

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE MATERI WAWANCARA
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS III SD**

Dewi Lailatul Istiana¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

[1dewiistiana09@gmail.com](mailto:dewiistiana09@gmail.com), [2cindyalfi22@gmail.com](mailto:cindyalfi22@gmail.com), [3fatih.azix@gmail.com](mailto:fatih.azix@gmail.com)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity and effectiveness of Scrabble media in interview materials. In addition, it is also to find out the increase in vocabulary mastery of class III students at SDN Sawentar 02 after developing Scrabble media in learning Indonesian. This research model is development research or commonly known as Research and Development (R&D). The development model used as a reference in this study is the 4-D model which includes four elements, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate. The subjects of this study were third grade students of SD Negeri Sawentar 02. This study used data collection techniques in the form of tests and non-tests. The test data collection technique was in the form of giving pre-test and post-test questions. While the non-test data collection techniques are in the form of interviews, questionnaires and also documentation. research results can be found conclusions. Based on the assessment of the Scrabble media interview material, a total validity of 87.23% was obtained so that it can be concluded that the Scrabble media interview material has validity with very good criteria. The Scrabble media interview material obtained an effectiveness of 92.86% so that it can be concluded that the Scrabble media interview material has an effectiveness with very good criteria. The results of this field trial obtained an n-gain value of 0.5. Based on these results, the increase in Scrabble media vocabulary mastery experienced a moderate increase.

Keywords: Scrabble, Interview, Vocabulary Mastery, Indonesian.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan efektifitas media *Scrabble* materi wawancara. Selain itu juga untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas III SDN Sawentar 02 setelah dilakukan pengembangan media *Scrabble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Model penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang meliputi empat elemen yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Disseminate* (Penyebaran). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sawentar 02. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan non-tes. Teknik pengumpulan data tes berupa pemberian soal pre-test dan post-test. Sedangkan pada teknik pengumpulan data non-test berupa wawancara, angket dan juga dokumentasi. hasil penelitian dapat ditemukan simpulan. Berdasarkan penilaian media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh kevalidan total 87,23% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kevalidan dengan kriteria sangat baik. Media *Scrabble* materi

wawancara, maka diperoleh keefektifan 92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki keefektifan dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan ini diperoleh hasil nilai n-gain sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan penguasaan kosakata media *Scrabble* mengalami peningkatan sedang.

Kata Kunci: *Scrabble*, Wawancara, Penguasaan Kosakata, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan standar isi wajib untuk sekolah dasar. Setelah menyelesaikan mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan mahasiswa dengan keterampilan sebagai berikut (syarat kualifikasi lulusan bahasa Indonesia:

- a) menyimak (*listening*), yaitu memahami penjelasan, pengumuman, berita dalam percakapan lisan. dan sebagainya.
- b) Keterampilan berbicara, yaitu penggunaan tuturan lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kata pengantar, sapaan, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, debat, pidato, uraian peristiwa, dsb.
- c) membaca (*literas*), yaitu penggunaan berbagai cara dengan membaca Anda dapat memahami wacana dalam bentuk manual, teks panjang dan berbagai karya sastra.
- dan (d) menulis (*writing skills*), yaitu menyajikan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan

pikiran, perasaan, dan pengetahuan dalam bentuk karangan sederhana (Cahyani, 2012). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dan siswa harus mampu menyimak, berbicara, membaca dan menulis secara akurat dan benar sesuai tata bahasa yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 28 November 2022 dengan guru kelas III SD Negeri Sawentar 02 bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi salah satu mahasiswa yang paling membosankan. Ada juga beberapa materi yang kurang menarik di atas ini. Siswa hanya fokus pada buku dan guru, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar selama proses pembelajaran. Dari 34 siswa, hanya 12 siswa yang mendapat nilai 80. Kendala lain yang muncul selama pembelajaran adalah kurangnya media untuk menampilkan kosa kata bahasa Indonesia kepada siswa dan

fasilitas yang kurang dimanfaatkan di SD Negeri Sawentar 02.

Berdasarkan hasil penelitian, rendahnya kualitas pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Sawentar 02 disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) Siswa kurang menggunakan bahasa Indonesia sehingga penguasaan kosakata siswa lemah (2) Siswa kurang menguasai kosakata bahasa Indonesia. Kesulitan. Apabila berbicara bahasa Indonesia, karena bahasa tersebut digunakan dalam lingkungan sekolah sehari-hari maka lebih efektif menggunakan bahasa daerah/lokal, (3) sulitnya guru menemukan media atau cara yang tepat untuk menyampaikan materi wawancara dalam tes kosakata bahasa Indonesia. Karena faktor-faktor tersebut, sebagian pembaca hanya sebatas menerima materi yang diberikan oleh guru, terutama pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, saya memberikan bahan ajar bagi siswa kelas III SD Negeri Sawentar 02 untuk meningkatkan keterampilan menyimak, menulis, membaca dan berbicara dalam bahasa Indonesia.

Media *Scrabble* muncul sebagai yang meningkatkan kemampuan

berbahasa Indonesia kosakata. Media pendidikan merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi (Fatih & Alfi, 2021). Media *scrabble* adalah sumber pendidikan yang membantu siswa belajar membaca. Media *scrabble* dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang optimal jika digunakan dengan benar. Media *Scrabble* yang digunakan untuk belajar bahasa Indonesia materi wawancara berdasar dengan KD 4.2 yang mempresentasikan hasil wawancara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulisan dan visual dengan menggunakan kosakata baru dan kalimat efektif. Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling banyak digunakan dalam penelitian sosial. Metode ini digunakan ketika subjek (responden) dan peneliti bertemu muka untuk mengumpulkan informasi untuk data primer. Wawancara memberikan informasi tentang fakta, keyakinan, perasaan, keinginan dan lain-lain yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. (Newman,

2013)mengatakan bahwa wawancara menuntut kedua belah pihak, baik peneliti maupun yang diteliti, bertemu

dan berkomunikasi secara langsung dan aktif untuk mencapai tujuan, serta informasi yang diterima baik dan akurat.

Permainan *Scrabble* dapat digunakan untuk memperkuat kosa kata karena dalam permainan *Scrabble* kosa kata diulang berkali-kali. (Tumardi & Sopingi, 2014) mengatakan bahwa penguatan dapat membantu memaksimalkan pembelajaran melalui hasil belajar tetap berada dalam ingatan siswa dalam waktu yang relatif lama. Siswa mengingat kosa kata bahasa Indonesia lebih lama. Oleh karena itu, permainan *Scrabble* ini dapat membantu siswa menghafal kosa kata sebagai pengganti pembelajaran tradisional.

Sejalan dengan mata pelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, media sangat baik untuk melatih ekspresi tertulis dan ekspresi lisan. Hal ini dikarenakan melalui *scrabble* siswa akan tertarik untuk mempelajari karena warna yang menarik. Siswa kembali diharapkan untuk mengungkapkan sentuhan dalam bentuk tulisan. Penggunaan media *Scrabble* dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa menulis kosakata bahasa Indonesia secara sistematis. Tingkat

penguasaan kosa kata dasar bervariasi. Total kosakata siswa sekolah dasar lebih dari 9.000 kata "Pengajaran bahasa dan pendekatan pragmatis" (Gafari, 2016). Dalam kurikulum berbasis kompetensi tertulis, kosakata lulusan sekolah dasar sebanyak 9.000 kata (Depdiknas dalam Gafari, 2016). Berdasarkan Kurikulum 2004, dikatakan bahwa tingkat kosa kata setiap tingkat berbeda, yaitu. (1) Penguasaan 500-1500 kata (*vocabulary*) termasuk kategori pembaca dasar. tingkat pendidikan sekolah dasar.

Penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan *Scrabble* untuk menambah kosa kata. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan profesional siswa mengelola, memahami dan menggunakan kosa kata yang meliputi bentuk tulisan dan lisan, khususnya beberapa hal yang berkaitan dengan kosa kata itu sendiri. Penguasaan kosa kata sangat penting, karena semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang maka semakin mudah baginya untuk menyampaikan dan menerima informasi, bahkan perbendaharaan kata digunakan sebagai ukuran kecerdasan.

Penelitian dengan variabel yang sama sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Alfaini & Kholifah, 2022) dengan rumusan masalah “Pengembangan Media Permainan *Scrabble* Huruf untuk Pembelajaran Kosakata Anak Kelompok B” menunjukkan hasil penelitian dan pengembangan diatas menunjukkan bahwa media permainan *scrabble* huruf layak dan efektif untuk digunakan sebagai pembelajaran kosakata pada anak kelompok B. Penelitian lain dengan variabel yang sama juga dilakukan oleh (Kusumaningtyas et al., 2019) membuat masalah “Pengembangan media *Scrabble* untuk meningkatkan kelancaran prosedur matematika siswa SMA” dan mempresentasikan hasil penelitian tersebut. selesai, mungkin lingkungan *scrabble* matematika dapat digunakan sebagai bahan. Di sisi lain, konten materi digital dapat lebih diperdalam, media ini memungkinkan untuk dikembangkan dalam mata pelajaran lain juga.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ini dapat digunakan untuk meningkatkan kosa kata siswa. Oleh karena itu, penulis melakukan

penelitian dengan judul sebagai berikut: “Pengembangan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sawentar 02”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media dan efektifitas *Scrabble* dalam materi wawancara. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata siswa kelas III SDN Sawentar 02 setelah mengembangkan media *Scrabble* untuk belajar bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran berbicara. Juga bahan referensi media *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam pengembangan media *Scrabble* khususnya dalam bidang pendidikan.

B. Metode Penelitian

Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D. Penelitian pengembangan Sukma Dinata dalam (Saputro, 2017) merupakan

pendekatan penelitian untuk menyempurnakan penelitian yang telah ada dan menghasilkan produk baru. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D. Model pengembangan ini menggunakan 4D yang meliputi empat elemen, yaitu: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Disseminate*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sawentar 02.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Teknik pengumpulan data eksperimen berupa pemberian soal pre-test dan post-test. Walaupun teknik pengumpulan datanya non tes berupa wawancara, angket dan juga dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kuesioner. Kuesioner pertama yang digunakan oleh peneliti melakukan proses validasi produk kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Angket kedua digunakan diberikan untuk siswa dalam belajar mencari tahu jawaban dari permainan Scrabble. Teknik pengumpulan data tes yang digunakan peneliti berupa pre-test dan post-test. Hasil pelaksanaan tes ini kemudian dibandingkan dengan peningkatan kosakata pada saat sebelum dan sesudah

dilaksanakannya pembelajaran dengan permainan *Scrabble* yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu data hasil validasi ahli dan data hasil tes metakognisi. Data angket yang diperoleh dari dosen ahli kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan pemberian skor menggunakan skala likert untuk menilai kevalidan media pembelajaran. Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

Presentase Keefektifitasan (%) :

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan dengan hasil pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Presentase dan Kriteria Kevalidan

Interval Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
≤ 20%	Tidak Valid

Sedangkan data angket yang diperoleh dari guru kelas III kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan pemberian skor menggunakan skala Likert untuk menilai keefektifan media pembelajaran. Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

Presentase Keefektifitasan (%) :

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan keefektifan media. Berikut rentang kategori Efektivitas Media

Tabel 2. Rentang Kategori Keefektifitasan

Presentase Keefektifitasan	Keterangan
81.25% - 100%	Efektif tanpa revisi
62,5% - 81,25%	Efektif dengan revisi kecil
43,75% - 62,5%	Efektif dengan revisi besar
25% - 43,75%	Tidak Efektif

Sedangkan nilai hasil dari pre-test dan pos-test siswa dianalisis untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam penguasaan kosakata mereka pada materi wawancara peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan skor antara pre-test dan juga post-test. Analisis data ini dapat dinyatakan dengan menggunakan skor N-Gain standar. Standar N-Gain untuk tes peningkatan kemampuan literasi siswa ini dihitung dengan menggunakan permasalahan berikut.

$$G = (\text{nilai post test} - \text{nilai pre test}) / (\text{nilai maksimum} - \text{nilai pre test})$$

Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang

$g < 0,3$

Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Kevalidan Media

Scrabble Materi Wawancara

Media *Scrabble* merupakan permainan yang merupakan tugas yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang meliputi pengajaran kosa kata, pengucapan dan keterampilan berbahasa serta aspek budaya (Yamin, 2017) Media *Scrabble* yang selesai dibuat kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidannya. Validasi ini dilakukan kepada ahli media dan ahli materi.

Validasi kepada ahli materi ini dilakukan pada Rabu, 17 Mei 2023. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui dosen selaku ahli materi secara langsung. Adapun hasil validasi ahli materi ini, media *Scrabble* materi wawancara memiliki nilai akhir sebesar 81,81%. Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan pedoman validasi materi media *Scrabble* untuk bahan wawancara termasuk dalam kriteria sangat baik.

Saran dari ahli materi adalah pemberian nomor pada kotak *Scrabble* dengan warna putih. Secara keseluruhan ahli media memberikan

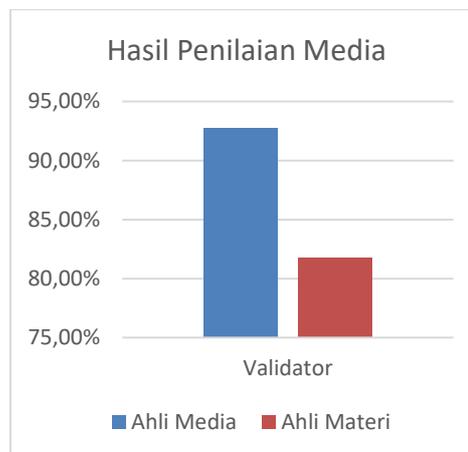
kesimpulan bahwa media *Scrabble* ini layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran.

Setelah dilakukannya validasi kepada ahli materi, kemudian dilakukan validasi kepada ahli media pada Senin, 22 Mei 2023. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui dosen selaku ahli media secara langsung. Adapun hasil validasi kepada ahli media, media *Scrabble* materi wawancara memiliki nilai akhir sebesar 92,72%. Berdasarkan pedoman untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif, validasi media *Scrabble* terhadap materi wawancara termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

Ada beberapa usulan dari perwakilan media terhadap media ini diantaranya untuk memberikan nomor pada kotak papan *Scrabble*. Hal ini dikarenakan saat melakukan validasi ke ahli media, papan *Scrabble* ini belum diberikan nomor agar peserta didik bisa mengerjakan soal sesuai dengan arahan. Secara keseluruhan ahli media menyimpulkan bahwa media *scrabble* dapat diuji sesuai dengan rekomendasi yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penilaian media *Scrabble*

terhadap materi wawancara dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Media

Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh kevalidan 87,23% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kevalidan dengan kriteria **sangat valid**. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mustika & Bayharti, 2019) yang memperoleh hasil media *Scrabble* mendapatkan hasil validitas tinggi. (Suriyawati & Hasibuan, 2019) dalam penelitiannya juga memperoleh hasil validasi media *scrabble* mendapatkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Scrabble* materi wawancara valid digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Keefektifitasan Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata

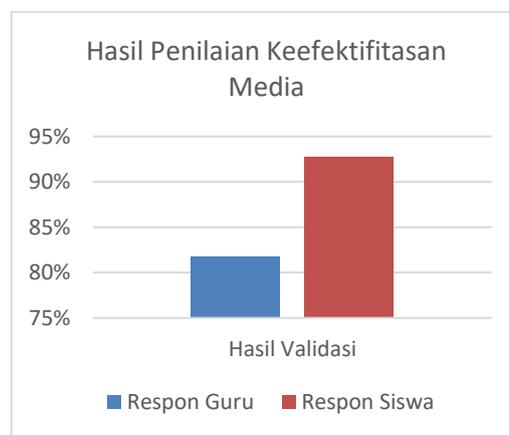
Media *Scrabble* yang selesai dibuat kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui validitas serta Keefektifitasan. Selanjutnya diberikan angket respon guru terkait media *Scrabble* ini. Angket respon guru ini dilakukan pada Kamis, 25 Mei 2023. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui guru selaku praktisi secara langsung. Adapun hasil angket respon guru ini, media *Scrabble* materi wawancara ini memiliki nilai akhir sebesar 85,71%. Berdasarkan pedoman konversi data kualitatif kuantitatif, validasi media *Scrabble* terhadap materi wawancara dimasukkan ke dalam kriteria penampilan tanpa revisi.

Ada beberapa komentar yang diberikan guru terhadap media ini diantaranya Penggunaan media dalam menyampaikan materi sudah bagus dan menarik, pemilihan mediana juga bagus dan relevan dengan materi. Serta sarannya adalah untuk kegiatan kedepannya penggunaan media secara maksimal agar kebermaknaan pembelajaran tercipta dan konsep materiu tersampaikan dengan baik. Secara

keseluruhan guru kelas memberikan kesimpulan bahwa media *Scrabble* ini layak untuk diujicobakan.

Keefektifan media ini juga dinilai melalui angket respon siswa. Uji coba ini dilakukan bersama dengan uji coba lapangan. Berdasarkan persentase rata-rata tersebut, 100% responden setuju bahwa media *Scrabble* ini layak digunakan, sehingga kevalidan media *Scrabble* masuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan paparan diatas maka penilaian media *Scrabble* materi wawancara dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Keefektifitasan Media

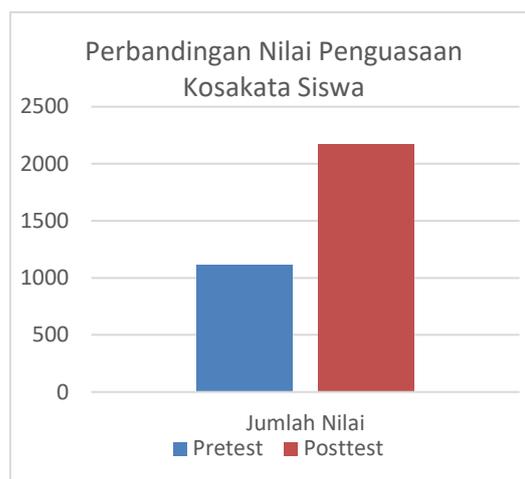
Berdasarkan penilaian media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh keefektifan 92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki keefektifan dengan kriteria

sangat baik. Hal ini sesuai dengan penelian yang dilakukan oleh (Alfaini & Kholifah, 2022) yang memperoleh hasil efektif. Sejalan dengan ini (Kusumaningtyas et al., 2019) memperoleh hasil efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Scrabble* materi wawancara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media *Scrabble* Materi Wawancara Pada Siswa Kelas III SDN Sawentar 02

Permainan *Scrabble* dapat digunakan untuk memperkuat kosa kata karena dalam permainan *Scrabble* kosa kata diulang beberapa kali. (Tumardi & Sopingi, 2014) mengatakan bahwa penguatan dapat membantu memaksimalkan pembelajaran karena hasil belajar tersimpan dalam ingatan siswa dalam waktu yang relatif lama. Eksperimen lapangan ini dilakukan pada siswa kelas III yang berjumlah 31 siswa. Adapun hasil nilai pretest dan posttest penguasaan kosakata siswa dapat dilihat pada gambar grafik

berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Nilai Penguasaan Kosakata Siswa

Hasil uji lapangan ini menghasilkan n-gain sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan penguasaan kosakata media *Scrabble* mengalami peningkatan sedang. Hal ini sesuai dengan (Suriyawati & Hasibuan, 2019) yang memperoleh hasil bahwa peningkatan penguasaan kosa kata melalui media *scrabble* memperoleh hasil yang tinggi. Selain itu, juga Sejalan dengan (Catraratnanggadi Lukitaningtyas et al., 2019) yang memperoleh hasil bahwa penguasaan kosakata dapat ditingkatkan melalui permainan *Scrabble*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat ditemukan simpulan.

Berdasarkan penilaian media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh kevalidan total 87,23% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kevalidan dengan kriteria sangat baik. Media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh keefektifan total 92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kefektifan dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan ini diperoleh hasil nilai n-gain sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan penguasaan kosakata media *Scrabble* mengalami peningkatan sedang. dapat mengembangkan *Ensiklopedia* lebih baik lagi dengan dilengkapi barcode sehingga media *Ensiklopedia* dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar dan dapat dilanjutkan sampai dengan tahap produksi massal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaini, T. N., & Kholifah. (2022). **PEMGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE HURUF UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK B.** *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 979–984.
- Cahyani, I. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Catraratnanggadi Lukitaningtyas, A., Pramono Adi, E., & Susilaningsih. (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. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). **Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar.** *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51–62. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Gafari, M. O. F. (2016). **Kosakata Akademik pada Buku Sekolah Elektronik Tingkat SD, SMP, dan SMA.** *Jurnal Bahas Unimed*, 27(1), 28–37.
- Kusumaningtyas, I., Nova, T., & Yunianta, H. (2019). **Pengembangan Media Scrabble untuk Meningkatkan Procedural Fluency Matematika Siswa SMP.** *Journal Cendekia: Jurnal*

*Pendidikan Matematika P-ISSN,
03(02), 300–314.*

Mustika, D., & Bayharti. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Struktur Atom Kelas X SMA/MA. *Edukimia Journal*, 1(1), 77–86. <http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/>

Newman. (2013). *Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (7th ed.). PT Indeks.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Riset & Development) bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.

Suriyawati, & Hasibuan, R. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(1), 1–6.

Tumardi, & Sopingi. (2014). *Teori Belajar Pembelajaran*. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

Yamin, M. (2017). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT DASAR. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala JURNAL PESONA DASAR*, 1(5), 82–97.