

ABSTRAK

Yenny Kristanto (01669220056)

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN INFINITY VOCABULARY GAME APP UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 5 SD DI TANGERANG

(xviii+ 121 halaman; 32 tabel; 31 gambar; 3 grafik; 48 lampiran)

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar memiliki relevansi yang signifikan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sehingga siswa dapat mengalami perkembangan yang maksimal. Riset ini mengelaborasi pengembangan dan pemanfaatan dari Infinity Vocabulary Game App yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa kelas 5 di Tangerang. Penelitian R&D ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi serta pendekatan eksperimental kuantitatif. Desain *pretest-posttest* diterapkan dengan melibatkan 66 peserta siswa kelas 5 dari SDN Sewan Kebon, dibagi menjadi kelompok eksperimen (28 siswa), kelompok kontrol (28 siswa), dan kelompok uji skala kecil (10 siswa). Alat pengumpulan data termasuk observasi, wawancara, rubrik, kuesioner, dan aplikasi permainan Infinity yang telah divalidasi oleh para ahli. Uji N-Gain menunjukkan skor efektivitas yang tinggi yaitu sebesar 0,72. Uji Mann-Whitney mengungkapkan perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor antara kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi permainan Infinity sangat efektif, secara signifikan meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, siswa mengalami tingkat kepuasan dan motivasi yang tinggi saat menggunakan aplikasi permainan Infinity.

Kata kunci: ADDIE model, aplikasi game Bahasa Inggris, Infinity aplikasi kosa kata Bahasa Inggris, riset penelitian dan pengembangan

Referensi: 98 (1952-2024)

ABSTRACT

Yenny Kristanto (01669220056)

DEVELOPMENT AND UTILIZATION OF INFINITY VOCABULARY GAME APP TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY OF GRADE 5 PRIMARY STUDENTS TANGERANG

(xviii+ 121 pages; 32 tables; 31 pictures; 3 graphs; 48 appendices)

Learning English at the primary school level holds significant relevance in preparing students to face global challenges in the future. The appropriate use of technology can support English language learning, allowing students to experience maximum development. This research elaborates on the development and utilization of the Infinity Vocabulary Game App, which is tailored to meet the needs and enhance the English vocabulary of grade 5 students in Tangerang. The study utilized ADDIE model covering analysis, design, development, implementation, and evaluation along with a quantitative experimental approach. A pretest-posttest design was applied involving 66 participants of grade 5 students from SDN Sewan Kebon, divided into an experimental group (28 students), a control group (28 students), and a small-scale test group (10 students). Data collection tools included observations, interviews, rubrics, questionnaires, and the Infinity game application have been validated by experts. The N-Gain test showed a high effectiveness score of 0.72. The Mann-Whitney test revealed significant differences in average scores between the experimental and control groups. The research indicated that Infinity game application was highly effective, it was significantly improving students' English vocabulary. Furthermore, the students experienced high levels of satisfaction and motivation when using the Infinity game application.

Key words: ADDIE model, English game app, Infinity vocabulary game app, research and development

References: 98 (1952-2024)