

## **ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN SCRABBLE DALAM MEMPERLUAS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

**Thifail Arrahmani Habib**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang Indonesia

Diterima : 17 April 2024

Disetujui : 30 April 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

### **Abstrak**

Pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar sangatlah penting karena pada usia tersebut anak-anak lebih mudah menerima materi kosakata bahasa Inggris. Namun sayangnya banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Inggris, oleh karena itu diperlukan metode yang efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah scrabble. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Scrabble membantu siswa dalam memperluas kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Scrabble dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memperluas kosakata bahasa Inggris mereka. Siswa harus secara aktif mencari, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat untuk memenangkan permainan. Dengan cara ini, Scrabble tidak hanya menjadi alat pembelajaran kosakata, tetapi juga membantu siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam situasi nyata. Dengan adanya Scrabble dalam kurikulum sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan efektif, membantu siswa mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Scrabble sebagai media pembelajaran di sekolah dasar telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kosakata siswa.

**Kata kunci:** Scrabble, Bahasa Inggris, Kosakata

### **Abstract**

Learning English vocabulary in elementary school students is important because at this age children are more receptive to English vocabulary materials. Unfortunately, many difficulties are faced by elementary school students in learning English, an effective method is needed to enhance the English vocabulary of elementary school students. One method that can be utilized is Scrabble. The aim of this article is to determine the extent to which the use of Scrabble assists students in expanding their English vocabulary. The method used in this research is literature study method with qualitative approach. The results of this research indicate that the use of Scrabble can help elementary school students in expanding their English vocabulary. Students must actively search for, understand, and use vocabulary in the appropriate context to win the game. In this way, Scrabble becomes not only a vocabulary learning tool but also aids students in internalizing and applying the vocabulary in real-life situations. With Scrabble included in the elementary school curriculum, English learning becomes more engaging and effective, helping students develop their English language skills. The conclusion of this research is that Scrabble as a learning tool in elementary school has had a positive impact on improving students' vocabulary.

**Keyword :** Scrabble, English Language, Vocabulary

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah pendidikan dasar dan bekal untuk sekolah dasar. Kemahiran berbahasa Inggris memberikan pengetahuan yang berharga, membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir dan komunikasi, serta membuka peluang untuk memahami dunia global (Fathin & Sya: 2022). Lukiningtyas et al (2019) menjelaskan Menurut riset yang dilakukan oleh Massachusetts Institute of Technology di Amerika Serikat, disimpulkan bahwa belajar bahasa asing, seperti Bahasa Inggris, paling efektif dilakukan sebelum usia 10 tahun karena pada masa itu seseorang dapat mencapai tingkat kemahiran yang sebanding dengan penutur asli. Hal ini disebabkan oleh kemampuan alami otak anak-anak untuk menyerap dan mempelajari bahasa baru dengan cepat, serta fleksibilitas yang lebih besar dalam memahami struktur bahasa dan mempraktikkannya secara langsung dalam interaksi sehari-hari. Siswa sekolah dasar berusia 6-12 tahun oleh sebab itu Bahasa Inggris harus di diajarkan kepada anak-anak pada Tingkat ini.

Di sebagian besar sekolah, bahasa Inggris adalah mata pelajaran wajib di semua tingkatan. Bahasa Inggris berkembang cukup cepat sejak diajarkan di sekolah dasar negeri dan swasta. Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah bagian dari bahasa Inggris. Untuk menjadi mahir dalam keempat bidang ini, kita harus meningkatkan kosakata kita. Lukas & Tandikombong (2022) menjelaskan Kosa kata memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena tanpa pemahaman yang memadai tentang kosakata, kita akan kesulitan menguasai keempat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kosa kata berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan semua keempat keterampilan tersebut. Ketika kita mempelajari kosakata baru, kita dapat mengaplikasikannya dalam mendengarkan dan memahami percakapan, menggunakan

kata-kata tersebut dalam berbicara untuk menyampaikan ide atau gagasan, memahami teks yang kita baca, serta menggunakan kosakata tersebut secara tepat dalam menulis. Dengan memperluas kosa kata kita, kita dapat meningkatkan kemampuan kita dalam keempat keterampilan tersebut secara keseluruhan, sehingga kosa kata menjadi fondasi yang sangat penting dalam membangun kefasihan dalam Bahasa. Kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain berkorelasi positif dengan kosakata yang dimilikinya (Batubara, dkk: 2022). Hal tersebut menggambarkan seberapa pentingnya kosakata dalam aktivitas sehari-hari. Semakin luas kosakata seseorang, semakin lancar pula dia berkomunikasi dengan orang lain. (Astuti,2019).

Bahasa Inggris seringkali dianggap sebagai tantangan utama bagi siswa sekolah dasar (Dewi dan Listiowarni: 2019). Kesulitan-kesulitan ini disebabkan oleh banyak faktor, termasuk perbedaan struktural dan fonetik antara bahasa Inggris dan bahasa ibu siswa. Selain itu, hasil penelitian Batubara dkk (2022) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mengalami kesulitan terutama dalam memahami dan mengucapkan kosakata yang dipelajari di sekolah.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu yang digunakan untuk praktik langsung serta kurangnya aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa menerapkan pengetahuannya dengan cara yang lebih relevan.

Masih banyak siswa yang belajar bahasa Indonesia yang belum menggunakan kosa kata dengan baik. Kesulitan tersebut dikarenakan bahasa Inggris mempunyai unsur kebahasaan yang cukup sulit dipelajari, termasuk morfem (kosa kata). Oleh karena itu, dalam bahasa Inggris, penguasaan kosakata tidak hanya memerlukan hafalan saja tetapi juga penggunaan atau penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Fitriya & Maskhurin: 2023).

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Untuk menghadapi tantangan ini, kita perlu mengubah pendekatan kita terhadap pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar. Selama ini pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih didominasi oleh guru tanpa adanya partisipasi aktif siswa (Fathin & Sya: 2022). Peningkatan kosakata bahasa Inggris seringkali terabaikan di lingkungan sekolah karena kurikulum lebih fokus pada pencapaian tujuan ujian akhir semester. Keadaan ini terjadi karena program lebih menekankan pada pemahaman konsep dan keterampilan menulis. Akibatnya, siswa tidak cukup mempelajari kosa kata dan pengucapan yang benar..

Untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan linguistik siswa, para guru ingin memikirkan untuk menerapkan lebih banyak kegiatan langsung, seperti meminta siswa berpartisipasi aktif dalam berbagai simulasi atau debat. Selain itu, para pengajar ingin membangun suasana yang mendukung dan memotivasi para siswa untuk terlibat dalam latihan bahasa, yang akan meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan diri mereka ketika berbicara dalam bahasa Inggris. Diyakini bahwa masalah pemahaman dalam pelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat diselesaikan dengan lebih baik dengan pendekatan yang lebih menyeluruh dan berpusat pada siswa.

Pada artikel ini, solusi yang mungkin dilakukan adalah menerapkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar menggunakan dukungan Scrabble. Strategi scrabble dapat membantu siswa meningkatkan pengetahuan kosakata baik bagi siswa minat tinggi maupun rendah (Yulianti & Linggar: 2018). Salah satu permainan acak yang dapat dilihat adalah Scrabble. Manfaat dari media Scrabble adalah kosakata menjadi syarat bagi semua pemain (Batubara, dkk: 2022). Diharapkan

pembelajaran bahasa Inggris siswa akan menjadi lebih menyenangkan dan produktif ketika sumber belajar yang dapat dihapus digunakan.

Scrabble sebagai media pembelajaran dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berfokus pada konsep permainan kata, Scrabble tidak hanya memberikan informasi tetapi juga mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Desain Scrabble memastikan bahwa setiap sesi belajar bukan sekedar rutinitas tetapi merupakan pengalaman yang menantang dan menyenangkan. Melalui penggunaan warna, gambar, dan huruf yang menarik, Scrabble menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas dan minat pelajar. Tidak hanya menyajikan informasi statis, namun juga menghadirkan unsur permainan yang menggugah rasa ingin tahu dan semangat belajar. Dengan cara ini, siswa dapat merasakan nikmatnya belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan tanpa menjadi beban. Melalui permainan ini, siswa dapat memperkaya kosakata bahasa Inggrisnya dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dengan menggunakan teknik penelitian kepustakaan, penelitian ini bersifat kualitatif dengan memanfaatkan karya-karya yang telah dipublikasikan sebelumnya baik berupa buku, jurnal, maupun artikel yang kemudian diolah secara tepat untuk mengungkap informasi-informasi baru yang bermanfaat bagi para akademisi dan masyarakat (Kaharudin: 2021). Dalam penelitian ini literatur yang digunakan berjumlah 20 literatur yang berasal dari sumber-sumber yang kredibel dan mutakhir yaitu artikel-artikel ilmiah yang diterbitkan 10 tahun terakhir. Dalam penelitian ini, kegunaan Scrabble dalam membantu pengembangan kosakata siswa sekolah dasar dalam bahasa Inggris diselidiki dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif

cenderung menggunakan analisis yang mendalam, fokus utamanya terletak pada proses dan makna dari perspektif subjek, dengan teori sebagai panduan untuk mengarahkan penelitian sesuai dengan konteks lapangan yang sesungguhnya. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, diawali dengan pengumpulan data mengenai kegunaan Scrabble dalam membantu pengembangan kosakata siswa sekolah dasar dalam bahasa Inggris, kemudian data yang didapatkan di analisis secara mendalam, hasil analisis kemudian disajikan. Proses analisis data dilakukan dengan reduksi data yaitu sebuah tahap pencatatan informasi yang dibutuhkan kemudian hal-hal penting yang ditemukan dirangkum, terakhir penarikan kesimpulan yang kemudian disajikan dalam bentuk uraian.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang umum digunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Bahasa Inggris memegang peranan penting terutama dalam proses pengumpulan dan penyediaan informasi melalui interaksi langsung dan tidak langsung antar orang di seluruh dunia (Swi, King: 2020). Bahasa Inggris memberikan akses terhadap pengetahuan, informasi, dan peluang internasional, menjadikannya keterampilan mendasar untuk berpartisipasi di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, memahami dan mempelajari bahasa Inggris sangatlah penting, tidak hanya untuk keuntungan pribadi tetapi juga untuk mendukung pertumbuhan dan pembangunan ekonomi dan sosial.

Sekolah dasar merupakan waktu yang ideal untuk mulai belajar bahasa Inggris bagi anak. Pada tahap ini anak sudah mampu menyerap bahasa baru dengan lebih mudah dan cepat (Laila, dkk: 2022). Ketika anak-anak mulai belajar bahasa Inggris, mereka sedang membangun landasan yang kuat untuk keterampilan bahasa mereka di masa depan. Selain itu, pengenalan bahasa asing kepada siswa

sekolah dasar dapat dilakukan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, menciptakan lingkungan yang menumbuhkan minat dan motivasi terhadap bahasa Inggris. Dengan memperkenalkan bahasa-bahasa ini kepada siswa sekolah dasar, kami dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan bahasa yang penting untuk sukses di dunia yang semakin saling terhubung dan mengglobal.

Guru harus dapat menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dibahas untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam bahasa Inggris (Najla, Hidayat, & Hasanah: 2023). Pengetahuan dan kemahiran dalam materi pelajaran memang penting, tetapi begitu pula kemampuan guru untuk mengkomunikasikan ide-ide ke kelas dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, faktor yang paling penting dalam mencapai tujuan akademis adalah memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Seorang pendidik yang kompeten harus mampu memodifikasi pelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, memasukkan teknologi yang relevan, dan merancang lingkungan belajar yang menstimulasi dan menuntut. Salah satu kegiatan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan penggunaan media (Atmojo, S. E. 2023; Dewantara et al: 2024)

Dalam proses pembelajaran, media interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris (Nursifa: 2017; Fatmah, R. A., & Atmojo, S. E. 2023). Media interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menarik serta membantu guru menangkap perhatian siswa secara efektif. Dengan menggunakan video, gambar, dan permainan pendidikan, guru dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Media interaktif berperan penting dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Materi disajikan secara dinamis dan beragam, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isinya. Media interaktif juga memberikan peluang partisipasi aktif siswa, terutama melalui permainan interaktif yang mendorong partisipasi semua orang. Media pembelajaran interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan partisipatif yang menghargai partisipasi siswa dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tersebut.

Scrabble merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris. Scrabble adalah permainan membangun kata yang dapat dinikmati oleh anak-anak dan orang dewasa. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kosakata, terutama dalam bahasa Inggris. Dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, Scrabble memberikan manfaat besar dalam belajar bahasa Inggris. Permainan ini tidak hanya menambah kosakata, tetapi juga mengajarkan untuk menghubungkan kata dengan benar dan membentuk kalimat dengan baik.

Media pembelajaran scrabble berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan memudahkan penguasaan materi dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Konsep permainan Scrabble melibatkan pemain menghadapi berbagai tantangan dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Siswa belajar tidak hanya melalui teori tetapi juga melalui pengalaman praktis yang menggabungkan berbagai aspek kemampuan kognitif dan kreatif. Dharma & Andhika (2020) menyoroti bahwa media tersebut dapat memberikan kombinasi pembelajaran dan hiburan yang menarik.

Papan gambar dan satu set huruf Scrabble diperlukan untuk permainan semacam ini, yang disebut Scrabble. Selanjutnya, dengan menggunakan

hurufhuruf yang telah disediakan, siswa diharuskan menyusun kata berdasarkan gambar tersebut (Rofi'ah, Arini & Novianto: 2022). Kita dapat mengubah permainan Scrabble ini sesuai dengan kebutuhan. Persyaratan, pedoman, dan cita-cita guru. Misalnya, setiap pemain harus menentukan arti dari setiap kata yang mereka ucapkan agar dapat didokumentasikan dalam buku masing-masing.

Cara Bermain Scrabble (Pratama: 2020):

1. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.
2. Setiap peserta menerima sebuah kotak yang berisi bermacam-macam huruf secara acak.
3. Untuk memulai permainan, satu kata ditempatkan di tengah papan untuk menjadi panduan bagi kata berikutnya.
4. Dapatkan poin dengan membuat kata baru dari kata yang sudah ada.
5. Setiap huruf memiliki nilai poin; biasanya, huruf yang lebih jarang digunakan (seperti X, W, dan Z) memiliki poin yang lebih tinggi.
6. Untuk membuat kata, ada dua kotak kosong yang dapat menampung huruf apa saja.
7. Huruf yang menyentuh bidang tertentu dapat dikalikan sesuai dengan petunjuk bidang tersebut karena bidang tertentu (nilai tiga kata, nilai tiga huruf, nilai dua kata, dan nilai dua huruf) menawarkan nilai bonus. Ketika sebuah huruf menyentuh sebuah kotak, misalnya, maka secara otomatis dikalikan dengan tiga (nilai setiap huruf dijumlahkan dan kemudian dikalikan tiga). Hal ini dikenal sebagai penilaian tiga kata.
8. Anda dapat mengubah permainan Scrabble ini agar sesuai dengan kebutuhan, pedoman, dan cita-cita guru. Untuk mencatat setiap frasa dalam buku masing-masing, misalnya, setiap pemain harus mencari arti setiap kata yang mereka ucapkan.

Scrabble juga merupakan permainan edukatif yang berperan mengajar dan dipadukan dengan permainan yang

merangsang berpikir anak (Utami & Zulfa: 2022). Pengalaman langsung yang ditawarkan oleh Scrabble dapat mengasah kemampuan otak siswa dengan menantang pemainnya untuk berpikir kreatif, merencanakan strategi, dan menyelesaikan berbagai tantangan, Scrabble memberikan stimulasi yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian, Scrabble tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai alat pengembangan diri yang menggabungkan pendekatan belajar dan bermain untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif dan berkesan.

Scrabble juga dikenal sebagai media pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syahdati dkk (2020), Scrabble disebutkan sebagai media gambar yang cocok digunakan untuk siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual, memiliki kecepatan belajar yang tinggi, dan memberikan respon positif terhadap penggunaan media visual. Keberagaman penggunaan Scrabble juga terlihat pada kemampuannya untuk diterapkan baik secara kelompok maupun individu.

Dalam meningkatkan kosakata siswa, penggunaan media Scrabble terbukti secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosakata (Hadi: 2022). Scrabble diidentifikasi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memperluas kosakata siswa. Melalui permainan menyusun kata ini, siswa tidak hanya dihadapkan pada tantangan untuk menyusun kata-kata baru, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memahami dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang tepat. Pengalaman langsung dengan media Scrabble secara positif mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengingat dan menerapkan kosakata bahasa Inggris.

Bagi siswa sekolah dasar, penggunaan Scrabble telah terbukti menjadi metode pembelajaran yang membantu meningkatkan kemampuan berbahasa,

terutama dalam pengembangan kosakata. Scrabble menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif untuk memperkenalkan dan mengasah kosakata bahasa Inggris. Melibatkan siswa dalam permainan menyusun kata, Scrabble memberikan kesempatan bagi mereka untuk secara aktif mencari, menyusun, dan memahami arti kata-kata baru.

Dengan Scrabble, siswa dapat merasakan pengalaman belajar kosakata dengan cara yang kontekstual, karena mereka harus memahami arti dari kata-kata yang mereka susun untuk mendapatkan poin. Selain itu, aspek permainan dan kompetisi yang ada pada Scrabble dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Penggunaan media ini juga dapat memfasilitasi pembelajaran secara berkelompok, di mana siswa dapat berkolaborasi dalam menyusun kata, berbagi ide, dan memperluas kosakata secara bersama-sama. Selain itu, Scrabble mampu mewadahi berbagai gaya belajar yang beragam di antara anak-anak sekolah dasar. Bagi anak-anak dengan gaya belajar visual, permainan ini menyediakan komponen visual yang memungkinkan mereka melihat dan menyusun kata-kata secara fisik, memfasilitasi pengenalan dan pemahaman visual. Sementara itu, anak-anak dengan gaya belajar kinestetik mendapatkan keuntungan dari aspek manipulatif permainan, di mana mereka dapat memegang dan memindahkan huruf-huruf, merasakan tekstur papan dan huruf, serta secara aktif terlibat dalam pembuatan kata. Bagi pelajar dengan gaya belajar auditori, diskusi dan komunikasi yang terjadi selama permainan memungkinkan mereka mendengarkan dan memproses informasi melalui kata-kata yang dibentuk dan diucapkan.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan Scrabble sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kosakata siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam

proses pembelajaran dan merangsang kreativitas. Anak-anak tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga termotivasi untuk menguasai bahasa Inggris. Aspek kompetisi dari Scrabble juga memberikan dampak positif dengan memotivasi siswa untuk mencari kata-kata yang menarik dan kompleks, sambil mengajarkan mereka tentang strategi, perencanaan, dan kerja sama tim. Scrabble menciptakan suasana belajar yang dinamis melalui interaksi langsung dengan kosakata, di mana siswa harus secara aktif mencari, memahami, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat untuk memenangkan permainan. Dengan demikian, Scrabble bukan hanya alat pembelajaran kosakata, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam situasi nyata, menjadikannya metode yang menarik dan efektif untuk pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penulisan artikel ini, terutama kepada para dosen yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan dan pihak-pihak lain yang telah membantu kelancaran penulisan artikel ini; kontribusi mereka telah memberikan dampak yang signifikan dalam pengembangannya. Saya berterima kasih atas dedikasi dan kerja sama semua pihak yang terlibat, dan saya berharap hasil penulisan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif di bidangnya masing-masing.

#### DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan scrabble. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 180–189.

<https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1338>

Atmojo, S. E. (2023). SETS (Science, Environment, Technology, and Society) Based Disaster Learning on Elementary School Students' Disaster Literacy and Resilience. *International Journal of Elementary Education*, 7(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.67651>

Batubara Zulkarnain, dkk. (2022). Pembelajaran Kosakata bahasa Inggris Kesehatan Melalui Permainan Scrabble Di Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa. *Prosiding PKM-CSR*, 5. 1-5. <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v5i0.1586>

Dewantari, A. D. W., Azizah, S. N., Lakalay, E. D., Isrofiana, Z., Rohmatul 'Izza, T., & Oktaviani, R. N. (2024). Penggunaan media scrabble pada keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 mi tarbiyatul ulum. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 31–44. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.1.a8749>

Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124 - 130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>

Dharma, Andhika. (2020). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Secara Kelompok Dan Individu terhadap Peningkatan Kata Istilah Mahasiswa STAB Maha Prajna. *Jurnal Agama Budha Dan Ilmu Pengetahuan*, 6 (2), 66-78. <https://doi.org/10.53565/abip.v3i2.228>

Fathin, D. U. ., & Sya, M. F. . (2022). Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan

- Berbahasa Inggris Di Sekolah Dasar. KARIMAH TAUHID, 1(4), 468–473.  
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7827>
- Fatmah, R. A., & Atmojo, S. E. (2023). Efektivitas Video Youtube Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif’ IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 7(1), 175-175.  
<https://doi.org/10.58436/dfkip.v7i1.1447>
- Fitriya Fitriya, & Maskhurin Fajarina. (2023). The Effectiveness Of Using Scrabble Game In Mastering English Vocabulary. *Journal of Student Research*, 1(1), 57- 71.  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.932>
- Hadi, Irfan. (2021). Utilizing Scrabble As A Medium To Improve Students’ Vocabulary Skills In High Schools. *PAJAR (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5 (5), 1170-1176 .  
<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8385>
- Kaharudin. (2021). Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium Jurnal Pendidikan*, 9(1). 1-8.  
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489>
- Laila, Wildan Iskandar Lubis, Lollo Rosa Lubis, Rika Sri Erdila, dan Ulfa Hakiki. (2022). Pelaksanaan Teknik Permainan Scrabble Dalam Pembelajaran Vocabulary. *Jurnal ADAM (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1 (2). 309- 312.  
<https://doi.org/10.37081/adam.v1i2.1140>
- Lukas, L., & Tandikombong, M. (2022). Pkm peningkatan kosa kata siswa bahasa inggris dengan games untuk menunjang kemahiran bahasa inggris anak – anak tingkat sd di lembang marante, kecamatan sopai, toraja utara. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80–85.  
<https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1759>
- Lukitaningtyas, A. C., Adi, E. P., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa kelas iii di sdk st. Fransiskus lawang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223.  
<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>
- Najla, Alisha. Hidayat, Otib & hasanah, Uswatun. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran “Wording” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar. *Kompetensi: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 16(1), 109-117.  
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.116>
- Nursifa, Alya. Orinda, Amelia. Pritanita, Safira. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere. *Jurnal Core IT*, 3 (1), 9- 12.  
<http://dx.doi.org/10.24014/coreit.v3i1.3381>
- Pratama, F. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Scrabble Games. *Academy of Education Journal*, 11(2), 129-141.  
<https://doi.org/10.47200/aoej.v11i2.397>
- Rofi’ah, S., Arini, F., & Novianto, W. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bermuatan Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan bagi Siswa SD Laboratorium UNU Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 4(1), 1-6.  
<https://doi.org/10.28926/jppnu.v4i1.89>
- Swi King, L. (2020). A Pre-Experimental Study On Teaching English Vocabulary Through Scrabble

- Game To The Tenth Grade Students Of Smk Negeri 1 Sengah Temila In Academic Year 2018/2019. ENGLISH JOURNAL, 14(2), 100–126  
<https://doi.org/10.32832/english.v14i2.3844>
- Syahadati, E., Kusumaningsih, C., Anita, F., & Darajat, A. (2020). Pendampingan Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Interaktif Bagi Anak-Anak Di Panti Asuhan Uswatun Hasanah Pontianak. Gervasi. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 159–166.  
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v4i1.1480>
- Utami, Hastin & Zulfa, Resti. (2022). Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Lagu Dan Permainan Edukatif Pada Siswa SD Negeri Nusamangir. Journal Of Education And Teaching, 2(2). 51-59.  
<http://dx.doi.org/10.24014/jete.v3i1.14512>
- Yulianti, Y., & Linggar Bharati, D. A. (2018). The Effectiveness of Scrabble and Wordsearch Games to Teach Vocabulary to Students with Different Interests. English Education Journal, 7(3), 262-269.  
<https://doi.org/10.15294/eej.v7i3.20745>