

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRAMBLE WORD GAME TERHADAP
KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SDN 19
SITIUNG**

Zumrotun Lutfiah¹, Eka Filahanasari², Nurjanah³

¹Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Dharma Indonesia

²Pendidikan Matematika Universitas Dharma Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharma Indonesia

[¹zumrotunlutfiah13@gmail.com](mailto:zumrotunlutfiah13@gmail.com) [²ekafilahanasari@gmail.com](mailto:ekafilahanasari@gmail.com)

[³nur.janah.rl.2004@gmail.com](mailto:nur.janah.rl.2004@gmail.com)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using the Scramble Word Game media on the English vocabulary mastery of fourth-grade students at SDN 19 Sitiung. The problems underlying this research were students' low mastery of basic vocabulary, lack of learning interest, and the use of monotonous learning media that relied only on textbooks. To address these issues, the Scramble Word Game media was implemented, which is a game that requires students to arrange scrambled letters into meaningful words. This study employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest–Posttest Design. The population and sample consisted of all fourth-grade students at SDN 19 Sitiung, totaling 18 students, selected through a saturated sampling technique. The data collection instrument was a test consisting of multiple-choice and essay questions that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using the Shapiro–Wilk normality test and the Paired Sample T-Test with the assistance of SPSS software. The results showed that the mean pretest score was 43.91, while the mean posttest score was 65.23. Based on the hypothesis test, the Sig. (2-tailed) value was $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there was a significant effect of using the Scramble Word Game media on the English vocabulary mastery of fourth-grade students at SDN 19 Sitiung.

Keywords: Scramble Word Game, Vocabulary Mastery, English Language

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Scramble Word Game terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata dasar siswa, kurangnya minat belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang masih monoton (hanya mengandalkan buku paket). Upaya mengatasi permasalahan tersebut dilakukan dengan menerapkan media Scramble Word Game, yaitu permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

Pre-Experimental Design dan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 19 Sitiung yang berjumlah 18 siswa (teknik sampling jenuh). Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda dan esai yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 43,91 dan posttest sebesar 65,23. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Scramble Word Game terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung.

Kata Kunci : *Scramble Word Game*, Kemampuan Kosakata, Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Pendidikan pada era Kurikulum Merdeka menuntut terciptanya proses pembelajaran yang mendalam, selaras dengan minat siswa, dan menitikberatkan pada penguatan karakter serta kompetensi global. Sebagai wujud nyata kesiapan menghadapi tantangan internasional, pembelajaran Bahasa Inggris diakomodasi sebagai keterampilan dasar yang esensial. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris telah diimplementasikan sejak dini sebagai respons terhadap tuntutan era globalisasi, mengingat statusnya sebagai lingua franca untuk komunikasi internasional (Sya & Helmanto, 2020). Kompetensi utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris mencakup empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, keberhasilan penguasaan keempat keterampilan tersebut sangat bergantung pada fondasi kosakata (vocabulary) yang memadai. Handayani (2024) menegaskan bahwa kosakata merupakan komponen dasar yang wajib dikuasai pada seluruh jenjang pendidikan agar komunikasi dapat berlangsung lancar. Senada dengan itu, Azizah, (2022)

menyoroti bahwa keterbatasan kosakata akan menghambat siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa, sehingga penguasaan leksikal menjadi prasyarat mutlak bagi kelancaran interaksi berbahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi pada masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas IV SDN 19 Sitiung, ditemukan beberapa permasalahan fundamental dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Pertama, rendahnya minat siswa akibat anggapan bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, terutama ketika didominasi oleh metode hafalan. Kedua, terbatasnya penguasaan kosakata dasar yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan kurang percaya diri. Ketiga, siswa mengalami kesulitan menghafal karena perbedaan pelafalan dan penulisan kata, yang diperparah oleh kurangnya latihan berkelanjutan. Faktor utama penyebab permasalahan ini adalah kurang tepatnya media yang digunakan. Guru cenderung hanya memberikan perintah membaca buku paket tanpa memanfaatkan media interaktif, sehingga kelas mengalami

stagnasi dalam pembelajaran kosakata.

Data awal menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas IV, hanya 5 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 65 , sementara 13 siswa (70%) lainnya tidak tuntas dengan nilai < 65 . Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media Scramble Word Game. Menurut Sativa (2024), Scramble Word Game merupakan permainan menyusun kata dari huruf-huruf yang diacak letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai latihan pengembangan kosakata, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan rasa ketertarikan siswa. Secara kognitif, media ini melatih daya ingat dan logika; secara motorik, melatih koordinasi dalam menyusun kartu huruf; dan secara sosial-emosional, memupuk kerja sama jika dimainkan secara berkelompok (Huda, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media ini. Rikmasari (2025) menemukan bahwa model scramble mampu meningkatkan ketuntasan klasikal penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV dari 66,66% menjadi 87,5%. S. Azizah, (2023) membuktikan adanya pengaruh signifikan media scrabble/scramble terhadap keterampilan membaca permulaan. Sementara itu, Aisyah et

al., (2021) menunjukkan peningkatan rata-rata skor penguasaan kosakata dari 43,25 menjadi 70,75 setelah intervensi media scramble. Meskipun terbukti efektif, aplikasi media ini masih sangat terbatas di SDN 19 Sitiung.

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian yang relevan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Scramble Word Game Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung". Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media Scramble Word Game terhadap peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa..

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen atau penelitian lapangan (*field research*). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan (media, model, strategi, dll) terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu penelitian pre-eksperimental designs (*non-designs*). Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian eksperimen pada intinya adalah pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hubungan kausal antara munculnya suatu akibat dan sebab tertentu, melalui suatu upaya yang dilakukan oleh peneliti. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang terjun secara langsung dan digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu yang

dikendalikan, yang dalam hal ini adalah pengaruh media Scramble Word Game terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris.

Pada penelitian ini penulis menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Pada penelitian *One-Group Pretest-Posttest Designs* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Desain ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (Nilai sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (Treatment menggunakan media Scramble Word Game)

O_2 = Posttest (Nilai setelah diberi perlakuan)

Alur penelitian ini adalah kelas yang digunakan untuk penelitian (kelas eksperimen) diberi pretest (O_1) untuk mengetahui kemampuan awal kosakata Bahasa Inggris siswa. Kemudian dilanjutkan dengan diberikan *treatment* (X) menggunakan media *Scramble Word Game* pada pelajaran Bahasa Inggris materi *Rooms in the House* di kelas IV. Setelah diberikan *treatment*, maka peneliti memberikan posttest (O_2) untuk melihat pengaruh dari pemberian *treatment* tersebut terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Sitiung yang berlokasi di

Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya pada semester genap tahun ajaran 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 19 Sitiung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* jenis *sampling jenuh*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya kurang dari 30 orang. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 siswa. Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian dengan jumlah sampel di bawah 30 orang sering kali menggunakan seluruh populasi untuk menghindari tingkat kesalahan yang terlalu besar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kemampuan kosakata Bahasa Inggris yang terdiri dari 26 butir soal pilihan ganda dan 9 butir soal esai. Sebelum soal diberikan kepada siswa, instrumen tersebut telah diuji cobakan untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Soal yang dinyatakan valid dan reliabel selanjutnya digunakan sebagai soal pretest dan posttest untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji persyaratan analisis dan uji

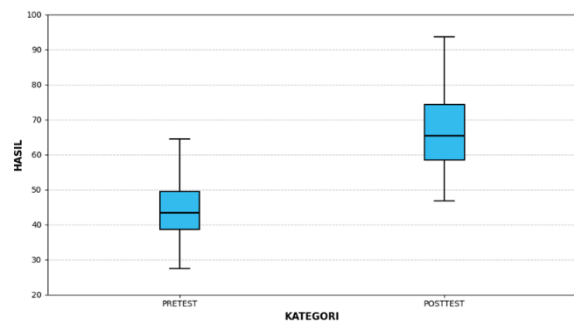
hipotesis. Uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS, mengingat jumlah sampel kurang dari 50. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *experiment* dengan judul pengaruh penggunaan media *Scramble Word Game* Terhadap Kemampuan kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 19 Sitiung. Penelitian ini menggunakan model eksperimen atau penelitian lapangan (*Field Research*).

Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan (termasuk pretest, treatment, dan posttest), diperoleh data nilai kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung. Rekapitulasi nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah disajikan pada Tabel 1 berikut:



Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 21,32 poin dari tahap pretest ke posttest. Pada saat pretest, distribusi nilai berada pada rentang yang rendah dengan seluruh nilai rata-rata berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 65. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Scramble Word Game* pada materi *Rooms in the House*, terjadi pergeseran distribusi nilai secara signifikan. Nilai maksimum mencapai 93,55 dan rata-rata kelas menyentuh angka 65,23, yang mengindikasikan bahwa perlakuan berhasil meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Normalitas)

Sebelum melakukan uji hipotesis parametrik, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data selisih pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tests of Normality

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
PRETE S	.127	18	.200*	.961	18	.630

POSTE	.111	1	.20	.964	1	.67
S		8	0*		8	1

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar $0,630 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,671 > 0,05$. Maka H_0 diterima, yang artinya data kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung berdistribusi normal. Karena asumsi normalitas terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji parametrik Paired Sample T-Test.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Sebelum melakukan uji hipotesis, telah dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal (nilai Sig. $> 0,05$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik Paired Sample T-Test berbantuan SPSS 22. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah nilai pretest dan posttest untuk melihat perbedaan rata-rata kemampuan kosakata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah $0,05$. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat

pengaruh signifikan; sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Hasil perhitungan uji Paired Sample T-Test disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Test

Pasangan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-21,322	-10,456	17	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000$. Karena nilai signifikansi yang didapatkan $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan media *Scramble Word Game* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada materi *Rooms in the House* di kelas IV SDN 19 Sitiung. Berdasarkan kondisi awal penelitian, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa masih sangat rendah dan siswa cenderung pasif. Hal ini terlihat dari nilai penilaian harian siswa di mana Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 65 , namun mayoritas siswa (70%) belum mencapainya. Setelah peneliti mengetahui kondisi awal tersebut, peneliti memberikan intervensi

menggunakan media *Scramble Word Game*. Dengan menggunakan media ini, siswa dituntut untuk aktif, berpikir cepat, dan bekerja sama dalam menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna. Dilihat dari karakteristik siswa kelas IV yang menyukai pembelajaran berbasis permainan, media *Scramble Word Game* ini sangat cocok diterapkan untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan menghafal kosakata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terlihat perbedaan yang sangat jelas antara kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media *Scramble Word Game*. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah diberikan perlakuan, terbukti siswa memiliki nilai rata-rata *posttest* (65,23) yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* (43,91). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin (2021) yang menyatakan bahwa media *Scramble Word Game* dapat melatih kemampuan berpikir siswa secara cepat dan tepat dalam mengenali serta menyusun kosakata. Selain itu, temuan ini juga memperkuat penelitian Aisyah dkk. (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media *Scramble* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami bentuk dan makna kata secara menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan kemampuan kosakata mereka meningkat dengan baik. Berdasarkan hasil analisis data, terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan

media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 19 Sitiung. Hal ini tercermin dari lonjakan nilai rata-rata siswa dari 43,91 pada *pretest* menjadi 65,23 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 21,32 poin ini menunjukkan bahwa intervensi media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata yang sebelumnya dialami siswa.

Keberhasilan media *Scramble Word Game* dalam meningkatkan kosakata siswa dapat dianalisis dari beberapa aspek. Pertama, dari segi kognitif, permainan ini menuntut siswa untuk mengingat, mengenali bentuk huruf, dan merangkainya menjadi sebuah kata yang bermakna (*Form dan Meaning*). Proses menyusun huruf acak (misalnya "mordeeb" menjadi "bedroom" atau "nekitch" menjadi "kitchen") memicu otak siswa untuk berpikir kritis dan cepat, sehingga memori jangka panjang terhadap kosakata tersebut lebih mudah terbentuk dibandingkan dengan metode hafalan konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2021) dalam (Huda, 2021) yang menyatakan bahwa *Scramble Word Game* melatih kemampuan berpikir siswa secara cepat dan tepat dalam mengenali serta menyusun kosakata.

Kedua, dari segi psikologis dan emosional, karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret sangat menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Media ini mengubah persepsi siswa bahwa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan membosankan menjadi pelajaran

yang menyenangkan dan kompetitif. Suasana kelas yang hidup, di mana siswa berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan teka-teki kata, secara tidak langsung melatih aspek sosial dan interpersonal mereka. Siswa yang awalnya pasif dan kurang percaya diri menjadi lebih berani mencoba dan berpartisipasi aktif.

Ketiga, dari segi kontekstual (*Use*), guru tidak hanya meminta siswa menyusun kata, tetapi juga mengaitkannya dengan gambar ruangan dan fungsi ruangan tersebut (misalnya: *I sleep in the bedroom*). Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa kosakata yang mereka susun memiliki makna dan fungsi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan indikator penguasaan kosakata yang dikemukakan oleh Nation (2001) dalam (Indrawati, 2016).

Temuan penelitian ini memperkuat dan selaras dengan penelitian-penelitian terdahulu. Rikmasari et al., (2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa model scramble efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa SD, di mana ketuntasan klasikal meningkat drastis pasca-intervensi. Demikian pula dengan Aisyah (2021) yang menemukan peningkatan rata-rata skor signifikan (dari 43,25 menjadi 70,75) dengan nilai signifikansi 0,000. Kesamaan pola peningkatan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa *Scramble Word Game* adalah media yang stabil dan andal (*reliable*) untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan penguasaan leksikal seperti *Rooms in the House*.

Meskipun terbukti efektif, penerapan media ini juga memiliki tantangan, seperti manajemen waktu dan kondusivitas kelas yang terkadang menjadi gaduh karena antusiasme siswa. Oleh karena itu, peran guru dalam memfasilitasi, menetapkan aturan main yang jelas, dan memberikan reward sangat krusial untuk menjaga keseimbangan antara kesenangan bermain dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan kosakata siswa kelas IV SDN 19 Sitiung bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari penggunaan media pembelajaran yang tepat, interaktif, dan sesuai dengankarakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 19 Sitiung. Hal ini dikarenakan peneliti menerapkan media *Scramble Word Game* setelah *pretest* dilakukan, dan hasil *posttest* meningkat secara nyata dibandingkan hasil *pretest*. Dari hasil penelitian yang didapat, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Scramble Word Game* memiliki hasil yang lebih baik. Terlihat jelas setelah guru menerapkan media tersebut, kemampuan kosakata siswa meningkat lebih baik dari sebelum diberikannya perlakuan, di mana siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik karena belajar sambil bermain menyusun huruf acak.

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada materi *Rooms in the House* kelas IV SD Negeri 19 Sitiung, diperoleh data yang signifikan. Sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Scramble Word Game*, siswa diberikan *pretest* dengan nilai rata-rata 43,91. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan *posttest* dengan nilai rata-rata 65,23. Selisih peningkatan rata-rata nilai tersebut adalah sebesar 21,32. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil *posttest* jauh lebih tinggi daripada hasil *pretest*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan yang nyata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media *Scramble Word Game*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*, menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi yang didapatkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Scramble Word Game* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 19 Sitiung. Media ini terbukti sangat cocok diterapkan melihat karakteristik siswa kelas IV yang menyukai pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. U. R., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Magelang, U. M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris* [Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang.]. <https://repositori.unimma.ac.id/474/>
- Azizah, D. M. (2022). Strategi Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa SD bilingual di Yogyakarta. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 676–687. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/65406>
- Azizah, S. (2023). *Pengaruh penggunaan media scrabble terhadap keterampilan membaca permulaan kelas ii sdn petungkungan 09 pagi* [Skripsi Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/76045>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
- Huda, S. (2021). Peningkatan hasil belajar pkn melalui model pembelajaran scramble. *Media Didaktika*, 7(2), 34–45.
- Indrawati, N. (2016). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii B Smp Melalui Teknik Permainan. *LingTera*, 3(2), 152–163.
- Rikmasari, R., Aningsih, A., & Nadhilah, F. I. (2025). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Model Scramble Pada Siswa Kelas IV SDIT Mutiara Hati Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 31–41. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/ADJPP/article/view/3373>

- Sativa, O., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Dampak Media Scramble Word Game Terhadap Kemampuan Vocabulary Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10801–10811.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10890>
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67(2019), 18.
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Writing poster at higher education: victor schwab theory analysis. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 25–31.
https://www.researchgate.net/publication/341183995_Writing_Poster_at_Higher_Education_Victor_Schwab_Theory_Analysis