

**GAMIFIKASI BERBASIS *WORDWALL* DALAM
MEMBENTUK *SHORT-TERM MEMORY* (STM) PADA
VOCABULARY COMPREHENSION SISWA KELAS V SDIT
AVICENNA LASEM**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-ANWAR

SARANG REMBANG

2026 M/1448 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Badriyatin Nisak

NIM : 2022020292498

Tempat/Tanggal Lahir : Tuban, 11 Mei 2004

Alamat : Dsn. Mbogor, Ds. Tlogowaru, Kec. Merakurak,
Kab. Tuban

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Gamifikasi Berbasis *Wordwall* dalam Membentuk *Short-Term Memory* (STM) pada *Vocabulary Comprehension* Siswa Kelas V SDIT Avicenna Lasem” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik ilmiah. Apabila di dalamnya terdapat kesalahan atau kekeliruan maka menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya. Selain itu, apabila di dalamnya terdapat plagiarisme atau penjiplakan yang melanggar hak cipta, maka saya siap menerima sanksi berupa pembatalan/pencabutan gelar kesrjanaan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Rembang, 29 Juli 2026

Penulis,



760BAOX120641238

Nurul Badriyatin Nisak

NIM. 2022020292498

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan penelitian dan mengadakan perbaikan seperlunya.

Bersamaan ini saya kirim naskah saudari:

Nama : Nurul Badriyatin Nisak

NIM : 2022020292498

Judul : **Gamifikasi Berbasis *Wordwall* dalam Membentuk *Short-Term Memory (STM)* pada *Vocabulary Comprehension* Siswa Kelas V SDIT Avicenna Lasem**

Harapan saya, mohon dengan hormat agar naskas skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program munakasah sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Demikian atas perhatian dan perkenannya, kami ucapkan terima kasih.

Rembang, 29 Juli 2026

Dosen Pembimbing,


Syamsul Hadi, M.Pd.

NIDN: 2125019001

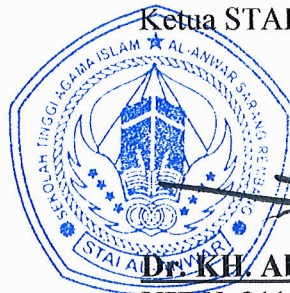
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Nurul Badriyatin Nisak dengan NIM 2022.02.02.92498 yang berjudul **GAMIFIKASI BERBASIS *WORDWALL* DALAM MEMBENTUK *SHORT-TERM MEMORY* (STM) PADA *VOCABULARY COMPREHENSION* SISWA KELAS V SDIT AVICENNA LASEM** ini telah diuji pada tanggal **08 Agustus 2026**.



Rembang, 08 Agustus 2026

Ketua STAI Al-Anwar



Dr. KH. Abdul Ghofur, MA.
NIDN. 2116037301

ABSTRAK

Nisak, Nurul Badriyatin. 2026. **Gamifikasi Berbasis *Wordwall* dalam Membentuk *Short-Term Memory* (STM) pada *Vocabulary Comprehension* Siswa Kelas V SDIT Avicenna Lasem.** Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang Rembang.

Pembimbing: Syamsul Hadi, M.Pd.

Kemampuan siswa dalam menghafal dan mempertahankan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari masih belum optimal sehingga materi kosakata yang dipelajari tidak bertahan lama dalam ingatan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat mendukung proses pembentukan *Short-Term Memory* melalui kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui gamifikasi berbasis *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa kelas V SDIT Avicenna Lasem. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wordwall* berkontribusi dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa. Perpaduan gambar, tulisan, dan pelafalan membantu siswa menerima dan mengenali kosakata, sedangkan aktivitas permainan menjaga perhatian siswa terhadap kosakata yang dipelajari. Kemunculan kosakata secara berulang dalam berbagai aktivitas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali kosakata tersebut sehingga membantu mempertahankannya dalam ingatan sementara. Proses tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, menyebutkan, mencocokkan, dan mengingat kembali kosakata *clothes* yang telah dipelajari. Dengan demikian, gamifikasi berbasis *Wordwall* mendukung pembentukan *Short-Term Memory* melalui penerimaan informasi, perhatian, dan pengulangan kosakata dalam aktivitas pembelajaran.

Kata kunci: Gamifikasi, *Wordwall*, *Short-Term Memory*, *Vocabulary Comprehension*.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. al-Najm: 39)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas Rahmat dan Ridā-mu ya Allah. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Terima kasih kepada orang-orang yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada kampus tercinta yaitu, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
2. Kepada kedua orang tua hebatku, Bapak Rasmadi dan Ibu Karti, yang senantiasa mengiringi langkahku dengan doa, kasih sayang, kesabaran serta pengorbanan yang tak terhingga. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, kepercayaan, dan cinta yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Diri saya sendiri, Nurul Badriyatin Nisak, apresiasi sebesar-besarnya telah bertahan dan berjuang hingga sampai di titik ini. Aku bersyukur

pada diriku yang mampu melewati setiap proses menghadapi berbagai tantangan dengan kesabaran, ketabahan, dan keyakinan. Semua usaha dan doa akhirnya mengantarkanku pada terselesaikannya skripsi ini dengan baik.

4. Untuk saudaraku Zakiya Qotrun Nada, terima kasih telah menjadi bagian dari kebahagiaan dan semangatku dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa juga dengan keluarga besarku yang telah memberikan dorongan mengiringi setiap langkah perjuanganku.
5. Kepada seseorang yang penulis kenal sebagai Mas Iik pemilik NIM 82548, yang memiliki tempat istimewa di hati penulis. Terima kasih telah hadir sebagai tempat bercerita, memberikan semangat, dan menemani penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada sahabat seperjuangan Utiya, Luluk dan Faiz, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini, menjadi rumah yang selalu membuat penulis merasa tidak pernah berjuang sendirian hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa kepada keluarga besar kamar Ummu Salamah 2 yang mendengarkan keluh kesah penulis selama proses penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Gamifikasi Berbasis *Wordwall* dalam Membentuk *Short-Term Memory* (STM) pada *Vocabulary Comprehension* Siswa Kelas V SDIT Ayicenna Lasem” ini disusun sehingga memenuhi salah syarat guna memperoleh gelar Sarjana dari STAI Al-Anwar Sarang.

Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak yang sehingga penyusunan skripsi ini dapat terealisasi. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Abdul Ghofur, Lc., MA. sebagai ketua STAI Al-Anwar sarang yang telah merestui penulisan skripsi ini.
2. Zainal Arifin, S.S., M.Pd sebagai ketua Prodi PGMI STAI Al-Anwar Sarang yang telah memberikan arahan tentang penulisan skripsi ini.
3. Syamsul Hadi, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Sugeng Riyadi, S.IP Sebagai Kepala Perpustakaan STAI Al-Anwar yang telah memberikan ijin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen dan seluruh staf pengajar di lingkungan STAI Al-Anwar yang membekali penulisan karya ilmiah sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Para dosen dan seluruh staf pengajar di lingkungan STAI Al-Anwar yang membekali penulisan karya ilmiah sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Umniyyah Lathifah, S.Pd.I sebagai Kepala Sekolah SDIT Avicenna Lasem yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SDIT Avicenna Lasem.
7. Nurul Khoirini, S.S selaku guru bahasa Inggris SDIT Avicenna yang bersedia membimbing dan membantu dalam proses penelitian serta peserta didik kelas V B yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh mencapai kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca.

Sarang, 29 Juli 2026

Penulis



Nurul Badriyatin Nisak
2022020292498

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. Gamifikasi.....	9
a. Pengertian Gamifikasi.....	9
b. Elemen Gamifikasi.....	10
c. Langkah-langkah Gamifikasi	11
d. Manfaat Gamifikasi.....	12
2. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Jenis Permainan <i>Wordwall</i>	17
c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i>	19
3. Short-Term Memory.....	20

a. Pengertian Short-Term Memory	20
b. Karakteristik <i>Short-Term Memory</i>	21
c. Proses Pembentukan <i>Short-Term Memory</i>	23
4. Pembelajaran Bahasa Inggris	25
a. Pengertian pembelajaran bahasa Inggris	25
b. <i>Vocabulary Comprehension</i>	26
B. Tinjauan Pustaka	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Penguji Keabsahan Data	42
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Deskripsi Data Penelitian	50
C. Analisis Data Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
<i>CURRICULUM VITAE</i>	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86

PEDOMAN TRANSLITERASI

Translitasi Arab Indonesia yang ditetapkan STAI Al-Anwar Sarang adalah sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	,
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sh	ء	,
ص	s	ي	Y
ض	d		

Untuk menunjukkan bunyi panjang (*madd*), dilakukan dengan cara menuliskan corekan horisontal (*macron*) di atas huruf, seperti ā, ī, ū, seperti *qāla* (قال) dan *qīla* (قيم) *yaqūlu* (يقول). Bunyi vokal ganda (*diftong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabungkan dua huruf “ay” dan “aw”, seperti *kawn* (يكن) dan *kayfa* (كيف). *Tā` marbūṭah* yang berfungsi sebagai *ṣifah* (modifier) atau *muḍāf ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai *muḍāf* ditransliterasikan dengan “at”.

DAFTAR SINGKATAN

H	: Hijriah
M	: Masehi
STM	: <i>Short-Term Memory</i>
SDIT	: Sekolah Dasar Islam Terpadu
TA	: Tahun Ajaran
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
NIDN	: Nomor Induk Dosen Nasional



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1	33
------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	86
Lampiran 2 Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	87
Lampiran 3 Lembar Pedoman Observasi	88
Lampiran 4 Hasil Observasi Kegiatan	92
Lampiran 5 Lembar Pedoman Wawancara	108
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Guru Bahasa Inggris	111
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Siswa kelas V B	116
Lampiran 8 Transkrip Dokumentasi	122
Lampiran 9 Dokumen Pendukung Penelitian	123
Lampiran 10 Lembar Dokumentasi	133

