

ABSTRAK

I Dewa Ayu Agung Radhaswati **“PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD NO. 1 LUKLUK SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025”** Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Teknologi Dan Pendidikan Markandeya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Metode Game Based Learning (GBL) dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD No. 1 Lukluk pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini berlangsung selama satu semester, mencakup beberapa siklus. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV SD No. 1 Lukluk tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning (GBL) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD No. 1 Lukluk pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan yang konsisten: pada pra siklus nilai siswa sebesar 53.75 (12.50%), kemudian meningkat menjadi 66.04 (41.67%) di siklus I, dan puncaknya mencapai 79.17 (87.50%) di siklus II. Secara keseluruhan, terjadi kenaikan sebesar 45.83% dari siklus I ke siklus II. Game-Based Learning terbukti sangat berguna dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan menyimak siswa. Metode ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa secara signifikan.

Kata kunci: Metode Game Based Learning, Permainan, Kosakata, Keterampilan Menyimak, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

I Dewa Ayu Agung Radhaswati **“THE APPLICATION OF GAME BASED LEARNING METHOD IN IMPROVING THE INDONESIAN VOCABULARY MASTERY ON LISTENING SKILL OF IV GRADE STUDENTS OF SD NO. 1 LUKLUK IN THE SECOND SEMESTER IN ACADEMIC YEAR 2024/2025”** Thesis for Primary School Teacher Education Study Program Markandeya Institute of Technology and Education.

The purpose of this study was to determine whether the Game Based Learning (GBL) method in Indonesian language lessons can improve the mastery of Indonesian vocabulary towards the listening skills of fourth grade students of SD No. 1 Lukluk in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study applies a Classroom Action Research approach consisting of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection, which are carried out in two cycles. This research lasted for one semester, covering several cycles. The participants involved in this study were 24 fourth grade students of SD No. 1 Lukluk in the 2024/2025 academic year consisting of 11 male students and 13 female students.

The results of the study indicate that the application of the Game Based Learning (GBL) method in Indonesian language subjects can significantly improve the mastery of vocabulary and listening skills of fourth grade students of SD No. 1 Lukluk in the even semester of the 2024/2025 academic year. This is supported by the observation results that show a consistent increase: in the pre-cycle the student's score was 53.75 (12.50%), then increased to 66.04 (41.67%) in cycle I, and peaked at 79.17 (87.50%) in cycle II. Overall, there was an increase of 45.83% from cycle I to cycle II. Game-Based Learning has proven to be very useful in improving students' vocabulary mastery and listening skills. This method can significantly increase the effectiveness of language learning.

Keywords: Game Based Learning Method, Games, Vocabulary, Listening Skill, Indonesian Language Subject