

**THE USE OF GAMIFICATION TO IMPROVE STUDENTS'
VOCABULARY MASTERY**

A Research Paper

Submitted to the Department of English Education of FPBS, UPI in Partial
Fulfillment of the Requirements for *Sarjana Pendidikan* Degree



By

Emier Abdul Fiqih P

1202507

**DEPARTMENT OF ENGLISH EDUCATION
FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE
INDONESIA UNIVERSITY OF EDUCATION
BANDUNG
2017**

The Use of Gamification to Improve Students' Vocabulary Mastery

Oleh
Emier Abdul Fiqih P

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Emier Abdul Fiqih P

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2017

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

PAGE OF APPROVAL

“The Use of Gamification to Improve Students’ Vocabulary Mastery”

A Research Paper

By

Emier Abdul Fiqih P

1202507

First Supervisor

Second Supervisor

Drs. Sudarsono M.I., M.A.

NIP. 196607051994031004

Pupung Purnawarman, M.S.Ed., Ph.D.

NIP. 196810131998031001

Head of Department of English Education

Faculty of Language and Literature Education

Indonesia University of Education

Dr. Safrina Noorman, M. A.

NIP. 196207291987032003