

**IMPLEMENTING TIC-TAC-TOE GAME IN TEACHING ENGLISH
VOCABULARY FOR FIFTH-GRADE STUDENTS OF SD DANA PUNIA
SINGARAJA**

by

Ni Putu Ayu Niya Loviyani, NIM 1812021194

English Language Education

Abstract

This research intended to analyze students' vocabulary mastery and the students' opinions after being exposed to the Tic Tac Toe game as a learning medium. The subject of this study was 17 students of fifth-grade students of SD Dana Punia Singaraja in the 2021/2022 academic year. This research used an embedded mixed method in one group pre-test post-test design. Observation sheet, questionnaire, and vocabulary test were used as the instrument of collecting the data. The researcher took the accurate data during six meetings of implementation then analyze it using descriptive and inferential statistics analyses. The vocabulary mastery was improved from 65.00 to 79.12 in the mean score, meaning that there is an improvement on students' performance. Besides, normality and homogeneity test results revealed that the students' score was normally distributed and homogeneous. A Paired-samples t-test was used to test the hypothesis that indicated that the null hypothesis was rejected (sig. 0.000<0.05). Also, the Cohens effect indicated this game was given a large effect on students' vocabulary mastery (0.8). As a result from the questionnaire and the observation sheet, the students' gave positive opinions toward the Tic Tac Toe implementation. Furthermore, there was a significant and strong effect on students' vocabulary mastery by using the Tic Tac Toe game. Thus, Tic Tac Toe game could help students' vocabulary mastery, motivation, and communication skills in learning English.

Keywords: gamification, Tic Tac Toe, Vocabulary Mastery, Young Learner

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TIC TAC TOE DALAM PENGAJARAN
KOSA KATA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS LIMA DI SD
DANA PUNIA SINGARAJA**

oleh

Ni Putu Ayu Niya Loviyani, NIM 1812021194

Pendidikan Bahasa Inggris

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penguasaan kosakata siswa dan respon siswa setelah terpapar permainan Tic Tac Toe sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Dana Punia Singaraja tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 17 siswa. Penelitian ini menggunakan metode *embedded mixed dalam one group pre-test post-test design*. Lembar observasi, angket, dan tes kosakata digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Peneliti mengambil data yang akurat selama enam pertemuan pelaksanaan kemudian menganalisisnya menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Penguasaan kosakata meningkat dari 65,00 menjadi 79,12 dalam nilai rata-rata, yang berarti ada peningkatan pada kinerja siswa. Selain itu, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa nilai siswa berdistribusi normal dan homogen. Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis yang menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Selain itu, efek Cohens menunjukkan bahwa permainan ini memberikan pengaruh yang besar terhadap penguasaan kosakata siswa (0.8). Dari hasil angket dan lembar observasi, siswa memberikan respon positif terhadap penerapan Tic Tac Toe. Selanjutnya, terdapat pengaruh yang signifikan dan kuat terhadap penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan permainan Tic Tac Toe. Dengan demikian, permainan Tic Tac Toe dapat membantu penguasaan kosakata, motivasi, dan keterampilan komunikasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Kata kunci: Pembelajaran Muda, Pembelajaran berbasis game, Penguasaan Kosakata, Tic Tac Toe