LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM RPL

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA TAMAN KATA(TAKA) TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS 1 SDN 07 MENDELEM

OKTAVIA AFIFAH ISTIKOMAH

137241006

Dosen Pembimbing :

Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO SEMARANG

2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Taman Kata (TAKA) terhadap pemahaman konsep kosakata siswa kelas 1 SDN 07 Mendelem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, tes pemahaman konsep, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan setelah diterapkannya model *Games Based Learning* berbantuan media TAKA. Nilai rata-rata tes pemahaman konsep siswa meningkat dari 55 sebelum implementasi menjadi 91,7 setelah implementasi, sedangkan nilai rata-rata angket pemahaman konsep siswa meningkat dari 48,8 menjadi 88,4. Selain itu, hasil angket respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,7 dengan kategori sangat baik, yang menandakan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media TAKA mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep kosakata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Games Based Learning* berbantuan media Taman Kata (TAKA) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kosakata siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kata kunci: *Games Based Learning*, Media Taman Kata (TAKA), Pemahaman Konsep, Kosakata, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Games Based Learning model assisted by the Taman Kata (TAKA) media in improving vocabulary concept mastery of first-grade students at SDN 07 Mendelem. This research employed a quantitative approach with 25 students as the research subjects. Data were collected through observation, questionnaires, concept mastery tests, and documentation. The results showed a significant improvement in students' concept mastery after the implementation of the Games Based Learning model assisted by TAKA media. The average score of the concept mastery test increased from 55 before implementation to 91.7 after implementation, while the average score of the concept mastery questionnaire increased from 48.8 to 88.4. In addition, the students' response questionnaire results showed an average score of 92.7 in the "very good" category, indicating that students gave positive responses to the learning process. The application of the Games Based Learning model assisted by TAKA media created an enjoyable learning atmosphere, increased students' motivation and activeness, and facilitated students' understanding of vocabulary concepts. Therefore, it can be concluded that the Games Based Learning model assisted by Taman Kata (TAKA) media is effective in improving vocabulary concept mastery of first-grade elementary school students.

Keywords: Games Based Learning, Taman Kata (TAKA) Media, Concept Mastery, Vocabulary, Elementary School.

LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul	:	Keefektifan model pembelajaran games based learning berbantuan media taman kata(TAKA) terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas 1 sdn 07 mendelem
2. Mahasiswa pelaksana		
Nama	:	Oktavia Afifah Istikomah
NIM	:	137241006
Program Studi	:	Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas	:	Fakultas Komputer dan Keguruan
No. Hp	:	08884170816
Email	:	oktaoktaviaafifah@gmail.com
3. Instansi Bekerja	:	SDN 07 Mendelem
4. Lama Bekerja	:	5 Tahun

Ungaran, 12 Januari 2026

Menegtahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0606088901

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel Berjudul :

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA TAMAN KATA (TAKA) TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS 1 SDN 07 MENDELEM

Disusun Oleh :

Oktavia Afifah Istikomah

NIM: 137241006

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing skripsi, program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo

Ungaran, 2 Februari 2026

Pembimbing Skripsi

Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

NIND. 0606088901

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Oktavia Afifah Istikomah

NIM : 137241006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Kinerja saya yang berjudul "**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING BEBANTUAN MEDIA TAMAN KATA (TAKA) TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS 1 SDN 07 MENDELEM"** adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun
2. Karya Kinerja ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber
3. Karya Kinerja ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Semarang, 06 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Oktavia Afifah Istikomah

KESEDIAAN PUBLIKASI

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa	: Oktavia Afifah Istikomah
Nomor Induk Mahasiswa	: 137241006
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah	: Karya Kinerja
Judul Skripsi	: KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING BEBANTUAN MEDIA TAMAN KATA (TAKA) TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA KELAS 1 SDN 07 MENDELEM

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalty/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 06 Februari 2026

Yang membuat pernyataan



Oktavia Afifah Istikomah

LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup



Identitas Diri

1. Nama : Oktavia Afifah Istikomah
2. NIM : 137241006
3. Tempat/Tgl Lahir : Pemalang,10 Oktober 2002
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat : Ds.Cikendung Batur Rt 23/rw 03 kecamatan pulosari kabupaten pemalang

Identitas Keluarga

1) Ayah : Misno
2) Ibu : Masriah
3) Adik : Muhamad Iqbal Farhan Abqory
4) Suami: Moh.Taufik

Pekerjaan Orang Tua

a. Ayah : WIRASWASTA
b. Ibu : IBU RUMAH TANGGA
c. Suami : Pegawai swasta

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 03 Cikendung : Lulus tahun 2009-2015
2. SMP Negeri 01 Pulosari: Lulus tahun 2015-2018
3. SMK Islam Medika Bantarbolang : Lulus Tahun 2018-2021

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan seperlunya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **"Keefektifan Model Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Media Taman Kata(TAKA) Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Kelas 1 Sdn 07 Mendelem".** Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, Semarang.

Laporan kinerja ini difokuskan pada penerapan Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Media Taman Kata (TAKA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas I. Dalam proses penyusunannya, penulis berupaya menyajikan data dan informasi secara komprehensif, akurat, dan relevan dengan tujuan kegiatan yang telah dilaksanakan. Penulis juga berusaha menganalisis serta menginterpretasikan temuan-temuan yang diperoleh secara kritis dan objektif sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran di Sekolah Dasar.

Dalam penyusunan laporan kinerja ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum. Rektor Universitas Ngudi Waluyo atas kepemimpinan dan kebijakan yang telah membuka kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan tinggi serta menyelesaikan studi secara optimal.
2. Ibu Ela Suryani., S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan, bimbingan akademik, serta dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan lapora kinerja ini dengan baik.
3. Ibu Dr. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan komitmen telah memberikan bimbingan, koreksi, serta masukan yang konstruktif sehingga penyusunan laporan kinerja ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh dosen S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo atas ilmu pengetahuan, nilai-nilai akademik, dan keteladanan yang telah ditanamkan selama proses pembelajaran.

5. Bapak Sudaryo, S.Pd Kepala Sekolah SDN 07 Mendelem yang telah memberikan izin, kepercayaan, dan dukungan dalam melaksanakan penyusunan Laporan di SD 07 Mendelem sehingga dapat berjalan dengan lancar.
6. Suami tercinta Moh Taufik Atas ridhonya yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kesabaran, dan penguatan moral dalam setiap proses perjuangan Istrinya menyelesaikan studi ini.
7. Kedua Orang Tua, Terutama mama yang dengan tulus mencurahkan kasih sayang, doa yang tiada putus, serta pengorbanan tanpa pamrih yang menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis.
8. Teman- teman guru SDN 07 Mendelem atas kerja sama, bantuan, serta semangat kebersamaan yang telah terjalin selama proses penelitian dan penyusunan Laporan Karya Kinerja.
9. Teman-teman mahasiswa RPL S1 PGSD Angkatan 2026 sebagai rekan seperjuangan yang telah berbagi pengalaman, dukungan, dan motivasi selama masa perkuliahan di Universitas Ngudi Waluyo.
10. Diri saya sendiri, yang selalu kuat dalam menjalani perjalanan kehidupan ini terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan.

Penulis menyadari bahwa laporan kinerja ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa yang akan datang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, pendidik, dan pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan kinerja ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Ungaran, 10 Januari 2026

Oktavia Afifah Istikomah

137241006

DAFTAR ISI

COVER. i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
ABSTRAK xii
ABSTRACT xiii
BAB 1 1
A. Latar Belakang 1
B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan 3
C. Tujuan Tugas Akhir 4
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II 6
A. Profil Tempat Kerja 6
B. Struktur Organisasi Tempat Kerja 7
C. Deskripsi Mahasiswa di Lingkungan Kerja 8
D. Teori yang Berkaitan dengan Tema yang di Pilih 9
BAB IV 30
A. Hasil dan Dampak 30
B. Faktor Kendala dan Pendukung 32
C. Rencana Tindak Lanjut 34
BAB V 36
DAFTAR PUSTAKA 37
LAMPIRAN 38