

**PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SD KELAS V PADA MATERI SHAPE**

SKRIPSI

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

Oleh :
SRI WAHYUNI
1700260



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI SERANG
2021**

**PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SD KELAS V PADA MATERI SHAPE**

Oleh
Sri Wahyuni

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

© Sri Wahyuni 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

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.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 1700260
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam
Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas
V Pada Materi Shape

Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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 I : Dr. H. Encep Supriatna, M.Pd



Penguji II : Dra. Sri Wuryastuti, M.Pd



Penguji III : Tatang Suratno, M.Pd



Ditetapkan di : Serang
Tanggal :

ABSTRAK

Sri Wahyuni. 2021. Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V Pada Materi Shape. PGSD Kampus UPI di Serang. Pembelajaran bahasa Inggris dikatakan sebagai mata pelajaran yang rumit dan sedikit di minati oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan masih terdapat siswa yang belum menguasai kosakata bahasa Inggris maka dalam praktiknya perlu diterapkannya media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan agar siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Hal inilah yang menjadikan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran dengan game edukasi Educandy untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada materi shape. Penelitian dilakukan untuk mengetahui cara menerapkan game edukasi Educandy serta mengetahui hasil yang telah diterapkan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa pada materi shape. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Krenceng I Kota Cilegon. Metode yang digunakan eksperimen yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan dengan Uji Mann Whitney. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Educandy digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SD kelas V pada materi shape. Berdasarkan hasil uji statistik Mann Whitney memperoleh bahwa hasil asymp signifikansi sebesar 0,01. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa data test statistik menunjukkan nilainya sebesar $0,01 < 0,05$ dimana H_0 ditolak H_a diterima, artinya ada perbedaan kemampuan kosakata bahasa Inggris antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian game edukasi Educandy memberikan pengaruh dalam kemampuan kosakata bahasa Inggris pada materi Shape.

Kata kunci: Educandy, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kosakata

Sri Wahyuni, 2021

PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD KELAS V PADA MATERI SHAPE

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

Abstract

Sri Wahyuni. 2021. Application of Educational Game Educandy in Improving English Vocabulary for Grade V Elementary School Students in Shape. PGSD UPI Campus in Serang. Learning English is said to be a complicated subject and little interest by students. Based on the results of the study, it was found that there were still students who had not mastered English vocabulary, so in practice it was necessary to apply interesting and fun learning media so that students were interested in learning English. This is what makes researchers to apply learning media with educational games Educandy to increase English vocabulary in shape material. The research was conducted to find out how to apply the educational game Educandy and find out the results that have been applied to increase students' English vocabulary in the shape material. The subject of this research is the fifth grade students of SDN Krenceng I Cilegon City. The method used is an experiment which is divided into an experimental class and a control class with the research instrument used is a test. The data analysis technique used is the Mann Whitney Test. The results of this study indicate that the application of the educational game Educandy is used as a learning medium to increase the English vocabulary of fifth grade elementary school students in shape material. Based on the results of the Mann Whitney statistical test, it was found that the asymp result had a significance value of 0.01. Based on the results of the discussion that has been linked to relevant theories and previous research, it can be concluded that the statistical test data shows a value of $0.01 < 0.05$ where H_0 is rejected H_a is accepted, meaning that there is a difference in English vocabulary skills between the control class and the experimental class. Thus the educational game Educandy has an influence on English vocabulary skills on Shape material.

Keywords: Educandy, English Learning, Vocabulary

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	1
B. Penelitian yang relevan.....	1
C. Hipotesis Penelitian	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel Penelitian	32
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38

Sri Wahyuni, 2021

*PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SD KELAS V PADA MATERI SHAPE*

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

A. Hasil Pembahasan	38
B. Pembahasan	46
C. Keterbatasan Penelitian	50
BAB V PENUTUP.....	51
A. Simpulan.....	51
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N.F. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.
- Allshop, Y & Jessel, J. (2015). Teachers' Experience and Reflections on game-based learning in the primary classroom: views from England and Italy. *International journal of game-based learning*, 5(1), 1-17
- Anggraeni, M.D., Santoso, S., & Muchsini, B. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Game Edukasi Akuntansi. *Jurnal Tata Arta*. 2(2), 189-200.
- Anggoro, T. M. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, F.T (2012). *Peningkatan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Media Jumbled Letters Siswa Kelas III B MI Islamiyah Geluran Taman*. (Skripsi). Strata 1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- Baharudin & Wahyuni, N.E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR- Ruzz Media.
- Brown, H.D. (2008). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa, edisi kelima*, Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta.
- Christianti, D & Robertha, A. (2016). *Basic Vocabulary of English*. Jakarta: PT Grasindo.
- Cresswell, J. (2015). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, kuantitatif dan campuran Edisi 4 Terjemahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Fitriati, I. et.al. (2021). *Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian*. 1(1), 307–312.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N.E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Reserach in Education (M. Ryan (Ed); 8th ed)*. New York: McGraw-Hill.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Harsono, M. (2014). Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja. Serpong: Surya University.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 1(4), 10-18.
- Ihsana El Khuluqo, (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusuma, S. (2018). Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI. (Skripsi). Strata 1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Kristanto, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning. *International Education Studies Journal*. 10(7), 10- 17.
- Lestari, S.P. (2020). *Asyik Dengan Educandy*. Retrieved from kemenag.go.id:<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *e-Journal Tabularasa*, 6(1), 87-97.

- Matsutomo, David. (2009). *Cambridge Dictionary of Psychology*. San Fransisco: Cambridge University Press
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran*. (Skripsi). Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh
- Nilawati, C.S. (2008). *The Effectiveness of Teaching Vocabulary By Using Puppet At Elementary School Students*. (Skripsi). Program Strata 1 Sarjana Pendidikan in English, Semarang.
- Nurdyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan ketiga. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Scientific Journals Education of Unnes*, 14(2), 166–174.
- Rozi, F. & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 5(1), 540 - 8984.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan (Jenis, metode, dan prosedur, edisi pertama)*. Rawamangun-Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputri, A.A. (2017). *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Di Mi Negeri Watuagung Tambak*. (Skripsi). Strata 1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Purwokerto.
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuntitatif, Kualitatif & Statistika*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&B)*. Bandung: CV Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*: Alfabeta.
- Rangkuti, A.A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana.
- Tarigan, H. (2011). *Penggalan Kosakata*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63 Retrieved from <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>.
- Wakana, J. (2012). *Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris dengan menggunakan alphabet game pada siswa kelas iv di madrasah ibtidaiyah azzahidin pekanbaru*. (Skripsi). Strata 1 Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Widyanti, U. (2015). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Game Meow untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.