

**PENGARUH PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN
MEDIA SCARBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN 2 KOTA AGUNG KABUPATEN
LAHAT**

Suci Sumantri¹, Nurlaila², Siti Fatimah³

^{1,2,3}PGMI FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

sucisumantri44@gmail.com¹, nurlaila_uin@radenfatah.ac.id²,

[sitifatimah_uin@radenfatah.ac.id](mailto:sitifatihmah_uin@radenfatah.ac.id)³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Scrabble-assisted cooperative learning model on improving the English vocabulary skills of fourth-grade students at SDN 2 Kota Agung. The research method used is quantitative research, with a pre-experimental design in the form of a one-group pre-test-post-test design. The data analysis techniques used were normality tests and hypothesis testing using the Wilcoxon formula. The population and sample were fourth-grade students, totaling 21 students. The data collection techniques used in this study were observation, testing, and documentation. This research was assisted by the SPSS Statistics 21 for Windows program. The results of this study showed that the average learning outcome at the pre-test was 51.62, while the average score at the post-test was 85.14. These results showed an increase in student learning outcomes of 33.52. It is known that sig (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so it can be seen from the calculation results that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded based on significance that the cooperative learning model assisted by Scrabble media can improve the English vocabulary skills of fourth-grade students at SDN 2 Kota Agung, Lahat Regency.

Keywords: Cooperative Learning Model, Scrabble, Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 2 Kota Agung. Metode penelitian yang dilaksanakan adalah jenis penelitian kuantitatif, desain penelitian yang digunakan *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pre-test-post-test design*. Teknik analisis data yang diujikan yaitu, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan rumus wilcoxon. Adapun populasi dan sampel yang diambil adalah kelas IV dengan jumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data pada studi ini yaitu, observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dibantu dengan program *SPSS Statistics 21 for windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada saat pre-test yakni 51,62 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 85,14. Hasil ini menunjukkan terdapatnya peningkatan kemampuan kosakata siswa sebesar 33, 52. Diketahui bahwa sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diketahui dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_0 tolak dan H_a terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble dapat

meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 2 Kota Agung Kabupaten Lahat.

Kata kunci : Model *Cooperative Learning*, Scrabble, Kosakata

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat berkomunikasi untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain. Lebih dari sekadar alat komunikasi, bahasa adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang dipelajari di Indonesia. meskipun belum sepenuhnya wajib disemua SD saat ini, sebagian besar sekolah sudah mempelajarinya (baik sebagai mapel pilihan atau muatan lokal), dan berdasarkan kebijakan Kurikulum Merdeka yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024, bahwa Bahasa Inggris sudah dipersiapkan untuk menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa kelas

3 sampai 6 di SD/MI dan sederajat, yang rencananya akan berlaku efektif mulai Tahun Ajaran 2027/2028. Pada saat ini di SDN 2 Kota Agung pelajaran Bahasa Inggris sudah dimulai dari kelas 4 hingga kelas 6.

Kebijakan perubahan progresif ini menggaris bawahi semakin pentingnya belajar dan beradaptasi dengan dunia yang global. Mempelajari Bahasa Inggris bukan sekadar memenuhi persyaratan akademis saja, tetapi untuk mengakses sumber pengetahuan yang luas, berkomunikasi lintas budaya, dan mempersiapkan siswa untuk peluang pendidikan dan profesional dimasa depan.

Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah, siswa belajar empat keterampilan berbahasa yaitu *listening* (mendengar), *reading* (membaca), *writing* (menulis), dan *speaking* (berbicara). Terdapat tiga komponen yang bisa dipelajari untuk menguasai Bahasa Inggris dengan baik, yaitu *vocabulary* (kosakata), *grammar* (tata bahasa), dan *pronunciation* (pengucapan). *Vocabulary* (kosakata) merupakan

fondasi dasar dalam belajar bahasa, kosakata adalah himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan oleh seseorang dalam suatu bahasa. Banyaknya kemampuan kosakata yang dimengerti merupakan modal penting bagi siswa dalam belajar Bahasa Inggris untuk berkomunikasi, selain itu juga berpengaruh terhadap kesuksesan dalam belajar baik di sekolah maupun di kehidupan sosialnya.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru di kelas IV SDN 2 Kota Agung diperoleh informasi bahwa kemampuan kosakata siswa belum mencapai hasil yang maksimal, terlihat dari hasil belajar yang belum memuaskan. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, siswa masih dalam kategori *young learners* atau pelajar pemula yang dapat diartikan siswa baru tahap awal belajar Bahasa Inggris serta proses pembelajaran belum menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Akibatnya, penyampaian materi menjadi monoton dan hanya berjalan satu arah. Seharusnya penggunaan media yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang

interaktif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap kosakata.

Menyadari bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menuntut keterlibatan aktif siswa di kelas serta melalui kegiatan belajar mandiri di rumah. Untuk mengatasi tantangan tersebut dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, integrasi media edukasi menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah mereka dalam memperoleh serta mengingat kosakata baru secara efektif.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Media pembelajaran beragam jenisnya, salah satunya media Scrabble yang digunakan sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan Bahasa). Scrabble adalah permainan papan klasik yang bertujuan untuk menyusun kata yang dapat dimainkan 2 atau

lebih anak setiap kelompoknya. Papan permainan Scrabble ini utamanya bertujuan untuk menguji dan melatih seberapa banyak kata Bahasa Inggris yang dapat diingat oleh siswa. Manfaat utamanya dari media Scrabble adalah membantu siswa untuk mengingat informasi atau kata baru dengan lebih kuat. Selain itu, Scrabble juga baik untuk meningkatkan hubungan pertemanan diantara siswa, karena ini adalah permainan kelompok yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama dan berdiskusi.

Hasil observasi menunjukkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas terlihat kurangnya antusias dan keaktifan siswa, dalam proses belajar mengajar guru masih jarang menggunakan alat atau metode mengajar yang dapat membuat pelajaran menjadi seru, menantang, dan mendorong siswa untuk aktif. Akibatnya, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi kurang menarik serta membuat kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa tetap rendah.

Sehingga untuk meningkatkan kemampuan siswa mengenai kosakata Bahasa Inggris peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan

media pembelajaran yang menarik. media Scrabble menjadi salah satu pilihan bagi peneliti untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 2 Kota Agung Kabupaten Lahat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian ini di SDN 2 Kota Agung di desa Kebun Jati, kecamatan Kota Agung, Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dalam bentuk representasi numerik atau simbolik merupakan dasar dari pendekatan kuantitatif, kuantitatif yaitu investigasi ilmiah yang terorganisir dan metodis terhadap fenomena dan keterkaitannya.

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental*, dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sunggul-sungguh dan

masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental* dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Adanya *pre-test and post-test*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pre-test and post-test*. Bila nilai *post-test* lebih besar dari *pre-test*, maka perlakuan berpengaruh positif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Berikut dipaparkan rincian tahapan pelaksanaan tindakan kelas, transformasi hasil belajar melalui

deskripsi *pretest* dan *posttest*, serta temuan yang diperoleh.

1. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Pelaksanaan eksperimen ini diselenggarakan dalam bentuk rangkaian interaksi kelas terstruktur yang berfokus pada materi bahasa Inggris unit 5 ("*Where is my pencil?*") untuk melatih penguasaan kosakata benda-benda di dalam rumah (*living room, bedroom, dan classroom*). Aktivitas kelas dirancang dalam beberapa pertemuan utama:

Pertemuan Pertama (Senin, 1 Desember 2025)

Diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah tes, peneliti memaparkan materi kosakata *living room* menggunakan presentasi gambar interaktif, kemudian siswa diarahkan untuk menirukan pelafalan secara bersama-sama serta mencatat arti katanya. Siswa selanjutnya dibagi ke dalam tim heterogen untuk menyelesaikan LKPD berbasis diskusi kelompok. Sesi diakhiri dengan pengenalan

taktis dan simulasi perdana permainan *Scrabble* kelompok.

Pertemuan Kedua

(Selasa, 2 Desember 2025)

Difokuskan pada perluasan materi kosakata *bedroom* dan *classroom*.

Tahapan pengajaran menggunakan sintaks utuh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah presentasi materi oleh guru, siswa belajar secara kolaboratif di dalam tim (*team study*) untuk mematangkan pemahaman. Aktivitas inti dilanjutkan dengan pertandingan langsung (*tournament*) antartim menggunakan media permainan *Scrabble*. Pertemuan ini ditutup dengan pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*) berdasarkan akumulasi skor turnamen.

2. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Pemaparan hasil penelitian ini diawali dengan penyajian data kuantitatif yang diperoleh dari evaluasi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) tindakan kelas diberikan kepada siswa. Data tersebut selanjutnya diuji secara statistik melalui tahapan uji hipotesis guna mengetahui

signifikansi pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan.

Pre-test						
N	Rang e	Mi n	Ma x	Su m	Mean	Std. Erro r
S	S	S	S	S	S	
21	42	33	75	1084	51,62	2,993

Berdasarkan data pre-test diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebelum perlakuan kelas ialah 51,62 dengan nilai minimum 33 serta skor maksimum 75. Total poin yang terkumpul dari pre-test adalah 1084.

Post-test						
N	Rang e	Mi n	Ma x	Su m	Mean	Std. Erro r
S	S	S	S	S	S	
21	34	66	100	1788	85,14	2,503

Berdasarkan data post-test yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa ada kemajuan, yang terlihat dari nilai rata-rata pre-test sebelum perlakuan, yaitu 51,62. Sedangkan pada post-test naik jadi 85,14, dengan skor terendah 66 dan skor tertinggi 100, serta jumlah total nilai sebesar 1788 yang lebih besar dari jumlah nilai yang

didapatkan pada saat pre-test.

Meskipun data deskriptif *pretest* dan *posttest* telah menunjukkan adanya kenaikan rata-rata skor yang cukup besar, kepastian mengenai signifikansi pengaruh tersebut perlu dibuktikan melalui uji hipotesis. Berikut dipaparkan hasil normalitas dan uji hipotesis untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian ini.

Uji Normalitas						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
S	df	Sig.	S	df	Sig.	
Pre-test	,162	,159	,922	21	,095	
Post-test	,240	,003	,845	21	,000	

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas Shapiro-Wilk pada taraf sig. $\alpha = 0,05$, dapat disimpulkan data yang diujikan memperlihatkan kondisi distribusi yang heterogen, di mana data pertama $p\text{-value} = 0,095$, dinyatakan terdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Namun, data kedua $p\text{-value} = 0,003$ dinyatakan tidak terdistribusi normal karena nilai signifikansinya jauh tidak melebihi 0,05. Maka

terdapatnya salah satu data yang melanggar asumsi normalitas, maka analisis statistik inferensial selanjutnya tidak bisa menggunakan statistik parametrik seperti t-test dan harus beralih ke statistik non-parametrik yakni Uji Wilcoxon.

Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon	
	Post-test - Pre-test
Z	-4,038 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada data Post-test dan Pre-test, ditemukan angka Asymp. Sig. (2-tailed) yang bernilai 0,000. Dengan memperbandingkan angka sig. ini dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$, maka Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak. Maka itu, hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan memperlihatkan terdapatnya perbedaan yang signifikan. Maka dengan itu, pemakaian model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble berpengaruh secara signifikan dalam menambah

kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 2 Kota Agung.

Penerapan model *cooperative* yang dibantu dengan permainan *Scrabble* terbukti berhasil meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV secara drastis. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang melonjak tinggi, dari yang awalnya hanya 51,62 saat tes pertama (*pretest*) menjadi 85,14 setelah mereka belajar sambil bermain (*posttest*). Lewat uji statistik, peningkatan ini terbukti nyata dan bukan karena faktor kebetulan. Hasil ini bisa tercapai karena suasana belajar di kelas berubah total; dari yang tadinya membosankan karena guru hanya menjelaskan satu arah, menjadi seru dan aktif karena siswa dibagi ke dalam tim. Di dalam kelompok, siswa bisa saling membantu meneja kata dan mengoreksi pelafalan. Selain itu, kegiatan menyusun huruf di papan permainan *Scrabble* membuat siswa tidak cepat bosan, memicu motivasi kompetitif yang sehat, dan membuat siswa lebih mudah mengingat serta memahami arti kosakata baru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil

penelitian tentang pengaruh model *cooperative learning* berbantuan media *Scrabble* dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV di SDN 2 Kota Agung Kabupaten Lahat dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan perolehan pre-test peserta didik sebelum menggunakan model *cooperative learning* berbantuan media *Scrabble* termasuk kategori rendah. dilihat bahwa jumlah rata-rata nilai pembelajaran Bahasa Inggris sebelum perlakuan yaitu 51,62 dengan nilai total 1084.
2. Berdasarkan perolehan post-test peserta didik sesudah dilakukan *treatment* menggunakan model *cooperative learning* berbantuan media *Scrabble* termasuk kategori tinggi. dilihat bahwa jumlah rata-rata nilai pembelajaran Bahasa Inggris setelah perlakuan yaitu 85,14 dengan nilai total 1788.

3. Peningkatan hasil belajar peserta didik, setelah dianalisis dengan uji Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh nilai signifikansi (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diketahui dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima karena $\text{sig} < 0,05$, jadi terdapat pengaruh peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah diterapkan model *cooperative learning* berbantuan media Scrabble.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F. (2015). *Bimbingan dan Konseling*. Palembang: Noer Fikri Offset.

Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*, 16.

Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., & Widyaningrum, R. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Surakarta: Pradina Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=OshEEAAQBAJ>

Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.

Al-Qur'an Tajwid Warna, *Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata*. (2020). Bekasi, Jawa Barat: Cipta Bagus Segara.

Alfiani, D. A., & Sopiyan, S. (2014). Pengaruh model pembelajaran *cooperative learning tipe student teams achievement division (STAD)* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Tersana Kecamatan Pabedilan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(1).

Aralaha, R., & Paulus, D. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW)*. Indramayu: Penerbit Adab.
<https://books.google.co.id/books?id=8qrMEAAQBAJ>

Arikunto, S. (2021). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Cetakan ke-1). *Jakarta: Rineka Cipta*.

Artati, Y. B. (2018). *Ensiklopedia Bahasa dan Sastra Indonesia, Kosakata*. Klaten: PT Intan Pariwara.

Aulia, P. F., Anwar, K., & Singgih, M. (2024). Pengembangan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VA MI Ismaria AlQur'aniyyah Bandar Lampung. *Al Mitsali: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 106–112.

- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: *Rajawali Pers*, 27–28.
- Azizah, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Kelas Ii Sdn Petukangan 09 Pagi*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/book?id=6TOKEAAQBAJ>
- Batubara, Z., Agussamd, I., & Surbakti, I. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI SD Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(4), 2059–2066.
- Hamzah, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hayati, S. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia, 120.
- Hermansyah, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hinebaugh, J. P. (2019). *More Board Game Education, Inspiring Students Through Board Games*. Rowman & Littlefield.
- Isfayani, E., Johar, R., & Munzir, S. (2018). Peningkatan kemampuan koneksi matematis dan self-efficacy siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Rotating Trio Exchange (RTE). *Jurnal Elemen*, 4(1), 80–92.
- 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. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223.
- Maulida, I. (2022). *Penggunaan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SMP IT AL-ISHLAH MAROS)*. E-Tech.
- Maulidah Khabib, E. (2018). *Poetic English Vocabulary, Belajar Kosakata Bahasa Inggris Melalui Puisi*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mendrofa, F. A. M., & Susilowati, K. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: PT Penerbit Penamuda Media.

- Mon Harahap, O. F. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pasaman Barat: Cv Azka Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=Bc9qEAAAQBAJ>
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan scrabble terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas X SMA Tugu Ibu. Depok, Jawa Barat: *Deiksis*, 9(03), 323–335.
- Munisah, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa melalui Program Teras Belajar di Desa Kota Negara Iilir. *Edukasi Lingua Sastra*, 19(1), 24–30.
- Naibaho, L., Ratnadi, N. N. A., Mido, L., Herman, A. I., Silalahi, M., Rianita, N. M., Setianingsih, I. S., & Hemadi, N. A. (2025). *Dasar Dasar Bahasa Inggris* (1st ed.). Bandung: Penerbit Widina.
<https://books.google.co.id/books?id=3pJIEQAAQBAJ>
- Nuramini, A., Suri, D. R., Sofiani, I. K., Mudatsir, M., Susanti, T., Ritonga, S., Robiah, D., Munawarah, S., Anggia, D., & Ulfa, M. (2024). *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=QeP8EAAAQBAJ>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=iPhZEQAAQBAJ>
- Permata Hati, I. (2023). *Penerapan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Assalam Sukarame Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Purnawati, D. (2020). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Berbasis Potensi Lokal* (Vol. 1). Jakad Media Publishing.
- Pusung, S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran dan Tugas Terstruktur dalam Pembelajaran Sains*. Jakad Media Publishing.
- Putpitadewi, R. (2021). *Pengenalan Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris Melalui Lagu Untuk Anak Usia Dini (Telaah Buku Karya Devinta Puspita Ratri)*.
- Rahayu, S., Andrianto, R., & Harahap, A. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: Umsu Press.
https://books.google.co.id/books?id=Aj_8EAAAQBAJ
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (1st ed., Vol. 1). Surabaya: Cipta Media Nusantara.
https://books.google.co.id/books?id=Ntw_EAAAQBAJ

- Ratminingsih, M. (2021). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Rajawali Pers* (1st ed., Vol. 1). PT. RajaGrafindo Persada.
<https://books.google.co.id/books?id=emUhEAAAQBAJ>
- Rifa'i, M. H., Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., Fachrurrozy, A., Swara, M. M., & Artiani, L. E. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif, linpiratif, dan Motivatif*. Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
<https://books.google.co.id/books?id=9M12EAAAQBAJ>
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Ruslan, I., & Amri, N. A. (2021). Pengaruh penggunaan permainan Scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23–27.
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2015). *Pengaruh permainan scrabble terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. ArRuzz Media.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental metodologi penelitian kuantitatif (eksplanatif)*. Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung, 225(87), 48–61.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. NLC.
<https://books.google.co.id/books?id=9KTsDwAAQBAJ>
- Suyono, R. A. (2020). Kajian model pembelajaran kooperatif Think Pair and Share (TPS) menggunakan media scrabble untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *TARBIYAH: Journal of Educational Science and Teaching*, 2(1), 160–166.

- Tambak, S. (2017). Metode cooperative learning dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 1-17.
- Uno, H. B. (2016). Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. In *Jakarta: Bumi Aksara* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Wijayanti Sutha, D. (2021). *Biostatistika: Buku Ajar*. Malang: Media Nusa Creative. <https://books.google.co.id/books?id=HVFKEAAAQBAJ>
- Yaumi, M. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (2nd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusni, S. P. M. P. (2024). *Penguasaan Kosa Kata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. CV. Azka Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=1fnwEAAAQBAJ>