



PENERAPAN PERMAINAN *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III DI SDK ST. FRANSISKUS LAWANG

Atalya Catraratnanggadi Lukitaningtyas, Eka Pramono Adi, Susilaningsih

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-5747001

email: atalyacatra@gmail.com

Article History

Received: June, 25th 2019

Accepted: August, 18th 2019

Published: August, 31st 2019

Keywords

*Media Permainan;
Scrabble; Kosakata;
Bahasa Inggris*

*Game, Scrabble,
Vocabulary, English*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Scrabble dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar, serta untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa setelah menggunakan permainan Scrabble. Dengan menggunakan metode kuantitatif, data tersaji dalam bentuk angka dan grafik yang konkret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan permainan Scrabble dalam pembelajaran sangat baik, ditunjukkan dengan hasil respon siswa yakni 86% 2) terdapat peningkatan kosakata yang signifikan setelah siswa menggunakan permainan Scrabble di dalam pembelajaran Bahasa Inggris selama dua pertemuan, dibuktikan dengan perhitungan N-Gain yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan di mana hasil kelas eksperimen lebih tinggi dan Paired Sample Test menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan Sig. 0,000 < 0,05.

Abstract

This study was aimed to investigate the application of Scrabble board game in English learning of third-grade elementary school students. Furthermore, it is also intended to analyze the increase of student vocabulary after using the Scrabble board game. By using quantitative methods, the data is presented in the form of concrete numbers and graphs. The results showed that: 1) The application of a Scrabble board game had a very good impact on English learning, indicated by 86% of student responses 2) There was a significant increase on student vocabulary after using Scrabble board game within two meetings, proved by N-Gain calculations which show the difference in improvement with the experimental class results were higher and the Paired Sample Test using SPSS version 25 showed Sig. 0,000 < 0.05.

PENDAHULUAN

Sejalan dengan berkembangnya zaman, penguasaan bahasa asing menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk dapat mengikuti pesatnya peradaban. Menurut Vigotsky dalam (Mulyati, 2017), bahasa adalah dasar dalam pembentuk konsep dan pikiran. Bahasa memiliki hubungan kuat dengan kegiatan berpikir. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat berperan dalam komunikasi secara global serta memudahkan interaksi secara internasional. Bahasa Inggris juga menjadi salah satu kunci yang menggenggam berbagai aspek, seperti bisnis, politik pendidikan, sosial, juga budaya. Bahkan saat ini Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi era globalisasi yang cukup menentukan keberhasilan seseorang dalam mencapai karir yang baik. (Handayani, 2016:103)

Menurut hasil riset yang telah dilakukan oleh *Massachusetts Institute of Technology* di Amerika Serikat waktu terbaik untuk belajar bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris, adalah sebelum usia 10 tahun, karena dalam usia ini seseorang dapat mencapai tingkat kemahiran yang bisa setara dengan penutur asli, (Angraini, 2018).

Siswa kelas III sekolah dasar umumnya berusia 8-10 tahun, di mana menurut Piaget termasuk dalam tingkat operasional konkret. Siswa yang berada dalam tingkatan ini akan lebih mudah belajar dengan menggunakan alat peraga atau media yang bersifat konkret dan logis. Keterlibatan siswa dalam kehidupan berkelompok akan menjadi minat dan perhatian mereka. Mereka akan mudah mengikuti penalaran logis, walau terkadang memecahkan masalah dengan mempelajari kegagalan (Trianto, 2007 : 15).

Di samping itu, menurut Bruner dalam (Jauharoti, 2014:195), anak pada tahapan operasional konkret ini sangat membutuhkan interaksi individu dengan dunia luar untuk mendapatkan pengetahuan baru. Lingkungan juga sangat berpengaruh dalam perkembangan pemikiran. Hal ini membuktikan bahwa anak atau siswa yang berada dalam usia operasional konkret dapat diberi pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan orang lain.

Pendidikan merupakan salah satu wadah belajar di Indonesia saat ini memang sudah memasukkan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran, namun yang tidak kalah penting adalah peranan guru. Menurut Ivor K. Davies dalam (Kirom, 2017:74), salah satu peran guru adalah sebagai perancang adegan di dalam kelas, guru bertugas mengatur suasana di dalam pembelajaran agar dapat menjadi aktif dan kondusif. Untuk mencapai hal itu, seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Lisiswanti (2015:105) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan penyampaian informasi. Falahudin (2014:110) menambahkan, media pembelajaran juga dimaksudkan untuk memberi siswa pengalaman langsung dalam belajar, memotivasi, dan mempertinggi daya ingat siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan ke SDK St. Fransiskus Lawang, peneliti menemukan bahwa ada kesulitan yang dialami siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa seringkali kesulitan dalam memahami arti kata Bahasa Inggris yang disebutkan oleh guru. Guru memang sudah memberitahukan maknanya dalam Bahasa Indonesia, namun hal ini tidak bertahan lama, karena di akhir pembelajaran, siswa tidak lagi mengingat kosakata tersebut. Di samping itu, peneliti juga menemukan ada beberapa siswa yang lambat dalam menerima informasi, sehingga pembelajaran konvensional seperti yang dilakukan setiap harinya kurang tepat digunakan.

Keterbatasan kosakata juga mengakibatkan siswa kurang aktif di dalam pembelajaran, siswa tidak dapat mengutarakan pendapat karenan kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki. Banyak siswa akhirnya memilih diam daripada berinteraksi dengan guru yang berbicara dengan Bahasa Inggris. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:736) kosakata dipahami sebagai perbendaharaan kata. Secara subteknis, kosakata diartikan sebagai frasa atau kata dari kosakata dasar

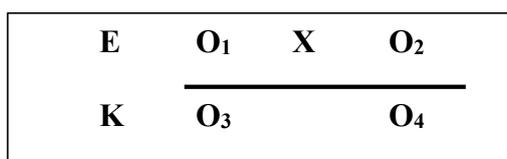
yang digunakan di konteks teknis dengan makna secara khusus, sementara di lihat dari sisi teknis, kosakata diartikan sebagai frasa atau kata yang digunakan sebagai istilah pada bidang tertentu.

Basri (2014:432) berpendapat bahwa kosakata memiliki peranan penting dalam penguasaan bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris, karena tanpa adanya penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan kesulitan berkomunikasi atau bahkan tidak dapat berkomunikasi sama sekali.

Oleh karena penemuan masalah di atas, peneliti memiliki gagasan untuk menerapkan permainan *Scrabble* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas III. *Scrabble* adalah permainan yang dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran untuk membentuk pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan mampu merangsang berbagai peluang dalam pembelajaran, (Kobzeva, 2015:371). Saat ini, di SDK St. Fransiskus Lawang sudah mengenal permainan *Scrabble* namun penggunaannya sangat terbatas, yakni hanya digunakan oleh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *English Learning Club* yang notabene merupakan siswa kelas 4 hingga 6. Sehingga dalam hal ini, siswa kelas 3 SDK St. Fransiskus Lawang belum pernah menggunakannya di dalam kelas.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDK St. Fransiskus Kecamatan Lawang, Kabupaten Malang, dengan menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah *True Experimental Design*, yakni pendekatan yang melibatkan dua kelompok tertentu untuk diamati sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, diberlakukan pembelajaran secara konvensional, sedangkan pada kelompok eksperimen, diberikan media permainan *Scrabble*. Sementara itu, desain penelitian yang digunakan ialah *control group pre-test-post-test design*, untuk melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Penelitian dilakukan dua kali untuk mendapatkan keabsahan hasil penelitian. Desain penelitian digambarkan dengan gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Pola Penelitian

Keterangan (Arikunto, 2006:86) :

E merupakan kelas eksperimen / kelas yang diberi perlakuan

K merupakan kelas kontrol / kelas yang tidak diberi perlakuan

X merupakan perlakuan yang diberikan

O₁ merupakan pemberian pre-test untuk kelas eksperimen

O₂ merupakan pemberian post-test untuk kelas eksperimen

O₃ merupakan pemberian pre-test untuk kelas kontrol

O₄ merupakan pemberian post-test untuk kelas kontrol

Pada kelas kontrol, yakni kelas IIIA, sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan pre-test yakni dengan menuliskan kosakata Bahasa Inggris yang mereka miliki seputar materi Transportasi. Setelah itu siswa mengikuti pembelajaran seperti biasa, dan di akhir pembelajaran, siswa diberi post-test dengan menuliskan kosakata Bahasa Inggris seputar materi yang baru saja mereka dapatkan. Hal ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan signifikan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas kontrol.

Berbeda dengan kelas kontrol, siswa pada kelas eksperimen, yakni kelas IIIB diberikan perlakuan khusus, yakni permainan *Scrabble*. Pada awal pembelajaran, siswa diberi pre-test yang sama dengan kelas kontrol, yakni menuliskan kosakata Bahasa Inggris yang mereka miliki seputar materi Transportasi. Lalu, mereka melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa. Kemudian di akhir pemberian materi, siswa diajak untuk bermain *Scrabble* bersama. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, di mana masing-masing kelompok berisi 4 siswa yang akan bertanding. Setiap siswa mendapat kesempatan satu menit untuk berpikir dan meletakkan biji huruf pada papan *Scrabble*. Permainan *Scrabble* dimainkan selama 30 menit dengan bantuan dua guru Bahasa Inggris serta rekan peneliti untuk menjadi juri setiap meja. Setiap juri wajib bertanya arti kosakata yang siswa pasang, juga memberi tahu siswa maknanya apabila siswa tidak tahu, hal ini dapat membantu siswa dalam menemukan kosakata baru. Setelah permainan selesai, siswa diberi post-test dengan menuliskan kosakata Bahasa Inggris yang mereka miliki dan dapatkan setelah pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan signifikan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah bermain *Scrabble*.

HASIL

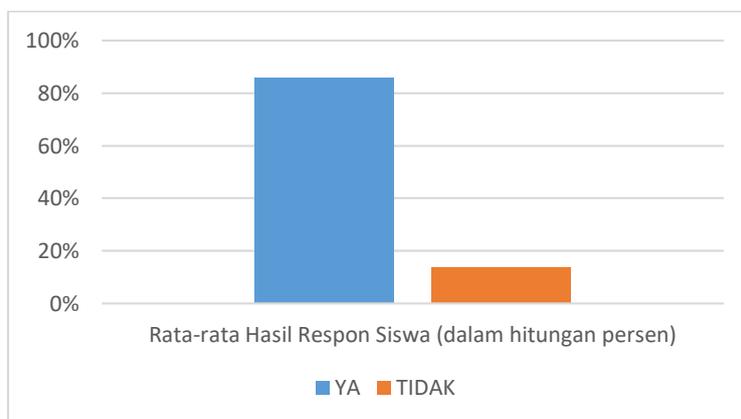
Respon Siswa Terhadap Permainan *Scrabble*

Data hasil penerapan permainan *Scrabble* didapat melalui penyebaran angket/kuesioner pada siswa kelas eksperimen. Kuesioner diberikan setelah dua kali pertemuan di dalam kelas, sehingga siswa dapat secara objektif menilai penerapan permainan *Scrabble*. Kuesioner meliputi aspek penerapan pemilihan media pembelajaran (Abidin, 2016:12-13) yakni (1) Tujuan pembelajaran, (2) Karakteristik sasaran, (3) Rangsangan belajar yang diharapkan, dan (4) Keadaan setempat. Berikut ini disajikan tabel persentase dari setiap item yang didasarkan pada kriteria angket dengan menggunakan penghitungan (Maryuliana, 2016:4) :

$$\text{Skor} : \frac{\text{Nilai skala jawaban}}{\text{Nilai skala jawaban terbesar}} \times 100 \%$$

Gambar 2 Rumus Penghitungan Skor Respon Siswa

Di bawah ini merupakan grafik yang menyatakan hasil respon 20 siswa kelas eksperimen terhadap penerapan permainan *Scrabble* dalam hitungan persentase.



Gambar 3 Persentase Respon Siswa

Berdasarkan hasil persentase dari masing-masing kriteria angket, dapat diketahui dari 20 butir pernyataan angket yang diberikan pada 20 siswa kelas eksperimen, rata-rata memberikan respon positif terhadap penerapan permainan *Scrabble* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yakni 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Analisis Perbedaan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Analisis perbedaan peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS v.25, melalui penghitungan *Paired Sample Test* dan N-Gain untuk melihat ada tidaknya pengaruh penerapan permainan *Scrabble* pada pembelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengetahui perbedaan signifikan dari sebelum dan sesudah adanya *treatment* atau perlakuan, yakni pemberian permainan *Scrabble*.

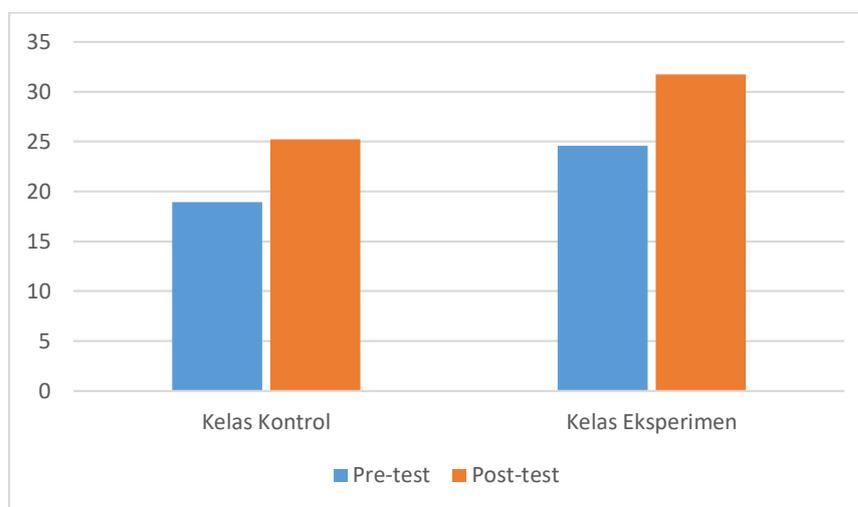
Pertemuan Pertama

Hasil uji N-Gain digunakan untuk melihat perbedaan jumlah kosakata Bahasa Inggris yang dimiliki siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut disajikan hasil perhitungan N-Gain pada pertemuan pertama.

Tabel 1 Hasil N-Gain Pertemuan Pertama

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	20	-0,08	0,19	0,0326	0,06963
Kelas Eksperimen	21	-0,37	0,23	0,0405	0,13196

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain pada pertemuan pertama di kelas kontrol adalah sebesar 0,0326 atau sebesar 3,26%. Sementara untuk nilai rata-rata N-Gain pertemuan pertama pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,0405 atau sebesar 4,05%.

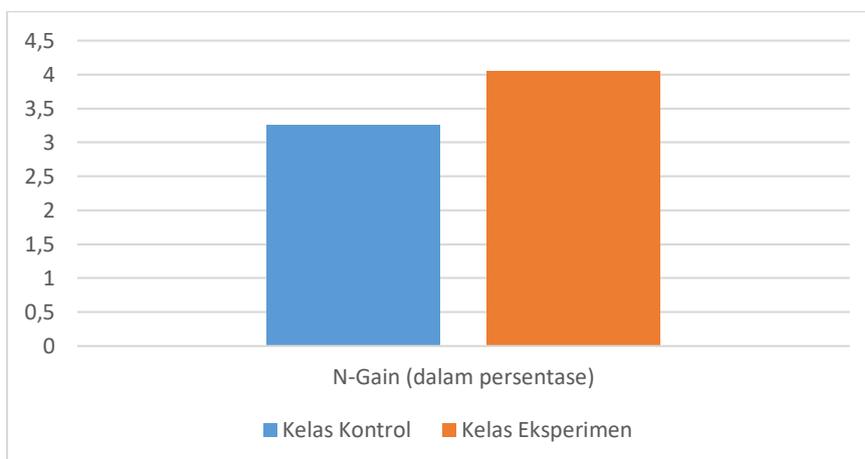


Gambar 4 Grafik Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pertemuan I

Grafik di atas menunjukkan nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol adalah sebesar 25.25, sementara nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah sebesar 31.76. Maka, berdasarkan

hasil ini, dapat diketahui nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa permainan *Scrabble* berhasil membantu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris materi Transportasi siswa kelas III pada pertemuan pertama.

Untuk perbedaan hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui melalui hasil uji N-Gain dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5 Hasil Uji N-Gain Pertemuan I

Berdasarkan data grafik di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil uji N-Gain pada kelas kontrol. Hal ini membuktikan pada pertemuan pertama, terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana hasil di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *Scrabble* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi Transportasi.

Kemudian, pada pertemuan pertama, didapatkan hasil *Paired Sample Test* untuk mendapatkan perbedaan peningkatan kosakata siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2 Paired Sample Test Pertemuan I

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre Test – Post Test Kelas Kontrol	-6,300	4,692	1,049	-8,496	-4,104	-6,005	19	0,000
Pre Test – Post Test Kelas Eksperimen	-7,190	5,150	1,114	-9,514	-4,867	-6,455	20	0,000

Pada tabel 2, diketahui Sig. $0,000 < 0,05$ pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk pertemuan pertama, bahwa ada pengaruh pembelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan kosakata siswa kelas III, baik yang menggunakan permainan *Scrabble* maupun yang tidak menggunakan permainan *Scrabble*.

Pertemuan Kedua

Untuk melihat signifikansi perbedaan hasil pre-test dan post-test pada pertemuan kedua, akan disajikan dalam tabel 3 menggunakan uji N-Gain.

Tabel 3 Hasil N-Gain Pertemuan Kedua

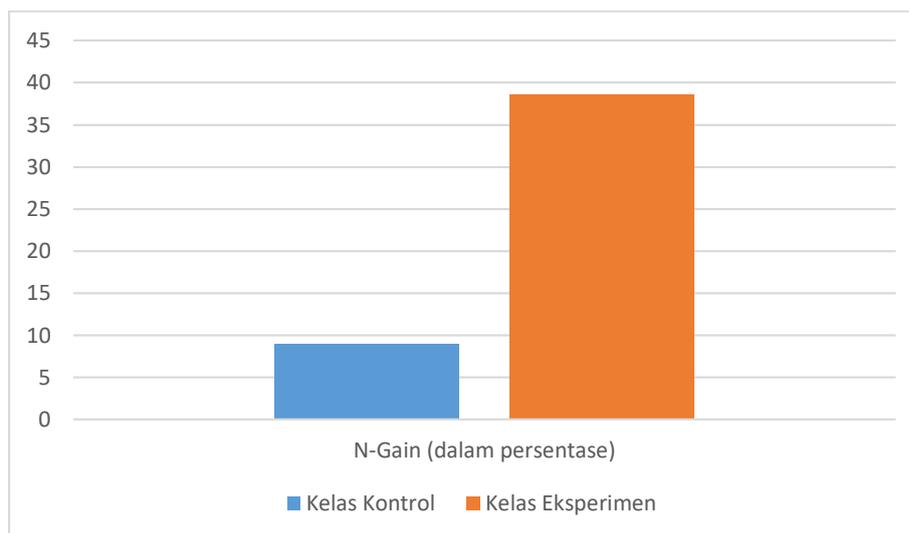
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	20	-0,05	0,23	0,0894	0,07547
Kelas Eksperimen	20	0,01	1,17	0,3864	0,29414

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol pertemuan kedua adalah sebesar 0,0894 atau sebesar 8,94%. Sementara untuk nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen saat pertemuan kedua adalah sebesar 0,3864 atau sebesar 38,64%. Jumlah siswa kelas eksperimen atau kelas III B mengalami penurunan, karena ada satu siswa yang tidak hadir pada waktu penelitian hari kedua.



Gambar 6 Grafik Rata-rata Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pertemuan II

Grafik 6 menunjukkan nilai rata-rata post-test pertemuan kedua pada kelas kontrol adalah sebesar 28.4, sementara nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah sebesar 58.15. Berdasar hasil ini, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa permainan *Scrabble* berhasil membantu meningkatkan kosakata Bahasa Inggris materi Transportasi siswa kelas III pada pertemuan kedua.



Gambar 7 Hasil Uji N-Gain Pertemuan II

Pada data yang tersaji dalam grafik di atas, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil uji N-Gain pada kelas kontrol, yakni 8.94% untuk kelas kontrol dan 38.64% untuk kelas eksperimen. Hal ini membuktikan pada pertemuan kedua, terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana hasil di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *Scrabble* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi Transportasi.

Tabel 4 Paired Sample Test Pertemuan II

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre Test – Post Test Kelas Kontrol	-7,450	5,978	1,337	-10,248	-4,652	-5,574	19	0.000
Pre Test – Post Test Kelas Eksperimen	-23,350	13,907	3,110	-29,859	-16,841	-7,509	19	0.000

Pada tabel 4, didapatkan signifikansi sebesar 0,000 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain, pada pertemuan kedua ini, ada pengaruh pembelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas III.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Permainan *Scrabble* pada Kelas Eksperimen

Respon siswa kelas eksperimen terhadap adanya permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangatlah penting dalam penelitian ini untuk melihat apakah perlakuan yang diberikan pada siswa dapat diterima atau tidak. Respon positif menandakan perlakuan yang

diberikan peneliti berhasil, sedangkan respon negatif menandakan perlakuan yang peneliti berikan perlu dikaji ulang.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner dapat diasumsikan penerapan permainan *Scrabble* sangatlah diterima oleh siswa kelas III B SDK St. Fransiskus Lawang. Nilai-rata-rata skor angket siswa terhadap penerapan *Scrabble* di kelas adalah sangat baik. Siswa senang ketika bermain sekaligus belajar dengan menggunakan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Selama peneliti menerapkan permainan *Scrabble* di dalam kelas, siswa begitu antusias dalam bermain *Scrabble*. Bahkan siswa mengharapkan bermain *Scrabble* kembali untuk mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Siswa juga lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Inggris karena adanya pengulangan yang terjadi pada saat bermain *Scrabble*. Ingatan akan kosakata Bahasa Inggris lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang mengandalkan guru sebagai penerjemah satu-satunya.

Permainan *Scrabble* berperan sebagai media pembelajaran untuk membantu peningkatan kosakata Bahasa Inggris. Sehingga penerapannya harus dicermati dengan baik. Yamin (2017:89) berpendapat permainan memiliki fungsi yang sangat penting di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yakni dalam aspek pengajaran kosakata, pengucapan, dan kelancaran berbicara, serta aspek budaya, dalam hal ini adalah untuk memperkenalkan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

Apabila dikaitkan dengan pendapat Yamin di atas, permainan *Scrabble* sudah memenuhi kedua aspek. Pada aspek pengajaran, permainan *Scrabble* dapat membantu pengajaran kosakata serta pada aspek budaya, yakni memperkenalkan siswa kelas III SD mengenai Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

B. Perbedaan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan kosakata Bahasa Inggris yang lebih signifikan dibandingkan pada kelas kontrol, karena pada kelas eksperimen menggunakan permainan *Scrabble*. Permainan *Scrabble* cocok dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris.

Peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada kelas eksperimen tersebut diakibatkan adanya permainan *Scrabble* yang membantu siswa mendapat kosakata baru serta membantu mempertahankan ingatan kosakata mereka, karena cara yang mereka lakukan berbeda dengan pembelajaran konvensional.

Pada kelas yang tidak diberi perlakuan khusus, yakni kelas kontrol, nilai peningkatan mereka tidak berbeda jauh pada pertemuan pertama dan kedua, berbeda dengan kelas yang diberi perlakuan khusus. Pada kelas eksperimen, peningkatan kosakata yang dimiliki begitu signifikan, terutama pada pertemuan kedua. Hal ini disinyalir karena pada pertemuan pertama, siswa masih baru mengenal dan belajar memainkan *Scrabble*.

Permainan *Scrabble* dapat digunakan sebagai penguatan dalam peningkatan kosakata karena di dalam permainan *Scrabble* terjadi pengulangan kosakata berkali-kali. Tumardi dan Sopingi (2014:57) mengatakan bahwa penguatan dapat membantu memaksimalkan pembelajaran karena hasil belajar dapat diingat oleh siswa secara relatif abadi. Sangat memungkinkan bagi siswa mengingat kosakata Bahasa Inggris lebih lama.

Hal ini membuktikan permainan *Scrabble* sangat membantu peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD. Tidak kalah penting, permainan *Scrabble* dapat membantu siswa mengingat kosakata Bahasa Inggris lebih lama dibanding dengan pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan mengenai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SDK St. Fransiskus Lawang, maka diperoleh kesimpulan respon serta sikap siswa kelas eksperimen yang diukur melalui angket penerapan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran sangat baik. Siswa memberi respon yang positif dalam penerapan *Scrabble*, yakni mencapai angka 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Di samping itu, ditemukan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa pada kelas yang diberikan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Hasil analisis menggunakan SPSS v25 menunjukkan $\text{sig } 0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan permainan *Scrabble* membantu peningkatan kosakata Bahasa Inggris secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru Bahasa Inggris, guru kelas III A dan III B, serta siswa-siswi SDK St. Fransiskus yang telah bersedia sengan sepenuh hati membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainul. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. Edcomtech. (1)1:9-20. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>
- Anggraini, Ariska Puspita. Retrieved March 1, 2019, from Kompas website: <https://lifestyle.kompas.com/>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta
- Basri, Hasan. (2014). *Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary) Mahasiswa TBI STAIN Pamekasan*. Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam. (11)2:431-444. Retrieved from <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/nuansa/article/view/540>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Falahudin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widya. (1)4:104-117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Handayani, Sri. (2016). Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong ASEAN Community 2015. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah* 3(1): 102-106. Retrieved from http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2016/05/PENTINGNYA-KEMAMPUAN-BERBAHASA-INGGRIS-SEBAGAI-DALAM-MENYONGSONG-ASEAN-COMMUNITY-2015_Sri-Handayani.pdf
- Jauharoti, Alfin. (2015). *Analisis Karakteristik Siswa pada tingkat Sekolah Dasar*. In: Prosiding Halaqah Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam. Paper presented at Prosiding Halaqah Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam, 23 - 24 Mei 2014 (pp. 190-205). Surabaya.
- Kirom, Askhabul. (2017). *Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*. Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam (3)1:69-80. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Kobzeva, Nadezda. (2015). *Scrabble As A Tool For Engineering Students' Critical Thinking Skills Development*. In : Procedia - Social and Behavioral Sciences. Paper presented at 4th World Conference On Educational Technology Researches, 28 - 29 November 2014 (pp. 369-274). Spain.

- Lisiswanti. (2015). *Peranan Media Dalam Pembelajaran. Jurnal Kesehatan.* (6)1:102-105. Retrieved from <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK/article/view/37>
- Maryuliana. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert.* *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* (1)2:1-12. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/829>
- Mulyati, Yeti. (2017). Kosakata Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah (Kajian Jenis Kata, Bentuk Kata, Jenis Makna, dan Medan Makna). *Bahasa dan Seni* 45(1): 99-106 . Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/681>
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka
- Tumardi dan Sopingi. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran.* Malang: UM
- Yamin. M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar. *Jurnal Pesona Dasar* (1)5: 82-97. Retrieved from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7974>