

**THE IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING MEDIA
“EDUCANDY” TOWARDS STUDENTS’ VOCABULARY MASTERY IN
FIFTH GRADE OF SD NEGERI 1 KARANGASEM**

SKRIPSI

By

Ni Putu Utami Riyanthi 2112021014

English Language Education

Email: utami@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a significant effect of the use of Educandy on the vocabulary mastery of fifth-grade students at SD Negeri 1 Karangasem. This study used a quantitative method with a quasi-experimental design. The sampling technique used is purposive sampling. The population of this study was all fifth-grade students of SD Negeri 1 Karangasem. The sample used was class 5A as the control group with 32 students, and class 5B as the experimental group with 32 students. The instrument used was a vocabulary test in the form of multiple choices consisting of 20 questions. Data were collected using a pre-test and post-test, and analyzed using the Mann-Whitney test. The results of this study showed that the mean score of the experimental group was higher than the control group. The calculation results of the Mann-Whitney test showed Asymp. Sig. (2-tailed) $<.001 < \alpha = 0.05$, which means H_a is accepted and H_0 is rejected. The calculation of the effect size also showed that Educandy has a large effect. The implication of this study is that Educandy is effective to use as a learning media in the learning process for students' vocabulary, so that teachers can apply it in the learning process. Therefore, this study concluded that the use of Educandy is effective in mastering the vocabulary of fifth grade students at SD Negeri 1 Karangasem.

Keywords: Educandy, Game-Based Learning, Vocabulary Mastery

**THE IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING MEDIA
“EDUCANDY” TOWARDS STUDENTS’ VOCABULARY MASTERY IN
FIFTH GRADE OF SD NEGERI 1 KARANGASEM**

SKRIPSI

Oleh

Ni Putu Utami Riyanthi 2112021014

English Language Education

Email: utami@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat efek yang signifikan dari penggunaan Educandy terhadap penguasaan kosakata siswa kelas lima di SD Negeri 1 Karangasem. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kuasi-eksperimental desain. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas lima SD Negeri 1 Karangasem. Sampel yang digunakan adalah kelas 5A sebagai grup kontrol dengan jumlah 32 siswa, dan kelas 5B sebagai grup eksperimen dengan jumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes kosakata dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Data diambil dengan menggunakan pre-test dan post-test, serta dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hasil perhitungan dari uji Mann-Whitney menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) $< .001 < \alpha = 0.05$, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Perhitungan ukuran efek juga menunjukkan bahwa Educandy memberikan efek yang besar. Implikasi dari penelitian ini yaitu Educandy efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk vocabulary siswa, sehingga guru dapat menerapkannya pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Educandy efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas lima SD Negeri 1 Karangasem.

Kata Kunci: Educandy, Pembelajaran Berbasis Permainan, Penguasaan Kosakata