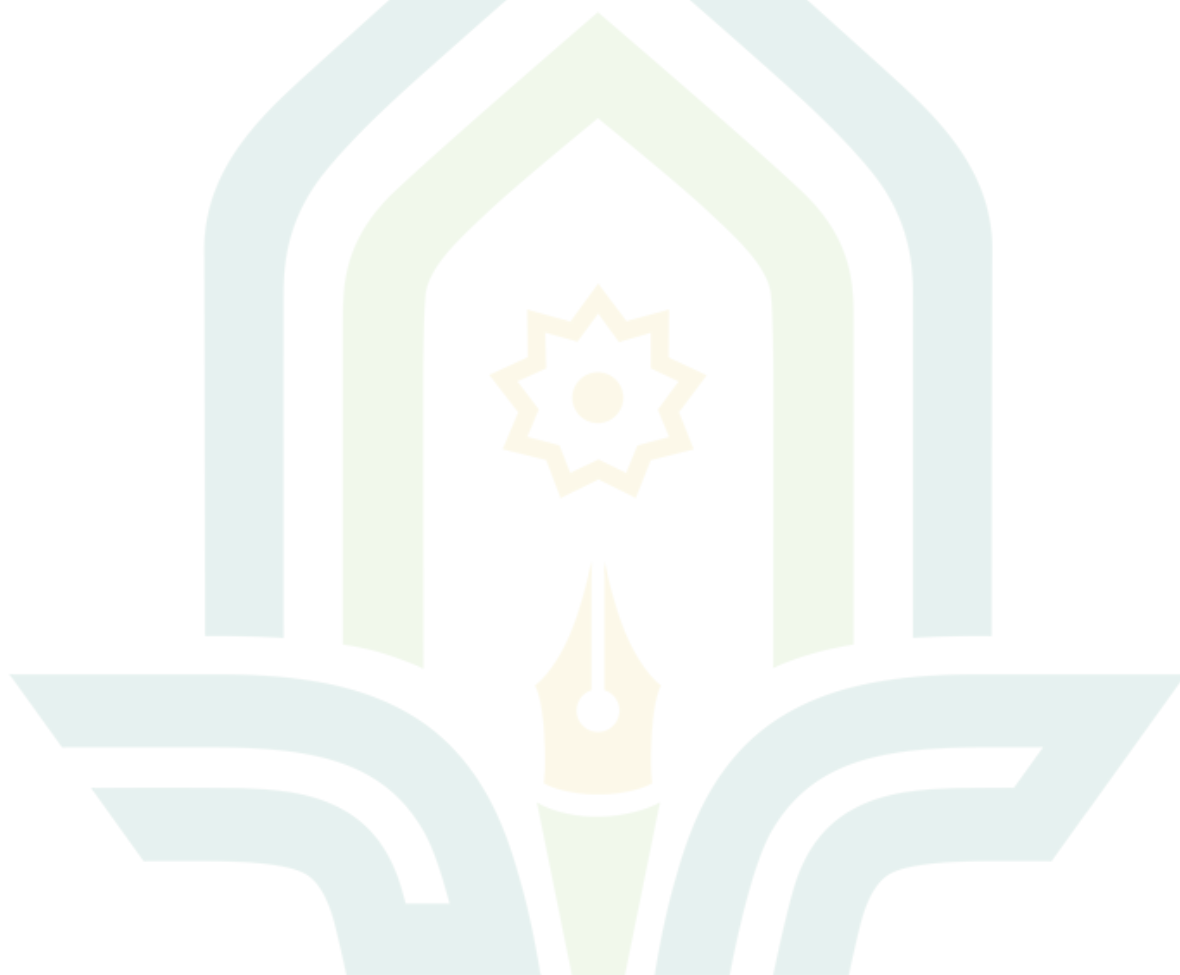
Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD N 02 MAYANGAN”**. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, arahan, serta bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Riskiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia mengarahkan dan meyakinkan Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Andung Dwi Haryanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Guru SD N 02 Mayangan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu beserta keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang berupaya membantu Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Singkat kata, penulis berharap agar semoga segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis dapat kembali dan balasan kebaikan berkali-kali lipat dari Allah SWT. Penulis juga berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan kebermanfaatan, baik bagi diri penulis sendiri maupun bagi pembaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Teori Konstruktivisme.....	9
2.1.2 Pengertian <i>Game-Based Learning</i>	11
2.1.3 <i>GamesToLearnEnglish.com</i> sebagai media pembelajaran ..	15
2.1.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.....	18
2.1.5 Keterlibatan Siswa.....	20
2.1.6 Faktor Pendukung dan Penghambat	23
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	26
2.3. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Desain Penelitian	33
3.2. Fokus Penelitian	34
3.3. Sumber Data	35
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	36

3.4.1. Observasi	37
3.4.2. Metode Wawancara	37
3.4.3. Metode Dokumentasi.....	38
3.5. Teknik Keabsahan Data	39
3.5.1. Triangulasi Teknik	39
3.5.2. Triangulasi Sumber	40
3.6. Teknik Analisis Data.....	41
3.6.1. Kondensasi Data.....	42
3.6.2. Penyajian Data.....	42
3.6.3. Kesimpulan/Verifikasi	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Hasil Penelitian.....	44
4.1.1. Gambaran Umum SD Negeri 02 Mayangan	44
4.1.2. Implementasi <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Media Digital Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD N 02 Mayangan	52
4.1.3. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Media Digital Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris.....	59
4.1.4. Keterlibatan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Media Digital	66
4.2. Pembahasan	72
4.2.1. Analisis Implementasi <i>Game-Based Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	72
4.2.2. Analisis Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Media Digital	76
4.2.3. Analisis Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV	82
BAB V PENUTUP	89
5.1. Simpulan.....	89
5.2. Impikasi	91
5.3. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Relevan	27
Tabel 4.1 Data Guru.....	48
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan	49
Tabel 4.3 Data Peserta Didik	50
Tabel 4.4 Sarana Sekolah	51
Tabel 4.5 Prasarana Sekolah.....	52

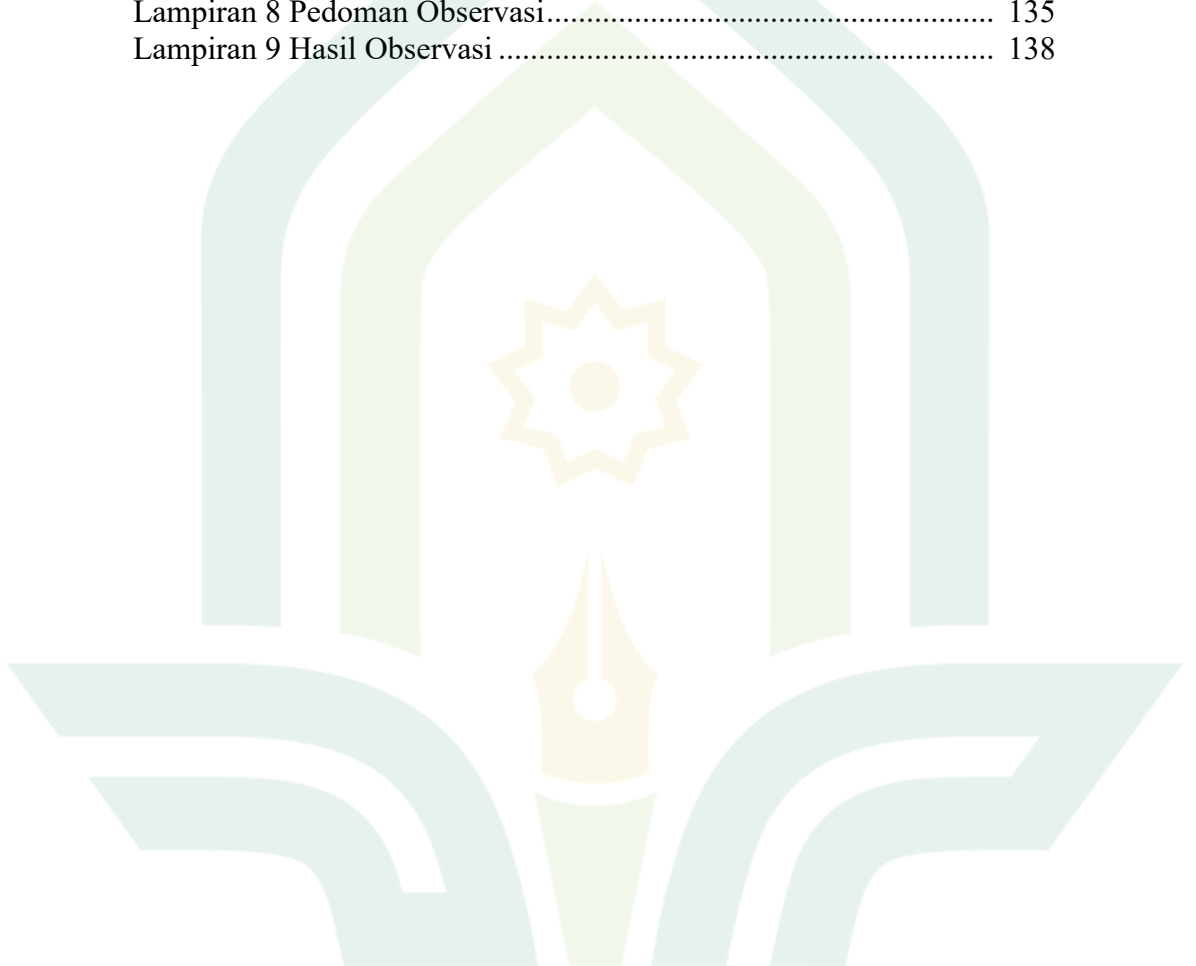


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir	32
Gambar 4.1 Perencanaan Pembelajaran Kosakata	53
Gambar 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	55
Gambar 4.3 Evaluasi pembelajaran	58
Gambar 4.4 Keterlibatan Siswa	68
Gambar 4.5 Keterlibatan siswa.....	69
Gambar 5.1 Wawancara dengan Kepala Sekolah	106
Gambar 5.2 Wawancara dengan Pak Zulfiqar selaku Guru Bahasa Inggris	106
Gambar 5.3 Wawancara Siswa Laki-laki (Elvano dan Ridhoillah)...	106
Gambar 5.4 Wawancara Siswa Perempuan (Khayla, Aisha, dan Nadine)	107
Gambar 5.5 lingkungan SD N 02 Mayangan.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	100
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan	101
Lampiran 3 Pedoman Analisis Dokumen	102
Lampiran 4 Hasil Analisis Dokumen	103
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	108
Lampiran 6 Pedoman Wawancara	111
Lampiran 7 Transkrip Wawancara	114
Lampiran 8 Pedoman Observasi.....	135
Lampiran 9 Hasil Observasi	138



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai bahasa internasional yang dipakai dalam komunikasi global, pengembangan ilmu pengetahuan, serta membuka lebih banyak akses terhadap informasi di era digital. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris sejak tingkat sekolah dasar merupakan langkah strategis guna mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang memadai dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Suwastika & Widiati, 2022). Dalam hal ini, pendidikan bahasa Inggris tidak hanya berorientasi pada penguasaan bahasa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Hananuraga, 2022)

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Kosakata menjadi landasan utama dari berbagai kemampuan berbahasa yang lain, seperti menulis, membaca, berbicara, dan menyimak (Wirahmi et al., 2025). Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata pada siswa jenjang sekolah dasar idealnya dilaksanakan melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan interaktif supaya siswa lebih mudah menangkap kosakata yang ingin dikuasai.

Demikian juga dengan penelitian Rahayuningsih et al. (2022) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar mempunyai kecenderungan karakteristik aktif dan menyukai aktivitas bermain. Apabila proses pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik tersebut, siswa akan lebih mudah kehilangan fokus dan motivasi belajar. Maka dari itu, kebutuhan sebuah pendekatan pembelajaran perlu lebih inovatif dan menarik agar dapat membantu siswa terlibat secara aktif dan memuaskan. Pilihan pendekatan *Game-Based Learning* Adalah yang paling sesuai dan relevan digunakan pada siswa sekolah dasar (Pelangi et al., 2025).

Pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan melalui permainan edukasi

(*Game-Based Learning*) sebab dinilai berhasil memberikan suasana pembelajaran yang lebih atraktif dan memuaskan. Aktivitas seperti mencocokkan kata dengan gambar, mengeja kosakata, mendengarkan pelafalan, serta menggunakan kosakata dalam konteks sederhana ternyata memotivasi siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris menjadi lebih aktif dan bermakna. (Soleha et al., 2025). Dengan demikian, guru perlu bijak dalam memilih dan menyajikan pembelajaran secara kreatif untuk mendorong rasa ingin tahu siswa.

Pembelajaran *Game-Based Learning* di era sekarang merupakan salah satu pendekatan yang semakin banyak digemari oleh para pendidik. Hal ini disebabkan karena semakin menurunnya minat belajar anak dalam belajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Studi oleh (Malakouti et al., 2024) menunjukkan bahwa anak yang menerima pengajaran dengan pendekatan *Game-Based Learning* memiliki peningkatan penguasaan kosakata dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui pendekatan konvensional. Melalui pendekatan ini, peserta didik secara langsung memperoleh pengalaman belajar, sehingga proses transfer informasi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Pada kenyataannya, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD N 02 Mayangan. Berdasarkan hasil observasi awal, proses kegiatan belajar mengajar pada materi kosakata bahasa Inggris di kelas IV masih didominasi oleh proses pembelajaran konvensional, seperti menyalin materi dari papan tulis serta menerjemahkan arti dari kata ke kata yang lain dalam bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Pada pelaksanaannya, siswa sering kali hanya diminta menghafalkan arti kosakata bahasa Inggris tanpa diberikan kesempatan untuk menggunakan kosakata tersebut dalam konteks pembelajaran yang nyata (Solihah et al., 2025).

Selain berdampak pada pemahaman kosakata siswa, pendekatan pembelajaran konvensional juga memengaruhi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada waktu guru melemparkan pertanyaan, terhitung hanya Sebagian kecil siswa yang aktif menjawab, sementara sebagian besar siswa memilih pasif dan menunggu arahan dari guru. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Padahal, keterlibatan siswa menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran sebab siswa yang aktif terlibat cenderung mendapatkan pemahaman materi lebih mudah (Nugroho & Wijayanti, 2023).

Melihat potensi tersebut, Guru mata pelajaran bahasa Inggris di SD N 02 Mayangan mulai menerapkan pendekatan *Game-based Learning* pada kelas bahasa Inggris, terutama dalam materi pembelajaran kosakata. Penerapan pendekatan tersebut dipilih berdasarkan permasalahan demikian. Sementara itu, untuk melengkapi pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Game-Based Learning* diperlukan juga media sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, dengan berbagai pertimbangan dipilihlah media digital berupa website bernama *GamesToLearnEnglish.com*. yang dinilai mampu memberikan kesempatan kepada siswa, agar siswa bukan hanya mendapatkan pembelajaran teoritis, melainkan juga turut terlibat langsung pada aktivitas permainan edukatif

Dalam implementasinya, guru menampilkan media digital *GamesToLearnEnglish.com* melalui proyektor, agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif karena siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* juga memberikan peluang bagi guru kepada siswa supaya lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya aktivitas permainan yang tersedia, siswa bukan hanya memperoleh materi secara pasif, melainkan juga ikut terlibat secara nyata dalam proses pembelajaran di kelas baik melalui aktivitas mencocokkan kosakata, menjawab kuis,

mendengarkan pelafalan, serta menyelesaikan tantangan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan kebutuhan pembelajaran tersebut, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* dipandang mampu menjadi alternatif pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dalam menyoong pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa tingkat sekolah dasar. Tampilan visual yang interaktif, penggunaan audio, serta aktivitas permainan yang beragam memungkinkan siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris secara lebih kontekstual dan menyenangkan (Jihan et al., 2022).

Pendekatan ini senada dengan teori konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran secara aktif terlibat dan pengalaman belajar secara langsung agar pembelajaran lebih bermakna (Vygotsky, 1978). Dalam implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media *GamesToLearnEnglish.com*, pengalaman belajar tersebut diwujudkan melalui interaksi siswa dengan berbagai fitur interaktif, seperti tampilan visual, audio, serta aktivitas permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, keterlibatan langsung siswa menghasilkan pemahaman kosakata bahasa Inggris yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Plass, Mayer, & Homer, 2020).

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, menjadi landasan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang dikhususkan yakni untuk menganalisis proses implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud untuk mendeskripsikan faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran, serta mengetahui bentuk keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com*. Dengan demikian, penelitian ini ditujukan agar dapat memberikan gambaran mengenai penerapan

Game-Based Learning dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, yakni:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris pada aspek kosakata di sekolah dasar masih menjumpai berbagai kendala yang dapat memengaruhi paham kognitif siswa pada materi pelajaran.
2. Proses pembelajaran Bahasa Inggris masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran belum maksimal.
3. Pemilihan media pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada perasaan bosan dan demotivasi siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris.
4. Keterlibatan siswa pada proses belajar kosakata Bahasa Inggris cenderung kurang sehingga perlu ditingkatkan agar siswa lebih aktif dalam proses belajar.
5. Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris belum banyak dikaji dari aspek proses implementasinya di sekolah dasar.
6. Belum diketahui secara mendalam bagaimana proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
7. Belum diketahui secara rinci bagaimana keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com*.
8. Belum diketahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas hanya pada lingkup proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru dalam menerapkan *Game-Based Learning*. Selain itu, penelitian ini dibatasi pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam implementasi pembelajaran tersebut. Penelitian ini tidak membahas efektifitas penggunaan *Game-Based Learning* terhadap hasil akhir pembelajaran atau peningkatan kemampuan kosakata siswa secara kuantitatif, melainkan berfokus pada deskripsi proses pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kondisi yang terjadi di tempat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tertulis, guna memastikan arah penelitian yang sistematis dan terfokus, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang relevan berkaitan judul penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan?
3. Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *Game-Based Learning* berbantuan media digital pada siswa kelas IV SD N 02 Mayangan?

1.5. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *Game-Based learning* berbantuan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi *Game-Based Learning* berbantuan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD N 02 Mayangan.

3. Untuk mendeskripsikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui *Game-Based Learning* berbantuan media digital pada siswa kelas IV SD N 02 Mayangan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menyumbangkan kebermanfaatan untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik pendidikan, adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari sisi teoretis, penelitian ini diharapkan mampu menyumbang khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian juga diharapkan berfungsi sebagai sumber rujukan bagi peneliti berikutnya yang memiliki ketertarikan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam memahami pelaksanaan pembelajaran, pengalaman belajar peserta didik, serta dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

Studi dapat dijadikan stimulus pengalaman siswa kelas IV untuk mengikuti proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris agar lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru melalui pengalaman kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna dengan memanfaatkan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com*.

b. Bagi Guru:

Hasil studi dapat berfungsi sebagai pilihan dalam menggunakan atau mengkreasikan pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif. Disamping itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam merancang

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Guru dapat memanfaatkan pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan media digital *GamesToLearnEnglish.com* sebagai strategi guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian bertujuan dijadikan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan penelitian terkait implementasi *Game-Based Learning* didukung media digital *GamesToLearnEnglish.com* pada pembelajaran kosakata. Baik pengembangan media pembelajaran, maupun peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa dengan pendekatan yang berbeda.



BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta hasil pembahasan mengenai penerapan *Game-Based Learning* yang didukung media digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Mayangan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi *Game-Based Learning* Berbantuan Media Digital dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media digital melalui platform GamesToLearnEnglish.com telah berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan materi kosakata dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menyiapkan perangkat pembelajaran, serta menentukan jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan pengenalan kosakata, kemudian melibatkan siswa dalam permainan interaktif yang memadukan unsur visual, audio, serta aktivitas menjawab pertanyaan. Adapun pada tahap evaluasi, guru melakukan pengamatan, tanya jawab, pemberian kuis sederhana, dan refleksi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Hasil pelaksanaan pembelajaran ini mengindikasikan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang didukung oleh media digital dapat menghadirkan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, serta berorientasi pada peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris secara lebih efektif.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi *Game-Based Learning* Berbantuan Media Digital

Faktor-faktor yang mendukung penerapan *Game-Based Learning* dengan dukungan teknologi digital meliputi ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, dukungan kepala sekolah terhadap inovasi pembelajaran, kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital, karakteristik media *GamesToLearnEnglish.com* yang interaktif, serta tingginya minat dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi jaringan internet yang terkadang kurang stabil, keterbatasan perangkat pembelajaran seperti proyektor yang digunakan secara bergantian, variasi tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran serta memanfaatkan teknologi digital, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang menyebabkan masih terdapat siswa yang belum memperoleh peluang yang setara untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas permainan.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, guru mampu mengatasinya melalui pendampingan kepada siswa, kerja sama antarsiswa, serta penyediaan alternatif pembelajaran ketika terjadi kendala teknis.

3. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan *Game-Based Learning* Berbantuan Media Digital

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui *penerapan Game-Based Learning* berbantuan media digital terlihat pada tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*).

Pada dimensi keterlibatan perilaku, siswa menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, seperti mengikuti kegiatan dengan antusias, berani menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam berbagai permainan yang disediakan. Pada

dimensi keterlibatan emosional, siswa memperlihatkan perasaan senang, semangat, dan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang didukung oleh media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

5.2. Impikasi

Penelitian ini memberikan implikasi baik secara teoretis maupun praktis. Dari sisi teoretis, temuan penelitian ini memperkuat konsep *Game-Based Learning* yang menekankan pentingnya kegiatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Implementasi *Game-Based Learning* juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran *Game-Based Learning* yang didukung oleh media digital melalui *GamesToLearnEnglish.com* terbukti mampu membantu proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori Student Engagement yang menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat melalui aspek perilaku (*behavioral engagement*), emosional (*emotional engagement*), dan kognitif (*cognitive engagement*). Ketiga aspek tersebut terlihat selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan, tingginya antusiasme saat belajar, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media digital dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penggunaan media digital yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan permainan interaktif mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini memberikan gambaran kepada guru mengenai pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk terus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Temuan penelitian ini juga memberikan gambaran kepada guru mengenai pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk terus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana yang memadai.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Guru diharapkan terus mengembangkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media digital yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru perlu memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun permainan edukatif sehingga partisipasi dan keterlibatan siswa dapat meningkat secara optimal.

2. Saran untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat terus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti peningkatan kualitas jaringan internet serta penambahan perangkat pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga perlu

menyelenggarakan pelatihan atau pendampingan bagi guru guna meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

3. Saran untuk Siswa

Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media digital pembelajaran secara maksimal, baik dalam kegiatan belajar di sekolah maupun secara mandiri di rumah, sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai *Game-Based Learning* berbantuan media digital pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau materi pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur pengaruh penggunaan *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam.