

**PENGARUH PENGGUNAAN *EDUCANDY STUDIO GAMES*
DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN**

VOCABULARY BAHASA INGGRIS

(Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

SKRIPSI

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



Oleh :

SHAFSA SALSABILAH

1800581

PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS UPI DI SERANG

2022

PENGARUH PENGGUNAAN *EDUCANDY STUDIO GAMES*

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

*DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen
pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)*

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

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN

VOCABULARY BAHASA INGGRIS

(Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

Oleh :

SHAFSA SALSABILAH

**Sebuah skripsi yang diajukan untuk memnuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar**

© Shafa Salsabilah

Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

*DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen
pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)*

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Shafa Salsabilah
NIM : 1800581
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : **“PENGARUH PENGGUNAAN
EDUCANDY STUDIO GAMES DENGAN STRATEGI EMRED
UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS
(Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten
Tangerang)”**.

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. Encep Supriatna, M.Pd. tanda tangan
Penguji II : Dra Tiurlia M.Pd. tanda tangan
Penguji III : Muhammad Hanif M.Pd. tanda tangan
Ditetapkan di : Serang
Tanggal : Agustus 2022



ABSTRAK

Shafa Salsabilah. 2022. Pengaruh Penggunaan *Educandy Studio Games* Dengan Strategi EMRED Untuk Peningkatan *Vocabulary* Bahasa Inggris (Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang). PGSD Kampus UPI di Serang.

Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi internasional. Pelajaran Bahasa Inggris Pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris sempat dijadikan pelajaran pokok yang masuk dalam Ujian Nasional (UN) karena dianggap salah satu bahasa penting selain bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Inggris dikatakan sebagai mata pelajaran yang rumit dan sedikit diminati oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan masih terdapat siswa yang belum menguasai kosakata Bahasa Inggris maka dalam pembelajaran Bahasa Inggris harus dikemas dalam bentuk kegiatan belajar yang menarik supaya murid dapat paham dan juga meningkatkan kompetensi berbahasa siswa. Hal inilah yang menjadikan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran menggunakan *educandy studio games* solusi pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan interaktif serta interaksi antara guru dengan siswa, peneliti menerapkan strategi belajar EMRED di mana anak akan cenderung diarahkan kepada proses pengenalan serta pemahaman melalui tahapan belajar menyenangkan tentang literasi khususnya kosakata Bahasa Inggris. Riset menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode eksperimen. Desain riset yaitu *true experiment design* berupa *pretest-posttest control group design* dengan instrument penelitian yang digunakan adalah tes dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dengan Uji Mann Whitney. Lokasi penelitian di SD Bina Nusa Kelas IV, Kp. Periuk Rt.04/Rw.03, Mekarsari, Kec. Rajeg, Kab. Tangerang Prov. Banten. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil tes posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah 91,25 dan 75,75 serta hasil asymp signifikansi data test statistik menunjukkan nilainya $<0,05$ dimana H_1 diterima atau ketidak samaan kemampuan *vocabulary* dalam berbahasa Inggris di antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil angket respon siswa memiliki hasil rata-rata penilaian *immersion* 88%, *modelling* 86%, *repetition* 93%, *exploration* 91%, *demonstration* 91% dengan kategori sangat baik pada pembelajaran media *educandy studio games* dengan strategi EMRED. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media *educandy studio games* dengan strategi EMRED menghasilkan peningkatan pemahaman kosakata pada pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Bina Nusa Kab.Tangerang.

Kata Kunci : *Educandy Studio Games*, EMRED, *Vocabulary*

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

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

ABSTRACT

Shafa Salsabilah. 2022. Use Effect Educandy Studio Games With EMRED Strategy For English Vocabulary Improvement (Experiments In Class IV Students Of SD Bina Nusa, Tangerang Regency. PGSD UPI Campus in Serang. English is an international communication tool. English Education Education in Indonesia, English was used as the main subject that was included in the National Examination (UN) because it was considered one of the important languages besides Indonesian. English lessons are said to be a complicated subject and are of little interest to students. Based on the results of the study, it was found that there were still students who had not mastered English vocabulary, so learning English must be packaged in the form of interesting learning activities so that students can understand and also improve students' language competence. This is what makes researchers to apply learning media using educandy studio games a fun learning solution through interactive games and interactions between teachers and students, researchers apply the EMRED learning strategy where children will tend to be directed to the process of introduction and understanding through fun learning stages about literacy in particular English vocabulary. The research uses quantitative research and experimental methods. The research design is a true experiment design in the form of a pretest-posttest control group design with the research instrument used is a test and student response questionnaire. The data analysis technique used is the Mann Whitney Test. The research location is SD Bina Nusa Class IV, Kp. Periuk Rt.04/Rw.03, Mekarsari, Kec. Rajeg, Kab. Tangerang Prov. Banten. The results of the study stated that there were differences in the posttest test results of the experimental class and the control class, namely 91.25 and 75.75 and the results of the asymp statistical test data showed a value of <0.05 where H_1 was accepted or the difference in vocabulary skills in English between the experimental class. and control class. The results of the student response questionnaire have an average assessment result of immersion 88%, modelling 86%, repetition 93%, exploration 91%, demonstration 91% with a very good category in the educandy studio games media learning with the EMRED strategy. The conclusion of this study is that the educandy studio games media with the EMRED strategy resulted in an increase in vocabulary understanding in English lessons in grade IV SD Bina Nusa Kab.Tangerang.

Keywords : Educandy Studio Games, EMRED ,Vocabulary

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

Error! Bookmark not defined.

LEMBAR HAK CIPTA 6

HALAMAN PENGESAHAN

Error! Bookmark not defined.

HALAMAN PERSETUJUAN

Error! Bookmark not defined.

HALAMAN PERSETUJUAN

Error! Bookmark not defined.

KATA PENGANTAR

Error! Bookmark not defined.

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Error! Bookmark not defined.

SURAT PERNYATAAN

Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK 9

ABSTRACT 10

DAFTAR ISI 11

DAFTAR TABEL

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

Error! Bookmark not defined.

A. Latar Belakang Masalah

Error! Bookmark not defined.

B. Rumusan Masalah

Error! Bookmark not defined.

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

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

- C. Tujuan Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- D. Manfaat Penelitian
Error! Bookmark not defined.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- Error! Bookmark not defined.**
- A. Kajian Teori
Error! Bookmark not defined.
- B. Penelitian yang Relevan
Error! Bookmark not defined.
- C. Hipotesis Penelitian
Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN

- Error! Bookmark not defined.**
- A. Jenis Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- B. Desain Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- C. Tempat dan Waktu Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- D. Populasi dan Sampel
Error! Bookmark not defined.
- E. Variable Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- F. Instrument Penelitian
Error! Bookmark not defined.
- G. Teknik Analisis Data
Error! Bookmark not defined.
- H. Prosedur Penelitian
Error! Bookmark not defined.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

A. Hasil Penelitian

Error! Bookmark not defined.

B. Pembahasan

Error! Bookmark not defined.

C. Keterbatasan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Error! Bookmark not defined.

A. Kesimpulan

Error! Bookmark not defined.

B. Implikasi

Error! Bookmark not defined.

C. Saran

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

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

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, T. M. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Batu, R. P., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media E-flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 368–377
- Brian Cambourne (1988). Modul analisis kegiatan pengembangan pendidikan anak usia dini TIM PG-Paud Universtas Terbuka.
- Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R. & Laili, R. N. (2022). *Strategi pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Cambourne, B. (1988). *The whole story: Natural learning and the acquisition of literacy in the classroom*. Scholastic, Inc., PO Box 7502, Jefferson City, M
- 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 belajar
- Djamarah, Syiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fauziati, E. (2010). *Teaching English as a Foreign Language*. Surakarta: Era
- 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 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gorys, K. (2009). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: GENIUS MEDIA
- Holdaway, D (1979). *The foundations of literacy*. Sydney : ashton scholastic.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Jaedun,Amat (2011) Merodologi Penelitian Eksperimen. Fakultas Teknik UNY
- Kasihani, S.(2007). *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Lestari, S.P. (2020). Asyik Dengan Educandy. Retrieved from kemenag.go.id:<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyikdengan-educandy>.
- LIU Shuang, & LIU Jin-xia. (2015). The Application of Games in English Vocabulary Teaching in Kindergartens. *Sino-US English Teaching*, 12(8), 561-567.
- Maretsya, Y., Kurnia, N., & Sholihah, A. (2013). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *e-Journal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan ketiga. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rangkuti, A.A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana

- Reyhner, John : ' Immersion Education ', NABE News August 1, 1998, vol.21, No. 8
- Salim, Herli. (2022). *Penerapan Shared Book Reading dengan Penggunaan EMRED*. Serang: Suhud Media Promo.
- Salim, H., & Hanif, M. (2021). English Teaching Reconstruction at Indonesian Elementary Schools: Students' Point of View. *International Journal of Education and Practice*, 9(1), 49-62.
- Setiawan. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Listening Song. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 392.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*: Alfabeta.
- Suyanto, K. E. (2014). *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*.
- Tarigan, H. (2011). *Penggalan Kosakata*. Jakarta: Rineka Cipt
- Wahyuni, S. (2021). *Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Pada Materi Shape* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wahyuningsih, S. (2021). Penerapan Pendekatan Whole Language Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD N Tluwuk (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- 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.
- Windiyani, T. (2012). Instrumen untuk menjaring data interval. Nominal, ordinal dan data tentang kondisi, keadaan, hal tertentu dan data untuk menjaring

variabel kepribadian. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5), 203-208.

Zulkifli, Nur Aisyah. 2014. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan Running Dictation Melalui Materi Agama Di Sd It Al-Fittiyah Pekanbaru. *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*, Vol.17, No.2 Juli-Desember 2014. Hal 175-197.

Shafa Salsabilah , 2022

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCANDY STUDIO GAMES

DENGAN STRATEGI EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Bina Nusa Kabupaten Tangerang)

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