Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13, No. 4, November 2024

Pengaruh Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Indonesia

Falencya Febriani[1], Latif [2]
[1,2]Universitas Islam Riau, Indonesia

[1]falencyafebriani@student.uir.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan Scrabble terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kosakata Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Geringging Jaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pre-Experimental Design, metode penelitian Pre-experimental design dilakukan terhadap satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model permainan edukatif Scrabble. Bentuk pre-experimental design penelitian ini adalah One-Group Pretest Design, dengan pre-test dilakukan sebelum diberikan perlakuan sehingga pengaruh hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan cara membandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 15 Geringging Jaya. Sampel penelitian sebanyak 30 siswa kelas IV. Hasil penelitian diketahui menunjukkan bahwa melalui pengujian hipotesis sederhana dapat diketahui nilai thitung sebesar 13,252 dengan signifikansi 0,000<0,05 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel permainan scrabble (X) terhadap pemahaman (Y). Kemudian dapat diketahui dari nilai rata-rata posttest yang diperoleh siswa dengan menggunakan permainan scrabble sebesar 80,5 dimana angka tersebut lebih besar dari nilai rata-rata pretest pemahaman dengan menggunakan permainan scrabble yaitu 65,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan scrabble mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman bahasa baku dan bahasa tidak baku siswa kelas IV di SDN 015 Geringging Jaya.

Kata kunci: Pengaruh Permainan Scrabble, Pemahaman Kosakata, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan salah satu hal terpenting dalam kualitas kehidupan manusia. Melalui pendidikan segala sesuatu dapat dilakukan agar hidup lebih baik lagi. Pendidikan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak untuk mencapai kesuksesan dimasa depan. Pendidikan bagi manusia bisa menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalaninnya. Pendidikan merupakan proses pembentukan manusia seutuhnya dan menjadikan sebagai dirinya sendiri yang akan membentuk kemampuan, bakat, karakter atau watak. Pendidikan sekolah dasar menurut suharjo (2006) merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak- anak usia 6—12 tahun". Hasil penelitian Program *for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca, Ipa, dan matematika peserta didik Indonesia berada di antara peringkat 64 dan 65 di negara (Kemendikbud, 2009). Kemampuan ini menunjukkan bahwa sikap peserta didik terhadap pendidikan yang diterima di sekolah selama setahun terakhir, serta tingkat kompetensi mereka, tidak berubah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang efektif harus dilaksanakan di sekolah agar dapat menghasilkan peserta didik yang terlibat dan mau belajar.

Oleh karena itu, Indonesia harus menunjukkan bahwa lembaga pendidikan sangat berfungsi sebagai komunitas belajar dimana seluruh siswanya diakui sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Menurut (Murniarti, Erni, 2021). Dengan adanya proses pembelajaran peserta didik dapat belajar pengetahuan dari seorang guru melalui komunikasi tatap muka. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajar melalui tiga aspek yaitu komunikasi antar guru dengan peserta didik komunikasi antara peserta didik dengan sumber belajarnya dan komunikasi antar peserta didik. Komunikasi tidak hanya berinteraksi bertatap muka namun komunikasi ini juga bisa dilakukan dengan bahasa lisan, bahasa tulis dan isyarat atau gerak tubuh.

Bahasa merupakan alat yang digunakan dalam kehidupan manusia, maka bahasa mempunyai peranan yang sangat penting. untuk berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga penting ketika kita akan mengembangkan empat keterampilan bahasa,yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Noermanzah dkk.,2018). Melalui pembelajaran bahasa peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan akan kosa kata bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah, yaitu tata bahasa Indonesia. Kosa kata merupakan salah satu materi yang akan dipelajari selama proses pengajaran., tidak itu saja dengan penguasaan bahasa Indonesia sangat berpengaruh dengan mata pelajaran yang lainnya. Kemampuan siswa bisa diukur sejauh mana pendalaman peserta didik dalam kosa kata bahasa Indonesia. Permasalahan pendalaman kosa kata banyak ditemukan di sekolah-sekolah seperti sulit dalam memahami teks.

Pemahaman kosa kata peserta didik berhubungan dengan jumlah kata yang harus dikuasai peserta didik agar dapat bahasa untuk komunikasi dan dapat menggunakannya sesuai konteks komunikasi. Setiap kosa kata memiliki makna. Oleh karena itu dibutuhkan perencanaan guru yang serius agar kosa kata peserta didik terus berkembang (Yusni,2024). Maka dengan ini seorang guru seharusnya lebih menguatkan kembali pada pemahaman peserta diidk terhadap kosa kata bahasa Indonesia melaui permainan edukatif.

Permainan adalah segala kegiatan yang dimainkan dengan atau tanpa menggunakan alat apa pun yang dapat memberikan informasi, hiburan, atau bahkan membantu mengembangkan imajinasi anak. Pendidikan adalah seni ketekunan. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memberikan informasi, menimbulkan kesenangan, dan dapat dimainkan dengan atau tanpa perangkat. Hasilnya, permainan-permainan tersebut dapat meningkatkan perasaan sejahtera pemainnya dan memberikan efek positif dalam proses membesarkan anak.

Permainan edukatif salah satunya *Scrabble. Scrabble* adalah sebuah sarana yang digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi atau ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga siswa aktif belajar dan efesien. *Scrabble* bisa menjadi alternatif media pembelajaran pada bahasa Indonesia tidak hanya untuk penguasaan bahasa asing. Selain itu dengan pembelajaran yang dikemas dalam game sangat digemari peserta didik. Hal tersebut lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik peserta didik (Lukitaningtyas et al., 2019). Dalam permainan *scrabble* terdapat skor pada papan susun. Sehingga dalam permainan menuntut peserta didik untuk menyusun kata dengan nilai tertinggi. Permainan dinyatakan selesai ketika tidak terdapat kata yang bisa disusun dan pengumpul skor tertinggi sebagai pemenang dakam permainan tersebut. Scrabble terbukti meningkatkan keterampilan kosa kata bahasa (Lukitaningtyas et al (2019)). Menunjukan bahwa scrabble memberikan pengaruh meningkatkan keterampilan menulis pada peserta didik. Hal serupa juga bermain scrabble dalam belajar dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik (Hardiyanti (2019). Beberapa penelitian melakukan survey menunjukan bahwa dengan permainan scrabble efektif meninggkatkan kemampuan bahasa peserta didik.

Copyright © 2024 The Author(s)

Berdasarkan observasi di SDN 015 Geringging Jaya ditemukan bahwa banyak siswa di kelas IV masih menguasai kosa kata yang terbatas sehingga berdampak dalam membaca dan menulis yang membutuhkan waktu lama dan penggunaan kosa kata yang berulang-ulang. Siswa juga memiliki keterbatasan dalam menghafal serta menyebutkan beberapa kosakata yang baru dipelajari. Alasan peneliti memilih permainan *scrabble* di banding permainan yang lain karena permainan ini belum pernah digunakan di SDN 015 Geringging Jaya dalam meningkatka npenguasaan kosa kata peserta didik. Selain itu, alasan peneliti memilih permainan scrabble karena permainan scrabble dianggap dapat menstimulasikan kinerja otak menusia untuk berfikir kedepan sehingga ia dapat memprediksi untuk berfikir kedepan sehingga ia dapat memprediksikan langkah-langkah yang dapat di ambil(seperti catur).

Permasalahan di atas sesuai dengan beberapa penelitian sejalan yaitu yang disampaikan oleh (Hidayah et al.,2013) bahwa permasalahan mengenai kesulitan belajar membaca perlu diberikan tindakan alternatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Selain dapat meningkatkan kemampuan membaca diharapkan alternatif yang digunakan juga dapat memotivasi diri siswa dalam belajar, terutama dalam belajar membaca. Bentuk permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Salah satu jenis permainan yang dapat mendukung kemampuan membaca adalah *board games* berupa *scrabble*. Selanjutnya (Widiyarto & Mubasyira,2017) menyampaikan Scrabble merupakan sebuah media yang berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak. Scrabble ini juga merupakan permainan berbentuk papan dan cara bermainnya dengan menyusun kata yang memiliki makna. Dengan permainan yang mengasah otak ini maka secara tidak sengaja peserta didik akan meningkatkan penguasaan kosakata yang kemudian dapat digunakan dalam merangkai kalimat bahkan paragraf melalui kegiatan menulis dalam bahasa Inggris.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Metode ini sangat menekankan pada analisis data numerik—angka—yang telah diolah dengan teknik statistik. Untuk menyampaikan apa yang ingin diketahui dari temuan penelitian, data berupa angka digunakan dalam proses penentuan pengetahuan ini. Jenis penelitian ini adalah *Pre-exprerimental design.* Penelitian jenis *Pre-exprerimental design* ini seringkali di anggap sebagai ekperimen yang belum sungguh-sugguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 15 Geringging Jaya. Sampel atau subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV sebanyak 30 orang. Metode penelitian *Pre-exprerimental design* ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok ekperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model permainan edukatif *Scrabble.* Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Bentuk desain *Pre-exprerimental* pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest Desain*, dengan dilakukan Pre-test sebelum diberikan sehingga pengaruh dari hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan(Sugiono, 2018). Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain One Group Pretest Posttest

Tabel rancangan penelitian

Pre-test	***Traetman***	***Post-test***
X1	T	X2

Sumber : Sugiono(2018)

Pre-test Treatment Post-test X1 T X2
Sumber: Sugiyono (2018) Keterangan :
X1 = Pre-test (kemampuan sebelum diberikan perlakuan)
X2 = Pos-test (kemampuan setelah diberikan perlakuan
T = Perlakuan dengan menggunakan media Permainan Edukatif *Scrabble*

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, uji Kolmogrov-Smirnov akan digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 sebagai kriterianya. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene* dengan menggunakan komputer dan SPSS versi 25, data diolah sesuai syarat data homogen jika sig>0,05. Sedangkan uji hipotesis yang digunakan adalah Uji t Sampel Berpasangan, yang membandingkan dua sampel berpasangan—yaitu, sampel dari subjek yang sama yang menerima perlakuan berbeda. Standar yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah H1 ditolak dan Ho diterima jika Sig. kurang dari 0,05, dan sebaliknya jika Sig. lebih dari 0,05.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 015 Geringging Jaya, yangberalamat di JI.Pelajar, Kec, Setajo Raya Kab. Kuantan Singingi, Riau. Sekolah ini Terakreditasi B dan mempunyai Tenaga pendidik sejumlah 15 orang. 9 guru perempuan serta 3 guru laki-laki, 1 orang operator sekolah, 1 orang penjaga sekolah dan jumlah peserta didik sebanyak 116 orang. Penelitian ini dilangsungkan pada siswa kelas IV SDN Geringging Jaya yang berjumlah 33 peserta didik yang terdiri atas laki-laki 16 orang dan perempuan 17 orang. Penelitian ini mempergunakan jenis penelitian *pre-Eksperimen* dengan desain *one grup*.

1. **Validasi Ahli**
   a. Validasi Instrumen
   Validasi ahli dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli materi yang sudah berpengalaman untuk menilai instrumen tes yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut desripsi hasil validasi Tes dan Permainan.

Tabel 2 Validasi Instrumen Pretets-Postets

Pernyataan										Jumlah Skor	Skor %	Kategori
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**			
4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	92,5%	Sangat Layak

Sumber : Olahan Data Peneliti

Table 2 diatas merupakan data hasil penilaian oleh validator terhadap instrument test yang telah peneliti selesaikan. Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa skor rata rata yang telah peneliti dapatkan adalah 92.5%. jika dikonveksikan kedalam kualitatif maka dapat dikatagorikan " Sangat Layak "

Tabel 3 Validasi Instrumen Scrabble

Pernyataan								Jumlah Skor	Skor %	Kategori
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**			
5	5	5	5	5	5	5	4	39	78%	Layak

Sumber : Olahan Data Peneliti

Copyright © 2024 The Author(s)

Table 3 diatas merupakan data hasil Penilaian oleh validator terhadap instrument test yang telah peneliti selesaikan. Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa skor rata rata yang telah peneliti dapatkan adalah 78%. Jika dikonveksikan kedalam data kualitatif maka dapat dikatagorikan "Layak"

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Tabel 4 Indekst Validasi

No	Nilai	Validasi
1	>0,355	Soal dinyatakan valid
2	<0,355	Soal dinyatakan tidak valid

Sumber : Olahan Data Peneliti

Tabel 5 Hasil Uji Validasi

Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
P1	0,709	0.4973	Valid
P2	0,935	0.4973	Valid
P3	0,962	0.4973	Valid
P4	0,935	0.4973	Valid
P5	0,935	0.4973	Valid
P6	0,709	0.4973	Valid
P7	0,935	0.4973	Valid
P8	0,962	0.4973	Valid
P9	0,935	0.4973	Valid
P10	0,752	0.4973	Valid
P11	0,607	0.4973	Valid
P12	0,752	0.4973	Valid
P13	0,607	0.4973	Valid
P14	0,752	0.4973	Valid
P15	0,607	0.4973	Valid
P16	0,962	0.4973	Valid
P17	0,962	0.4973	Valid
P18	0,962	0.4973	Valid
P19	0,962	0.4973	Valid
P20	0,752	0.4973	Valid

Sumber : Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas bahwa uji validitas **SOAL** menunjukkan bahwa variabel trust dinyatakan valid untuk semua pernyataan berdasarkan kriteria bawa r hitung lebih besar dari r tabel (0,4973). Sesudah diverifikasi keabsahan soalnya dengan SPSS for windows versi 25 diperolehlah semua soal Valid mewakili indikator.

b. Uji Reabilitas

Tabel 6 Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,977	20

Sumber : Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbac's* lebih besar dari 0,60 maka dari itu semua indikator dalam kuesioner dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat penelitian.

4. Hasil analisis Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Hal tersebut didasarkan pada asumsi bahwa statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25.

Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan SPSS versi 25 yaitu

A. jika signifikansi > maka data berdistribusi normal
B. jika signifikansi < maka maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 7 Uji Normalitas

Indikator	P-Value	Batas Uji	Keterangan
Pretest	0,079	>0,05	Normal
Posttest	0,055	>0,05	Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan nilai p-value baik pretest dan posttest adalah > 0,05. Maka data berdistrubusi normal dan dapat dilanjutkan menggunakkan uji parametric test yaitu uji paired sampel t-test.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara prettest dengan postest. Untuk mengetahui homogenitas dari prettes dengan posttest, digunakan program software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25 Kriteria pengujian homogenitas dengan hasil olahan SPSS versi 25 yaitu jika sign > maka data homogen dan jika sign < maka maka data tidak homogen.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Test	Based on Mean	,075	1	58	,785

Sumber : Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig = 0,785, variable posttest berdasarkan prestest dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data posttest homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai α (0,785 > 0,05). Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest berdasarkan prettest mempunyai varian yang sama.

5. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada prettest dan posttest dari kelas. Karena data homogen maka dapat dilakukan pengujian hipotesis software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25 yaitu teknik: Paired Sample t-Test

Copyright © 2024 The Author(s)

Tabel 9 Hasil Uji Paired Sampel T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-4,433	1,832	,335	-5,118	-3,749	-13,252	29	,000

Sumber : Olahan Data Peneliti

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji t Paired Sample t-Test dengan taraf signifikan α = 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 25 maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara pretest dan posttest. Jadi, dengan kata lain game scrabble memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman kosa kata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media Scrabble terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gadungan Kidul II Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai t hitung lebih besar dari pada taraf signifikan α = 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 25 maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Artinya, nilai rata-rata pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media Scrabble memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi. Hasil penelitian menunjuan bahwa pengaruh Media scrabbled cukup signifikan. Pemakaian media tersebut dapat meningkatkan kemampuan menguasai dan memahami kosakata. Peserta didik lebih memahami,jika sebelumnya sudah memiliki pengetahuan awal. Pengetahuan awal ini penting, jika tidak memahami siswa akan kurang mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru. Pemakaian media scrabble banyak sekali memerlukan pengetahuan kosakata. Kosakata dapat membantu dalam pemahaman pembuatan kalimat. Siswa yang sering mengasah pengetahuan kosakata, maka akan memahami dalam penyususan kalimat dengan baik. Media scrabbled dapat mempengaruhi kemampuan memahami dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, untuk itu peranan media ini penting. Media yang cocok bagi siswa dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan.Siswa antusias mengikuti pelajaran di kelas.Guru terbantu dengan memakai media scrabbled.Kegiatan pembelajaran tersebut semakin mudah untuk mentransfer pelajaran kepada siswa di sekolah.

Menurut (Izzan, 2010) pada proses pembelajaran bahasa harus diperhatikan empat faktor yang sangat mempengaruhi dalam penerapan pembelajaran kosakata ini, yaitu faktor dari guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran dan materi pelajaran. Empat faktor tersebut menjadi bagian penting dari usaha membantu dan memudahkan proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu melancarkan transfer ilmu tentang kosakata dapat sangatlah esensial, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang atraktif dan kreatif akan makin memudahkan penyampaian transfer ilmu itu sendiri. Pada dasarnya untuk mampu membawa pelajaran kosakata ini guru haruslah memiliki penguasaan mumpuni dan sifat yang mampu mendorong siswa untuk meraih tujuan utama pembelajaran kosakata itu sendiri. Oleh karena itu, guru memerlukan suatu media baru yang lebih mengandalkan keaktifan siswa untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan media Scrabble. Media Scrabble merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Pada saat pembelajaran setelah menggunakan media Scrabble, siswa merasa lebih mudah dalam mengenal berbagai macam kosakata dalam bentuk makna kata, sinonim, dan antonim. Siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah dengan adanya media Scrabble pada pembelajaran Bahasa Indoensia pembelajaran menjadi menyenangkan namun tetap efektif. Media Scrabble ini membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kondusif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang sudah terlaksana menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Permainan *Scrabble* dapat menaikkan hasil belajar di mata pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada materi Kosa Kata, dibandingkan dengan sebelum menggunakan permainan *Scrabble.* Adapun hasil dari penelitian dan analisis data terhadap perbandingan nilai yang menunjukan variasi. Jumlah (n) 30 perserta didik, Nilai *Pretest* dari nilai terendah adalah berdasarkan uji hipotesis dengan uji t paired sampel dengan taraf a = 0,05. Hasil pengelolahan data denan SPSS versi 25 maka diperoleh ini sig (2-tailed) sebesar 0,000<0,05, maka kita dapat disimpilkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara *pretest* dan *posttest.* Jadi, dapat disimpulkanlah permainan scrabble terdampak positif bagi pemahaman peserta didik di pelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi kosakata baku dan tidak baku kelas IV SDN 015 Geringging Baru selain itu terjadinya meningkatnya pemahaman kosa kata setelah permainan scrabble diterapkan.

References

Aisyah, F. Fakultas Ilmu Dan Keguruan. Pgsd, U. M. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap*.

Arifin, Zaenal dan Amran Tasai. 2012. *Bahasa Indonesia sebagai Mata Kuliah*

Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kat Bahasa Arab. AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 5(2).

Atmazaki. 2013. Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas. Makalah. Padang: UNP. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/admin,+3.+MUHAMMAD+ALI.pdf

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi keempat). Jakarta: Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi keempat). Jakarta: Balai Pustaka.

Dewi, D.A (20180. Uji Validitas dan Reliabilitas. Universitas Diponogoro, 1-14.

Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scabble untuk Meningkatkan Kemmapuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. Jurnal Golden Age, 3(01), 17-29. https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip/article/download/485/435

Izzan, A.(2010).Metodologi Pembelajaran Baha sa. Bandung: Humaiora.

Lukitaningtyas, A., Adi, E., & 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. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/download/12366/5026

Copyright © 2024 The Author(s)

Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. EDISI, 3(2), 243-252.

Martini Jamaris. (2006). Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Grasindo.

Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. Publikasi Pendidikan, 10(3), 189-196.Mulyasa, E. (2005).Menjadi Guru Profesional.Bandung:PT.Remaja Rosda Karya

Noermanzah, N., Abid, S., & Aprika, E. (2018). Pengaruh Teknik Send a Problem terhadap Kemampuan Menulis Daftar Pustaka Siswa Kelas Xi SMA Negeri 4 Lubuklinggau. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP), 1(2),172. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/download/11151/5537

Pratt, A. L. *Scrabble: Encyclopedia of Play in Today's Society. 2009. SAGE Publications.* 10 Okt. 2011.

Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Di Luar Sekolah*(Pertama). Yogyakarta:Flashbooks.

Sadiman, A., dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soetjiningsih. (2000). Tumbuh kembang anak. Jakarta : EGC.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta

Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 8(2).

Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, *3*(1), 8.

Suryadi, E., & Milawasri, F. A. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Mahasiswafkip Universitas Tridinanti Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Jurnal Bindo Sastra, 2(2), 232-239.

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, *7*(1), 31. https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7(1), 50-62.

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1790–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857

Yualdi.N., Sumekar.G., Tamarsyah. (2013). *E-Jupekhu Efektifitas Permainan Scrabble Dalam E-Jupekhu*. *2* (September), 661–670.

Yusni. 2024 penguasaan kosa kata dan struktur kalimat bahasa Indonesia. Pasaman Barat. Azka pustaka.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---