

**PENGGUNAAN SCRABBLE WORD GAMES DIGITAL DENGAN
PENDEKATAN EMRED UNTUK MENGINGAT KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN CARINGIN 1**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Sekarsari Nurdini

NIM 2001606

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2024

**PENGUNAAN SCRABBLE WORD GAMES DIGITAL DENGAN
PENDEKATAN EMRED UNTUK MENGINAT KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN CARINGIN 1**

Oleh
Sekarsari Nurdini
NIM 2001606

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sekarsari Nurdini 2024

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang

Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Sekarsari Nurdini
NIM : 2001606
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : “Penggunaan *Scrabble Word Games Digital* Dengan Pendekatan EMRED Untuk Mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1”

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 197907172006041002

tanda tangan



Penguji 2 : Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005011003

tanda tangan



Penguji 3 : Farid Rizqi Maulana, M.Pd.
NIP. 920230219980710101

tanda tangan



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 26 Januari 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penggunaan Scrabble Word Games Digital Dengan Pendekatan EMRED Untuk Mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1” telah disetujui untuk dipresentasikan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang 15 Desember 2023

Disetujui dan disahkan oleh
Pembimbing



Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D

NIP. 195910221985031008

LEMBAR PENGESAHAN

SEKARSARI NURDINI

**PENGGUNAAN SCRABBLE WORD GAMES DIGITAL DENGAN
PENDEKATAN EMRED UNTUK MENINGAT KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA KELAS IV SDN CARINGIN 1**

**Disetujui dan disahkan oleh
Pembimbing I**



**Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D
NIP. 195910221985031008**

**Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Andika Arisetyawan, M.Si
NIP. 198103272005021003**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengggunaan *Scrabble Word Games Digital* Dengan Pendekatan EMRED Untuk Mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam meraih Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan menyelesaikan dengan baik tanpa mendapatkan dukungan, bimbingan, arahan, bantuan, dan kasih sayang dari berbagai pihak yang sangat berperan dan bermanfaat. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Bapak Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd., M.Pd., M.A.P. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Bapak Dr. Andika Arisetyawan, M.Si. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang yang telah menyetujui skripsi ini.
4. Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. Selaku Dosen Pembimbing, penulis mengucapkan banyak terima kasih karena yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus serang yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak kepala sekolah, ibu wali kelas IV, seluruh dewan guru SDN Caringin 1 yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, telah memberikan kesempatan, ilmu, bimbingan, dan arahan yang baik untuk penulis.
7. Ibu Sri Wahyuni dan bapak Maryanto selaku orang tua yang telah memberikan dukungan penuh, memberikan dukungan baik moral maupun material, telah mengarahkan, membimbing dan selalu menemani dengan penuh cinta dalam keadaan apapun. Beliau pula yang mendasari penulis untuk menyelesaikan penulisan ini. Dan saya persembahkan skripsi ini untuk beliau.
8. Dini Larasasti dan Dede Yormaka selaku kakak yang sudah selalu memberikan dukungan, dan bantuannya, dan selalu menjadi penyemangat selama penulis menyusun skripsi ini.
9. Deandra Azahra Yormaka selaku keponakan, yang sudah menjadi teman, adek, dan dapat menjadi penghibur penulis saat penyusunan dan menyelesaikan skripsi ini.
10. Mbah Yasman, Mbah Mukini, Alm. Mbah Sarbiyah, dan Alm. Mbah Dulrahman selaku kakek dan nenek penulis. Karena beliau menjadi salah satu alasan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Keluarga besar Mbah Yasman dan Mbah Dulrahman yang telah memberikan doa, dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
12. Teman-teman seperbimbingan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan, kerjasama, dan kebersamaannya selama masa bimbingan berlangsung.
13. Anggi Gustiani Putri, Munjiyah Asrudifah, M.B. Vira Adi Kristiasari, Veronika Candra Kirana, Refi Muftia Rini, dan yang lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, selaku sahabat yang telah memberikan dukungan, masukan, bantuan serta telah menjadi teman keluh kesah yang baik selama penulisan skripsian ini. Dan telah kebersamai selama masa perkuliahan sampai dengan penelitian selesai.
14. Seluruh teman-teman PGSD angkatan 2020 terkhusus kelas A yang telah kebersamai dalam menjalani kegiatan perkuliahan yang berlangsung. Terima kasih atas bantuan, kerjasama serta hal lainnya yang telah dilewati selama masa perkuliahan berlangsung.
15. Siswa-siswi kelas IV SDN Caringin 1 yang telah bersedia membantu saya dalam pengambilan data, dan telah membantu saya selama penelitian di SD tersebut.
16. Dan yang terakhir saya ucapkan terima kasih dan apresiasi kepada saya pribadi, Sekarsari Nurdini yang telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Perjuangan yang panjang dan tidak mudah untuk dilalui oleh penulis, karena diawal pengerjaan skripsi yang harus jatuh sakit yang cukup serius dan tidak bisa beraktivitas normal seperti biasanya, yang berusaha bangkit dari kesedihannya dan melupakan rasa sakitnya untuk bisa menyelesaikan penulisan ini, terima kasih sudah bertahan sejauh ini, walaupun sampai hari ini masih harus berjuang untuk kesembuhan saya pribadi, tetapi alhamdulillah sudah berhasil berjuang menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sangat baik.

Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Semoga jasa dan kebaikan Bapak, Ibu dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dicatat sebagai amal yang baik yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini memberi manfaat baik bagi peneliti, pembaca, dan pihak lainnya.

Peneliti amat menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik yang dapat membangun dibutuhkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Serang, Januari 2024

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekarsari Nurdini
NIM : 2001606
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Penggunaan Scrabble Word Games Digital Dengan Pendekatan EMRED Untuk Mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1”

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : 26 Januari 2024

Yang menyatakan



Sekarsari Nurdini

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Penggunaan Scrabble Word Games Digital Dengan Pendekatan EMRED Untuk Menngingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1*" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sangsi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 16 Januari 2024

Yang menyatakan



Sekarsari Nurdini

ABSTRAK

Penggunaan *Scrabble Word Games Digital* Dengan Pendekatan EMRED Untuk Mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1

Sekarsari Nurdini

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penggunaan *Scrabble Word Games Digital* Dengan Pendekatan EMRED Untuk Meningkatkan hasil mengingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Caringin 1. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa di kelas eksperimen dan 25 siswa di kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*, dan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data berupa tes pilihan ganda, sedangkan non tes berupa angket untuk mengetahui tindak lanjut. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dari hasil uji Wilcoxon dan Mann Whitney didapat nilai $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ artinya menyakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang diperkuat juga dari hasil rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,2 dan kelas kontrol sebesar 79,6. Dan diperoleh juga hasil N-Gain rata-rata kelas kontrol sebesar 29,5% sedangkan kelas eksperimen sebesar 59,5%. Tindak lanjut terhadap peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1 dengan media *scrabble word games digital* dan pendekatan EMRED diperoleh hasil 88,9 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Penggunaan *Scrabble Word Games Digital* Dengan Pendekatan EMRED lebih efektif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1 dibanding pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : *Scrabble Word Games Digital*, Peningkatan Kosakata, Bahasa Inggris, EMRED

ABSTRACT

Use of Digital Scrabble Word Games with EMRED Approach to Improve English Vocabulary of Grade IV Students of SDN Caringin 1

Sekarsari Nurdini

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,

Universitas Pendidikan Indonesia

This study aims to determine how to use digital scrabble word games with EMRED approach to improve English vocabulary of grade IV students of SDN Caringin 1. The population of this study included all grade IV students of SDN Caringin 1. The sampling technique used was saturated sampling, with a total sample of 25 students in the experimental class and 25 students in the control class. This study used a quantitative approach with Quasi-Experimental method, and used Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques are in the form of multiple-choice tests, while non-tests are in the form of questionnaires to determine follow-up. From the results of this study, it was concluded that from the results of the Wilcoxon and Mann Whitney test, the value of Sig. = 0.000 < 0.05 means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Which was also reinforced by the average posttest results of the experimental class of 87.2 and the control class of 79.6. And also obtained the average N-Gain result of the control class of 29.5% while the experimental class was 59.5%. Follow-up on improving the English vocabulary skills of grade IV students of SDN Caringin 1 with digital scrabble word games and EMRED approach obtained results of 88.9%. The conclusion of this study is that the use of Digital Scrabble Word Games with EMRED Approach is more effective in increasing English vocabulary of grade IV students of SDN Caringin 1 compared to conventional learning.

Keywords : Scrabble Word Games Digital, Vocabulary Improvement, English, EMRED

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian	28
C. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel.....	29
E. Variabel Penelitian	30
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Teknik Pengumpulan Data	32
H. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	57
C. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65

B. Implementasi	66
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69
RIWAYAT HIDUP.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan direktur UPI kampus Serang

xii

Sekarsari Nurdini, 2014

*PENGGUNAAN SCRABBLE WORD GAMES DIGITAL DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK
MENGINGAT KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN CARINGIN 1*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 2	Surat penelitian dan surat balasan dari sekolah
Lampiran 3	Kisi-kisi instrument dan soal instrumen
Lampiran 4	Lembar validasi
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 6	Hasil nilai pretest kelas kontrol
Lampiran 7	Hasil nilai posttest kelas kontrol
Lampiran 8	Hasil nilai pretest kelas eksperimen
Lampiran 9	Hasil nilai posttest kelas eksperimen
Lampiran 10	Hasil analisis data
Lampiran 11	Hasil pretest posttest kelas kontrol
Lampiran 12	Hasil pretest posttest kelas eksperimen
Lampiran 13	Komentasi kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. J. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN SD*. Malang: UMM Press.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Astawa, I. B., & Adnyana, I. A. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Depok: RAJAWALI PERS.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta., hml. 44
- Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia., hml 55
- Haryono, Anung. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rukajat, A. (2018). *PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF*. Sleman : Deepublish.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana., 130
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). ONLINE MEDIA ACCEPTANCE AND USE IN INDONESIAN RURAL AREA: PRIMARY SCHOOLS TEACHER'S PERSPECTIVE. *Education and Human Development Journal*, 75.
- Salim, Herli. (2022). *Penerapan Shared Book Reading dengan Penggunaan EMRED*. Serang: Suhud Media Promo.
- Salsabilah S (2022) *PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAME DENGAN STATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*

- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 407-410.
- Sifa Siti Mukrimah. 2014. 53 Metode Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Class A Bussiness Management of Education Indonesia University of Education Bumi Siliwangi, Bandung., hlm 33
- Amalia, D. J. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN SD*. Malang: UMM Press.
- Astawa, I. B., & Adnyana, I. A. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Depok: RAJAWALI PERS.
- Rukajat, A. (2018). *PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF*. Sleman : Deepublish.
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). ONLINE MEDIA ACCEPTANCE AND USE IN INDONESIAN RURAL AREA: PRIMARY SCHOOLS TEACHER'S PERSPECTIVE. *Education and Human Development Journal*, 75.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 407-410.
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* . Jakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D): Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D): Alfabeta