

**DEVELOPING VOCABULARY SUPPLEMENTARY MATERIAL GAME-
BASED USING EDUCANDY FOR TENTH GRADE SMA NEGERI 1
AMLAPURA**

By;

I Kadek Rauh Suardana, NIM 1912021010

English Language Education

ABSTRACT

The present study aims to develop vocabulary supplementary material game-based using Educandy for tenth-grade SMA Negeri 1 Amlapura. This research using Design and Development (DnD) contains three steps which are design, development, and evaluation of the product. The researcher has conducted pre-observation at tenth grade SMA Negeri 1 Amlapura to seek further information. There are six instruments used in this research such as researcher's note, blueprint, instrument validation sheet, content expert judgment sheet, media expert judgment sheet, and user experience questionnaire. The data of this study were collected by analyzing the flow of learning objectives or *Alur Tujuan Pembelajaran* (ATP) and the existing problem of vocabulary mastery at the tenth grade SMA Negeri 1 Amlapura. This study employed mix-method data analysis which are using qualitative and quantitative data analysis to answer the research questions. The process of developing the vocabulary supplementary material game-based using Educandy was used to answer the procedures needed to develop the material. A user Experience Questionnaire (UEQ) was employed to answer the Quality of the material. This study is using five topics chosen from the ATP developed using Educandy. The result of this study shows that vocabulary supplementary material developed using Educandy are attractiveness 1.90 (Excellent), Perspicuity 1.80 (Good), efficiency 1.48 (above average), Dependability 1.74 (Excellent), Stimulation 1.91 (Excellent), and Novelty 0.78 (above average). These result means that the product developed does not need revision and meet the requirements of supplementary material.

Keywords: DnD research. Vocabulary supplementary material, Educandy, UEQ.

**DEVELOPING VOCABULARY SUPPLEMENTARY MATERIAL GAME-
BASED USING EDUCANDY FOR TENTH GRADE SMA NEGERI 1
AMLAPURA**

Oleh;

I Kadek Rauh Suardana, NIM 1912021010

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kosakata bahan tambahan berbasis permainan menggunakan Educandy untuk kelas sepuluh SMA Negeri 1 Amlapura. Penelitian ini menggunakan *Design and Development* (DnD) berisi tiga langkah yaitu desain, pengembangan, dan evaluasi produk. Peneliti telah melakukan pra-observasi di kelas 10 SMA Negeri 1 Amlapura untuk mencari informasi lebih lanjut. Ada enam instrumen yang digunakan dalam penelitian ini seperti researcher's note, blueprint, instrument validation sheet, content expert judgment sheet, media expert judgment sheet, dan user experience questionnaire. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menganalisis alur tujuan pembelajaran atau Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan masalah penguasaan kosakata yang ada di kelas sepuluh SMA Negeri 1 Amlapura. Penelitian ini menggunakan analisis data metode campuran yang menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk menjawab pertanyaan penelitian. Proses pengembangan materi tambahan kosakata menggunakan Educandy digunakan sebagai jawaban terhadap bagaimana process yang diperlukan untuk membuat produk. *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengetahui kualitas dari materi yang dibuat. Penelitian ini menggunakan lima topik yang dipilih dari ATP yang dikembangkan menggunakan Educandy. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kosakata bahan tambahan yang dikembangkan menggunakan Educandy adalah daya tarik 1,90 (Sangat Baik), Ketekunan 1,80 (Baik), efisiensi 1,48 (di atas rata-rata), Ketergantungan 1,74 (Sangat Baik), Stimulasi 1,91 (Sangat Baik), dan Kebaruan 0,78 (di atas rata-rata). Hasil ini berarti bahwa produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan memenuhi persyaratan sebagai materi tambahan.

Kata Kunci: Penelitian DnD, Materi tambahan kosa kata. Educandy, UEQ.