

THE IMPLEMENTATION OF EDUCANDY AS A DIGITAL GAME-BASED LANGUAGE LEARNING APPLICATION IN TEACHING VOCABULARY TO YOUNG LEARNERS

By

I Kadek Arya Antara

1812021006

English Language Education

ABSTRACT

Since vocabulary takes an indispensable hold of English language learning, young learners are demanded to build up a broad collection of words. In line with this notion, the current research intended to analyze the effect of Educandy on young learners' vocabulary mastery and their opinions towards its implementation. The writer applied the quantitative and qualitative approach within an embedded mixed-method design. Twenty-four third-grade students at SD Dana Punia Singaraja were involved as the participants. The vocabulary test, observation checklist, and questionnaire sheet were encompassed as the data collection instruments. The results of the study revealed that Educandy had a significant effect on young learners' vocabulary retention with a moderate level of effectiveness. Besides, the students also responded positively towards the implementation of Educandy, in which their activeness, motivation, interest, and enthusiasm to learn vocabulary were increased. In conclusion, Educandy clearly has the potential to lead the way into better learning outcomes for young learners, particularly in vocabulary mastery.

Keywords; *Educandy, Digital Game-based Language Learning, Twenty-First Century, Vocabulary Mastery, Young Learners.*

IMPLEMENTASI EDUCANDY SEBAGAI APLIKASI GAME DIGITAL BERBASIS PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PENGAJARAN KOSAKATA PADA PEMBELAJAR MUDA

oleh

I Kadek Arya Antara

1812021006

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Karena kosa kata sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris, pelajar muda dituntut untuk membangun koleksi kata yang luas. Sejalan dengan gagasan ini, penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur pengaruh Educandy pada penguasaan kosakata pelajar muda dan tanggapan mereka terhadap implementasinya. Penulis menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam desain metode embedded mixed. Dua puluh empat siswa kelas tiga di SD Dana Punia Singaraja dilibatkan sebagai peserta. Tes kosakata, daftar periksa observasi, dan lembar angket digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Educandy memiliki pengaruh yang signifikan pada retensi kosakata pelajar muda dengan tingkat efektivitas sedang. Selain itu, siswa juga memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan Educandy, dimana keaktifan, motivasi, minat, dan semangat mereka untuk belajar kosakata meningkat. Kesimpulannya, Educandy jelas memiliki potensi untuk memimpin jalan menuju hasil belajar yang lebih baik bagi pelajar muda, terutama dalam retensi kosa kata.

Kata kunci; *Abad Dua Puluh Satu, Educandy, Pembelajar Muda, Pembelajaran Bahasa Berbasis Game Digital, Penguasaan Kosakata.*