



Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scrabble Modifikasi Pada Siswa Kelas III SDN Sahapi

Norhabibah¹
STKIP Paris Barantai

Penulis Korespondensi: Norhabibah, norhabibah19@guru.sd.belajar.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui metode “Scrabble Modifikasi” pada siswa kelas III SDN Sahapi, Kabupaten Kotabaru, serta mendeskripsikan perubahan aktivitas siswa selama pembelajaran. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi aktivitas kelompok, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah penerapan metode “Scrabble Modifikasi”. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 61 dengan ketuntasan klasikal 25% atau 3 dari 12 siswa mencapai KKTP. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan menyusun huruf pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81 dan ketuntasan klasikal mencapai 91,7% atau 11 siswa. Aktivitas kelompok pada siklus II juga berada pada kategori baik dengan rata-rata 77,8%, meliputi penguasaan kosakata, ketepatan ejaan, strategi, sikap dan sportivitas, serta ketangkasan dan gestur. Dengan demikian, metode “Scrabble Modifikasi” dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata, khususnya materi sinonim dan antonim, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: penguasaan kosakata; *Scrabble Modifikasi*; pembelajaran berbasis permainan; sinonim; antonim; sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Perbendaharaan kata yang memadai memungkinkan siswa memahami informasi, mengungkapkan gagasan, serta berinteraksi secara efektif melalui bahasa lisan maupun tulisan. Semakin luas kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemampuan siswa dalam menangkap, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam berbagai konteks pembelajaran (Muhammad et al., 2022). Oleh karena itu, penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat

sejumlah kata, tetapi juga dengan kemampuan memahami dan menggunakan kata secara tepat sesuai dengan konteks. Namun, kondisi pembelajaran di kelas III SDN Sahapi menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih menjadi salah satu persoalan yang perlu mendapat perhatian. Rendahnya penguasaan kosakata tersebut berkaitan pula dengan rendahnya motivasi belajar dan minat membaca yang berdampak pada keterbatasan siswa dalam mengekspresikan gagasan secara verbal (Ulfa et al., 2025).

Penguasaan kosakata memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang menjadi komponen utama keberhasilan pembelajaran bahasa pada jenjang sekolah dasar (Puspayanti et al., 2024; Andriani et al., 2025). Kemampuan tersebut semakin penting ketika siswa mulai berhadapan dengan instruksi dan materi pembelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas lebih tinggi. Dalam konteks kelas III SDN Sahapi, proses pembelajaran kosakata masih cenderung berlangsung secara monoton dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut dapat menimbulkan kejenuhan dan menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan atau mengingat kosakata baru (Kartikasari & Rahmawati, 2022). Selain itu, keterbatasan variasi strategi pembelajaran yang bersifat interaktif menyebabkan siswa belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk membangun pemahaman bahasa secara mandiri, kontekstual, dan bermakna (Putri & Mukhlishina, 2023).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan sebagai kondisi pembanding penelitian. Dari 12 siswa kelas III SDN Sahapi, hanya 3 siswa atau 25% yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 9 siswa atau 75% belum mencapai standar tersebut. Nilai rata-rata kelas juga masih berada pada angka 61. Ketika siswa diminta menyusun kalimat sederhana atau menggunakan kata tertentu, kosakata yang digunakan cenderung terbatas, repetitif, dan belum selalu sesuai dengan konteks penggunaannya. Temuan awal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi kosakata yang diharapkan dengan kemampuan aktual siswa. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk menemukan, memahami, dan menggunakan kosakata dalam aktivitas yang bermakna.

Permasalahan penguasaan kosakata tersebut tidak terlepas dari faktor internal dan eksternal pembelajaran. Faktor internal meliputi rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah klasikal dan belum didukung variasi media yang memadai untuk memfasilitasi penguasaan kosakata (Khusna, 2021). Kesenjangan antara target

kompetensi bahasa dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan menunjukkan perlunya intervensi yang mampu mengubah keterlibatan siswa dari posisi yang relatif pasif menjadi aktivitas belajar yang lebih aktif dan kontekstual (Fitriani et al., 2026). Intervensi tersebut penting karena karakteristik siswa sekolah dasar pada dasarnya dekat dengan aktivitas bermain, eksplorasi, interaksi, dan pengalaman konkret.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah *Game Based Learning*. Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Syah et al., 2025; Fajrullah & Budisantoso, 2025). Permainan edukatif juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga proses belajar tidak berlangsung dalam suasana yang menekan. Kondisi tersebut memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang sepenuhnya mengandalkan pendekatan konvensional (Syua & Masyithoh, 2024). Dengan demikian, permainan dapat diposisikan bukan sekadar sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai strategi pedagogis yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut diwujudkan melalui penerapan metode “Scrabble Modifikasi”. Metode ini dikembangkan dari permainan menyusun huruf menjadi kata dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III serta tujuan pembelajaran kosakata, khususnya materi sinonim dan antonim. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya dituntut menyusun huruf, tetapi juga menemukan kosakata, mengidentifikasi hubungan makna antarkata, berdiskusi, bekerja sama, dan berkompetisi secara terarah. Integrasi aktivitas tersebut memungkinkan pembelajaran kosakata berlangsung secara lebih dinamis dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Siswa memperoleh kesempatan untuk menemukan dan menggunakan kata secara langsung sehingga pemahaman tidak semata-mata diperoleh melalui hafalan. Pendekatan berbasis permainan juga memberikan stimulasi kognitif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa pada fase konkret-operasional, sehingga kosakata baru dapat lebih mudah dipahami, diingat, dan diinternalisasi (Mulati et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan media interaktif memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Penggunaan media interaktif, misalnya, terbukti mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Khoirunni'ma et al., 2024; Ikhwanurrahim & Ningsih, 2025). Penelitian mengenai efektivitas *Game Based Learning* juga menunjukkan

kontribusinya terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Siagian et al., 2023). Sementara itu, penggunaan media permainan edukatif dapat merangsang sikap positif dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kosakata (Hermansyah et al., 2025; Yusuf et al., 2023). Temuan lain mengenai penggunaan media papan permainan menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan secara rutin dan partisipatif dapat membantu meningkatkan retensi kata siswa (Hilal & Sit, 2025). Hasil-hasil tersebut memberikan dasar empiris bahwa permainan edukatif dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi persoalan keterlibatan dan penguasaan kosakata siswa.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas permainan dan media interaktif dalam pembelajaran, masih terdapat ruang untuk mengembangkan penerapannya secara lebih spesifik pada penguasaan hubungan makna antarkata di sekolah dasar. Penelitian ini memfokuskan “Scrabble Modifikasi” pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, khususnya sinonim dan antonim, pada siswa kelas III SDN Sahapi. Fokus tersebut penting karena kemampuan mengenali hubungan makna antarkata merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang mendukung pemahaman bacaan dan perkembangan literasi siswa (Mashumah et al., 2024). Selain itu, keterampilan berbahasa yang kuat pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi bagi keberhasilan akademik siswa pada jenjang pendidikan berikutnya (Citra & Harsono, 2025). Berbeda dari permainan Scrabble pada umumnya, modifikasi dalam penelitian ini diarahkan secara khusus pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga unsur permainan tetap terintegrasi dengan pencapaian kompetensi kosakata.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan “Scrabble Modifikasi” sebagai strategi pembelajaran yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata sinonim dan antonim pada siswa kelas III, sekaligus mengamati perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak terhadap capaian kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan, interaksi, kerja sama, dan keberanian siswa dalam menggunakan kosakata. Penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran juga berpotensi mendukung terbentuknya kemandirian dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan kosakata yang lebih beragam (Kusumaningrum et al., 2022; Miftah et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan, kajian terdahulu, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui penerapan metode “Scrabble Modifikasi” pada siswa kelas III SDN Sahapi; dan (2) mendeskripsikan perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode tersebut. Hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran kosakata yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus menjadi alternatif penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam penguatan kompetensi bahasa Indonesia.

2. Tinjauan Pustaka

Bagian ini menguraikan landasan teoretis yang mendasari pentingnya penguasaan kosakata bagi siswa sekolah dasar serta efektivitas penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran yang konstruktif. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami, menggunakan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara lebih luas. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, karena permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, konkret, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung (Monika, 2023; Sativa et al., 2024).

Penguasaan kosakata pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menghafal sejumlah daftar kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, mengenali bentuk kata, menggunakan kata sesuai konteks, serta menghubungkannya dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, penguasaan kosakata perlu dipahami sebagai kemampuan fungsional yang berperan dalam mendukung efektivitas komunikasi dan perkembangan literasi siswa (Apriani & Mujiburrahman, 2022). Siswa yang memiliki kosakata memadai akan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan secara lisan maupun tertulis dan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengekspresikan gagasan, perasaan, serta pengalaman melalui bahasa.

Pemahaman terhadap makna kata menjadi salah satu aspek penting dalam penguasaan kosakata. Siswa tidak cukup hanya mengetahui bentuk suatu kata, tetapi juga perlu memahami arti dan penggunaannya dalam berbagai konteks. Pemahaman makna kata yang komprehensif memungkinkan anak menerapkan bahasa secara tepat sehingga proses komunikasi dapat berlangsung dengan lancar (Pertiwi et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kata-kata yang dipelajari melalui situasi yang bermakna. Pembelajaran kosakata yang hanya berorientasi pada hafalan berpotensi membuat siswa mudah melupakan kata yang telah dipelajari karena kata tersebut tidak dikaitkan dengan pengalaman atau aktivitas yang konkret.

Penguasaan kosakata juga memiliki hubungan erat dengan perkembangan keterampilan berbahasa lainnya. Kosakata menjadi salah satu modal dasar yang diperlukan siswa untuk memahami bacaan, menyusun tulisan, menangkap informasi melalui kegiatan menyimak, serta menyampaikan gagasan secara lisan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata yang memadai menjadi prasyarat utama agar siswa dapat menguasai berbagai keterampilan berbahasa, termasuk membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan lebih mahir (Batubara et al., 2022). Semakin luas dan mendalam kosakata yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami informasi dan berkomunikasi secara efektif.

Penguasaan Kosakata

Pada tingkat sekolah dasar, penguasaan kosakata berfungsi sebagai instrumen kognitif dasar yang memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman terhadap teks yang semakin kompleks dan abstrak (Sukoco et al., 2024). Kosakata membantu peserta didik menghubungkan simbol bahasa dengan konsep, objek, tindakan, maupun pengalaman tertentu. Dalam proses pembelajaran, kemampuan tersebut berkembang secara bertahap melalui interaksi antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan informasi baru yang diperoleh melalui lingkungan belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara bertahap dan kontekstual agar siswa tidak hanya mengenali kata, tetapi mampu memahami serta menggunakannya secara tepat.

Kemampuan tersebut semakin penting apabila dikaitkan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Siswa pada fase perkembangan operasional konkret cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung, benda nyata, aktivitas, serta interaksi yang dapat diamati. Dalam hal ini, kosakata dapat diperkenalkan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan siswa melihat, menyusun, mengucapkan, dan menggunakan kata secara langsung. Pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta didik menginternalisasi konsep-konsep baru secara lebih mudah karena materi tidak hanya disampaikan dalam bentuk abstrak, tetapi dikaitkan dengan aktivitas yang mereka lakukan (Yanti et al., 2025).

Pengembangan kosakata juga membutuhkan strategi yang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media permainan. Permainan memberikan ruang kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang memiliki aturan, tujuan, tantangan, dan umpan balik. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan dan menggunakan kata. Pemanfaatan media permainan terbukti mampu merangsang partisipasi aktif siswa sehingga proses pemerolehan

kosakata tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi kegiatan eksplorasi yang dinamis (Armelia et al., 2024).

Dengan demikian, penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memperhatikan aspek kognitif, bahasa, sosial, dan pengalaman langsung. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan kata secara berulang dan bermakna. Penggunaan permainan menjadi salah satu alternatif yang relevan karena dapat menggabungkan proses belajar dengan aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sambil melakukan aktivitas yang menantang. Strategi ini memanfaatkan elemen tantangan dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses akuisisi bahasa (Sibarani et al., 2024). Tantangan yang terdapat dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berpikir, mengambil keputusan, mencoba kembali, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam pembelajaran kosakata, permainan memiliki keunggulan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kata-kata yang dipelajari. Siswa dapat mengenali bentuk kata, menyusun huruf, mengucapkan kata, menemukan hubungan antarkata, serta menggunakannya dalam konteks tertentu. Proses tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung secara berulang tanpa menimbulkan kesan sebagai kegiatan menghafal yang monoton. Dengan adanya tujuan permainan, siswa terdorong untuk berusaha menyelesaikan tugas sekaligus memperoleh pengalaman belajar.

Strategi pembelajaran berbasis permainan juga memungkinkan siswa mengontekstualisasikan penggunaan kata dalam situasi yang menyerupai interaksi sosial nyata. Melalui kegiatan tersebut, kata tidak hanya dipelajari sebagai unsur bahasa secara terpisah, tetapi digunakan dalam aktivitas komunikasi dan interaksi dengan teman. Kondisi tersebut dapat membantu memperkuat pemahaman dan mempercepat retensi memori jangka panjang terhadap kosakata yang dipelajari (Mikala et al., 2024). Pengulangan kata melalui aktivitas yang menyenangkan juga dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik.

Selain memberikan manfaat pada aspek kognitif, permainan edukatif juga memiliki fungsi sosial. Ketika permainan dilakukan secara berkelompok, siswa dituntut untuk berinteraksi, bekerja sama, mengikuti aturan, menghargai giliran, serta menerima hasil permainan. Integrasi permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa dan keterampilan sosial melalui kolaborasi serta interaksi antarpeserta didik (Putri et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan sosial siswa.

Penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran kosakata juga memiliki potensi untuk meningkatkan retensi kata dan motivasi belajar. Unsur permainan seperti tantangan, aturan, penghargaan, kompetisi, dan pencapaian dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam lingkungan sekolah dasar, kondisi tersebut menjadi penting karena motivasi dan perhatian siswa dapat berubah dengan cepat apabila pembelajaran berlangsung secara monoton. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi salah satu media yang membantu guru mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Andewi et al., 2025; Husein, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran berbasis permainan dapat dipandang sebagai strategi yang sesuai untuk mendukung penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Permainan juga memungkinkan guru melakukan penguatan kosakata melalui pengulangan dalam berbagai bentuk aktivitas sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami dan menggunakan kata secara lebih bermakna.

Metode "Scrabble Modifikasi"

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah metode "Scrabble Modifikasi". Metode ini mengadaptasi prinsip permainan papan tradisional yang bersifat konkret dan edukatif. Dalam permainan tersebut, siswa menyusun huruf menjadi kata-kata yang memiliki makna. Aktivitas menyusun huruf memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali hubungan antara huruf dan kata sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dalam menentukan susunan yang tepat. Penggunaan permainan papan yang bersifat konkret juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep melalui objek dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung (Rofah & Mulyawati, 2022).

Scrabble modifikasi dapat diarahkan secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran kosakata. Guru dapat menyesuaikan jumlah huruf, jenis kata, tingkat kesulitan, maupun aturan permainan berdasarkan kemampuan siswa.

Dengan modifikasi tersebut, permainan tidak sekadar menjadi aktivitas hiburan, tetapi menjadi media pembelajaran yang memiliki tujuan instruksional yang jelas. Siswa diarahkan untuk membentuk kata tertentu, mengenali maknanya, serta menggunakannya dalam konteks pembelajaran.

Melalui proses penyusunan huruf, siswa juga didorong untuk melakukan kegiatan mengeja. Kegiatan mengeja memiliki peranan penting dalam membantu siswa memahami struktur kata karena siswa secara langsung memperhatikan susunan huruf yang membentuk suatu kata. Proses tersebut dapat memfasilitasi pemahaman struktur kata sekaligus mendukung penguasaan kalimat yang lebih mendalam (Salsabila et al., 2022). Dengan demikian, permainan scrabble modifikasi tidak hanya membantu siswa menambah jumlah kosakata, tetapi juga memberikan pengalaman mengenai bagaimana kata dibentuk dan digunakan.

Permainan ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Ketika permainan dilakukan secara berpasangan atau berkelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, memberikan pendapat, bekerja sama, dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Interaksi sosial yang terjalin selama proses permainan dapat mengoptimalkan kemampuan adaptasi siswa dalam lingkungan belajar (Hanifah & Widyasari, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode scrabble modifikasi memiliki manfaat yang tidak terbatas pada aspek penguasaan kosakata, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan sosial peserta didik.

Dari perspektif guru, penggunaan scrabble modifikasi dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan. Permainan dapat membantu mengurangi kejenuhan yang muncul ketika pembelajaran bahasa hanya dilakukan melalui penjelasan dan latihan tertulis. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan permainan, memberikan penguatan terhadap kata yang ditemukan siswa, serta melakukan koreksi apabila terdapat kesalahan. Dengan cara tersebut, kegiatan permainan tetap berada dalam kerangka tujuan pembelajaran (Mulyanti & Sya, 2022).

Metode scrabble modifikasi dengan demikian dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Siswa memperoleh pengalaman konkret melalui kegiatan menyusun huruf, mengembangkan kosakata melalui pembentukan kata, serta mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman. Pengintegrasian berbagai aspek tersebut menjadikan metode ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus spiral yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Desain tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perbaikan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis di dalam kelas (Nurusyaikha et al., 2025). PTK memungkinkan guru atau peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi secara nyata, kemudian merancang tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menentukan tujuan tindakan, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media permainan, serta menentukan instrumen yang digunakan untuk mengamati proses dan hasil pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan agar tindakan yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan permasalahan yang ditemukan di kelas.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, rancangan pembelajaran diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, tindakan diarahkan pada penggunaan metode “Scrabble Modifikasi” untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Siswa mengikuti permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan, sementara guru atau peneliti memberikan arahan, membimbing aktivitas, serta memastikan bahwa kegiatan permainan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan bertujuan memperoleh informasi mengenai aktivitas siswa, keterlibatan dalam permainan, respons terhadap pembelajaran, kemampuan menyusun kata, serta perkembangan penguasaan kosakata. Data hasil pengamatan menjadi bahan penting untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan. Melalui pengamatan yang sistematis, peneliti dapat mengidentifikasi aspek pembelajaran yang telah berjalan dengan baik maupun aspek yang masih membutuhkan perbaikan.

Tahap terakhir adalah refleksi. Pada tahap ini, hasil pelaksanaan dan pengamatan dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tindakan serta berbagai kendala yang masih ditemukan. Prosedur PTK memungkinkan peneliti melakukan evaluasi performa instruksional secara bertahap sehingga setiap temuan pada siklus pertama dapat dijadikan acuan dalam menyusun langkah perbaikan pada siklus berikutnya (Faizah, 2023; Soelistiono, 2022). Apabila hasil tindakan pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, peneliti dapat melakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya.

Penggunaan siklus dalam PTK memungkinkan proses pembelajaran berkembang secara berkelanjutan. Setiap siklus tidak hanya digunakan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk memahami proses pembelajaran dan menemukan strategi yang lebih efektif. Dalam konteks penelitian ini, hasil refleksi dari penggunaan metode scrabble modifikasi dapat digunakan untuk memperbaiki aturan permainan, pengelompokan siswa, tingkat kesulitan kata, maupun bentuk pendampingan guru pada siklus berikutnya.

Berdasarkan keseluruhan landasan teoretis tersebut, dapat dipahami bahwa penguasaan kosakata merupakan komponen penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Penguasaan kosakata yang baik mendukung kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Batubara et al., 2022). Pada sisi lain, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif (Sativa et al., 2024; Armelia et al., 2024). Metode scrabble modifikasi menjadi salah satu bentuk penerapan pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar kosakata melalui kegiatan konkret berupa penyusunan huruf menjadi kata.

Penggunaan metode tersebut kemudian dapat dikaji melalui Penelitian Tindakan Kelas karena PTK memberikan ruang bagi peneliti untuk merencanakan tindakan, melaksanakan pembelajaran, mengamati proses dan hasil, serta melakukan refleksi secara berulang. Dengan demikian, keterkaitan antara penguasaan kosakata, pembelajaran berbasis permainan, metode scrabble modifikasi, dan penelitian tindakan kelas membentuk landasan konseptual yang mendukung pelaksanaan penelitian. Metode scrabble modifikasi diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran yang membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa melalui penerapan metode "Scrabble Modifikasi". Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Sahapi, Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa yang terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Subjek dipilih berdasarkan kondisi awal pembelajaran yang menunjukkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kosakata formal. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses

pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan tindakan. Penggunaan observasi dan tes formatif relevan untuk memperoleh informasi mengenai proses dan hasil belajar siswa (Adnan et al., 2025; Putri et al., 2024).

Siklus I dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan ceramah dan penugasan sebagai tindakan awal. Pada tahap ini, guru memberikan materi kosakata, khususnya sinonim dan antonim, kemudian siswa mengerjakan tugas secara individual. Hasil evaluasi dan observasi pada siklus I digunakan sebagai dasar refleksi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Pada siklus II diterapkan metode "Scrabble Modifikasi" dalam satu kali pertemuan selama 3 × 35 menit. Media yang digunakan berupa papan permainan tiruan berukuran besar dan ubin huruf magnetik/tempel. Siswa dibagi menjadi dua kelompok kecil yang heterogen. Guru memberikan kata petunjuk, kemudian siswa bekerja sama menyusun ubin huruf untuk membentuk kata yang memiliki hubungan sinonim atau antonim dengan kata yang diberikan. Kegiatan permainan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas menyusun huruf, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok.

Observasi aktivitas kelompok meliputi penguasaan kosakata, ketepatan ejaan, strategi, sikap dan sportivitas, serta ketangkasan dan gestur. Data kuantitatif dari tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal untuk membandingkan hasil belajar antarsiklus (Hudi et al., 2025). Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Analisis peningkatan hasil belajar antarsiklus digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar dan keberhasilan tindakan yang diterapkan (Artini et al., 2025).

KKTP yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70, sedangkan tindakan dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil tes dan keterlibatan siswa selama pembelajaran setelah penerapan metode "Scrabble Modifikasi".

4. Hasil

4.1 Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan ceramah dan penugasan. Guru menyampaikan materi kosakata, khususnya sinonim dan antonim, kemudian memberikan latihan kepada siswa. Pembelajaran pada tahap ini digunakan sebagai tindakan awal untuk mengetahui kemampuan

siswa sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran melalui metode “Scrabble Modifikasi”.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 12 siswa hanya 3 siswa atau 25% yang mencapai KKTP, sedangkan 9 siswa atau 75% belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 61. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih berada di bawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80%.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung pasif. Sebagian siswa terlihat mengalami kejenuhan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa juga mengalami kesulitan ketika harus mengingat kosakata dalam jumlah yang cukup banyak. Selain itu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan membedakan sinonim dan antonim.

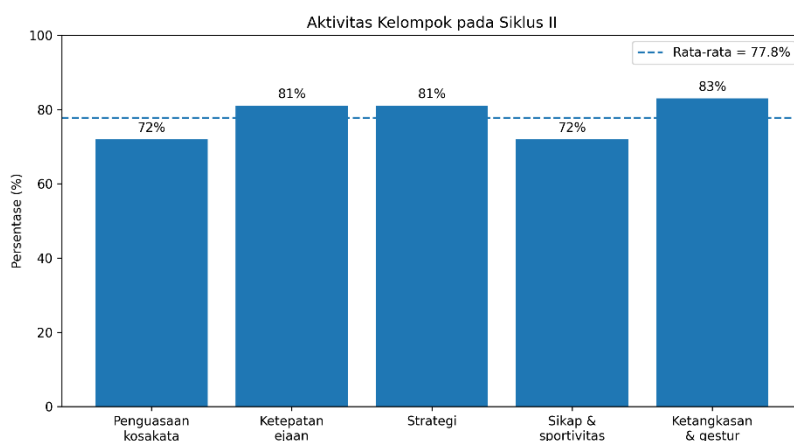
Berdasarkan hasil tersebut, refleksi siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran membutuhkan kegiatan yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung. Siswa membutuhkan stimulus visual serta aktivitas yang memungkinkan mereka bergerak, berdiskusi, dan bekerja sama. Oleh karena itu, perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan melalui penerapan permainan edukatif menggunakan metode “Scrabble Modifikasi”.

4.2 Hasil Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dirancang lebih berpusat pada aktivitas siswa. Guru menyiapkan papan permainan berukuran besar dan ubin huruf magnetik/tempel. Siswa dibagi menjadi dua kelompok kecil yang heterogen. Guru memberikan kata petunjuk, kemudian siswa menyusun ubin huruf untuk membentuk kata yang sesuai dengan sinonim atau antonim yang diminta.

Penerapan permainan membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat berdiskusi dalam kelompok, mengemukakan pendapat, menyusun huruf, memeriksa ejaan, serta menentukan jawaban bersama. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam pola interaksi pembelajaran dibandingkan dengan siklus I yang lebih banyak berpusat pada penjelasan guru dan pengerjaan tugas.

Hasil observasi aktivitas kelompok menunjukkan bahwa persentase penguasaan kosakata mencapai 72%, ketepatan ejaan 81%, strategi 81%, sikap dan sportivitas 72%, serta ketangkasan dan gestur 83%. Berdasarkan kelima indikator tersebut, rata-rata aktivitas kelompok adalah 77,8% dan berada pada kategori baik siswa.



Gambar 1. Aktivitas Kelompok pada Siklus II

Hasil tes tertulis menunjukkan bahwa 11 dari 12 siswa atau 91,7% telah mencapai KKTP, sedangkan 1 siswa atau 8,3% belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan minimal 80%.

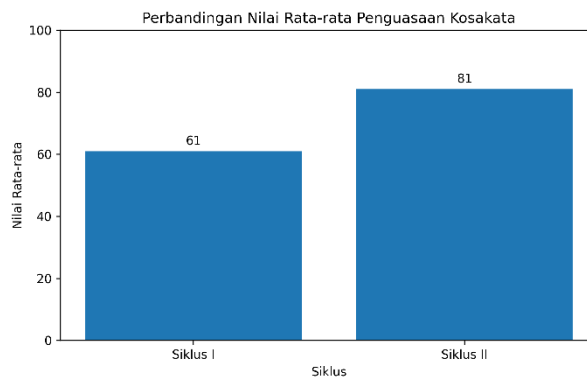
Karena ketuntasan klasikal telah mencapai 91,7%, penelitian dihentikan pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan melalui metode "Scrabble Modifikasi" telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

4.3 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

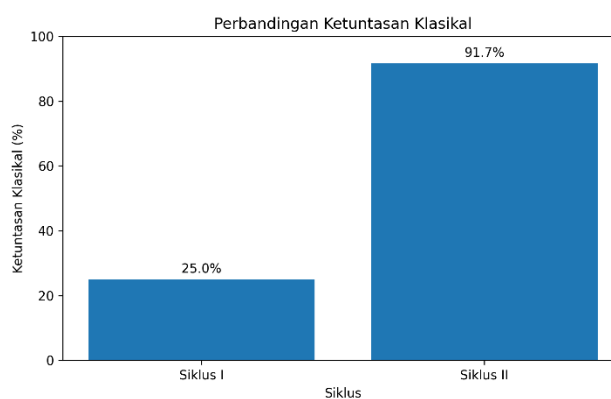
Tabel 1. Perbandingan Hasil Penguasaan Kosakata pada Siklus I dan Siklus II

Tahap	Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan
Siklus I	61	3 siswa	9 siswa	25%
Siklus II	81	11 siswa	1 siswa	91,7%
Peningkatan	+20	+8 siswa	-8 siswa	+66,7 poin persentase

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata meningkat sebesar 20 poin, dari 61 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKTP juga meningkat dari 3 siswa menjadi 11 siswa. Dengan demikian, ketuntasan klasikal meningkat dari 25% menjadi 91,7%, atau mengalami peningkatan sebesar 66,7 poin persentase.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan Klasikal pada Siklus I dan Siklus II

Kedua grafik memperlihatkan bahwa perubahan paling jelas terjadi pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 61 menjadi 81, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 25% menjadi 91,7%. Sementara itu, hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus II menunjukkan kategori baik dengan rata-rata 77,8%.

5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode “Scrabble Modifikasi” berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Sahapi. Pada siklus I, pembelajaran melalui ceramah dan penugasan menghasilkan nilai rata-rata 61 dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran melalui permainan “Scrabble Modifikasi” pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81 dan ketuntasan klasikal mencapai 91,7%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar dapat dipahami dari perubahan pengalaman belajar yang dialami siswa. Pada siklus I, siswa lebih banyak menerima penjelasan guru dan mengerjakan tugas. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan sebagian

siswa kurang aktif dan mengalami kejenuhan ketika harus mengingat kosakata. Sebaliknya, pada siklus II siswa terlibat langsung dalam menyusun huruf, menemukan kata, memeriksa ejaan, berdiskusi, dan menentukan jawaban. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman konkret terhadap bentuk kata sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses kosakata melalui aktivitas langsung.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan kerangka Nation (2001) yang menjelaskan bahwa penguasaan kosakata berkaitan dengan aspek bentuk, makna, dan penggunaan kata. Dalam penerapan "Scrabble Modifikasi", siswa berhadapan secara langsung dengan bentuk kata melalui ubin huruf. Siswa kemudian menghubungkan kata tersebut dengan makna melalui kegiatan mencari sinonim atau antonim. Ketepatan ejaan juga menjadi bagian penting karena siswa harus menyusun huruf secara tepat untuk menghasilkan kata yang benar. Dengan demikian, permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses beberapa aspek penguasaan kosakata secara bersamaan.

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II juga memperlihatkan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Siswa berdiskusi dalam kelompok, berbagi gagasan, mengambil giliran, menyusun strategi, dan menentukan jawaban bersama. Kondisi tersebut sesuai dengan perspektif Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa perkembangan pengetahuan berlangsung melalui interaksi sosial dan proses kolaboratif. Dalam konteks penelitian ini, permainan menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa saling membantu ketika menemukan kata dan menyelesaikan tantangan yang diberikan guru.

Data observasi memperkuat temuan tersebut. Ketepatan ejaan dan strategi masing-masing mencapai 81%, sedangkan ketangkasan dan gestur mencapai 83%. Penguasaan kosakata dan sikap serta sportivitas masing-masing mencapai 72%. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas kelompok mencapai 77,8% dan berada pada kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa perubahan pembelajaran tidak hanya terlihat pada hasil tes, tetapi juga pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Refleksi pada siklus I menjadi bagian penting dalam perbaikan tindakan. Permasalahan berupa kejenuhan, rendahnya aktivitas, kesulitan membedakan sinonim dan antonim, serta kebutuhan terhadap stimulus visual menjadi dasar bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif. Pada siklus II, guru memperbaiki pengondisian kelompok, memberikan petunjuk permainan secara lebih jelas, menyediakan media visual berupa papan permainan dan ubin huruf, serta memperkuat aturan permainan. Perubahan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang lebih konkret dan kolaboratif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pembelajaran kosakata yang lebih aktif pada jenjang sekolah dasar. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan hiburan, tetapi dapat diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aturan, tantangan, dan tugas yang berkaitan langsung dengan materi. Dalam penelitian ini, "Scrabble Modifikasi" digunakan untuk menghubungkan aktivitas menyusun huruf dengan pembelajaran sinonim dan antonim sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Meskipun menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup kuat, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 12 siswa dan dilaksanakan dalam dua siklus. Selain itu, penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar tidak dimaksudkan sebagai bukti perbandingan kausal dengan metode pembelajaran lain. Oleh karena itu, temuan penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti perbaikan pembelajaran pada konteks kelas III SDN Sahapi, Kabupaten Kotabaru.

6. Kesimpulan

Penerapan metode "Scrabble Modifikasi" dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Sahapi, Kabupaten Kotabaru. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 61 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II, atau meningkat sebesar 20 poin. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 25% pada siklus I menjadi 91,7% pada siklus II, atau meningkat sebesar 66,7 poin persentase. Dengan demikian, indikator keberhasilan minimal 80% telah tercapai pada siklus II.

Selain peningkatan hasil tes, penerapan "Scrabble Modifikasi" menunjukkan keterlibatan siswa yang baik selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus II mencapai rata-rata 77,8%. Aktivitas menyusun huruf, memeriksa ketepatan ejaan, mengembangkan strategi, berdiskusi, serta mengikuti aturan permainan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran kosakata.

Dengan demikian, metode "Scrabble Modifikasi" dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan kosakata, aturan permainan, media yang digunakan, dan pengelolaan kelompok agar kegiatan permainan tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi pembelajaran.

7. Daftar Pustaka

- Adnan, A., Hartoto, H., & Zainal, A. (2025). Pemanfaatan Flip-Card Sebagai Media Inovatif Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas 6. *Lempu PGSD*, 2(2), 202-205. <https://doi.org/10.70713/lempu.v2i2.5563>
- Andrewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., & Sari, D. N. (2025). GAMIFIED ENGLISH: PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS INTERAKTIF MELALUI PLATFORM QUIZIZZ. *EduImpact Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 2(2), 129-140. <https://doi.org/10.63324/eipm.2v.2i.115>
- Andriani, D., Dania, R., & Sari, R. K. (2025). MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR CEPAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SE-SUMATERA BARAT MELALUI KOMPETISI ENGLISH SCRABBLE GAME. *Jurmas Azam Insan Cendikia.*, 4(3), 346-352. <https://doi.org/10.62833/pkm.v4i3.227>
- Apriani, A., & Mujiburrahman, M. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI METODE SCRAMBLE PADA SISWA KELAS IV SDN 1 JERINGO TAHUN AJARAN 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116-124. <https://doi.org/10.36312/jml.v3i1.1005>
- Armelia, N., Sudarmarji, I., Nuraini, H., Forsia, L., & Nirmala, N. (2024). Improving Students' English Vocabulary Mastery Through the Learning Media "Card Games." *Jurnal Basicedu*, 8(1), 233-241. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6898>
- Artini, N. K. W., Darmayanti, N. W. S., & Numertayasa, I. W. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEMANFAATKAN PERMAINAN BAHASA SUSUN KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 SD NO.6 BELOK TAHUN PELAJARAN 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 7(1), 58-68. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v7i1.353>
- Batubara, Z., Surbakti, I. S., Rosmaga, R., & Sinurat, O. U. (2022). PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KESEHATAN MELALUI PERMAINAN SCRABBLE DI DESA BANGUN REJO TANJUNG MORAWA. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 5, 1-10. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1586>
- Citra, D. K., & Harsono, H. (2025). Penguasaan Kosakata Siswa Tingkat Dasar melalui Teknik Literasi dan Games di SD Negeri Tanjung 4 Pademawu. *Jurnal Komposisi*, 10(1), 25-25. <https://doi.org/10.53712/jk.v10i1.2750>
- Faizah, M. (2023). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Melalui Media Scrabble. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 3(1). <https://doi.org/10.26858/.v3i1.52365>
- Fajrullah, M. K., & Budisantoso, H. T. L. (2025). Pengaruh Penerapan Game Edukasi LOOKAA (Look and Answer) Materi Berbagai Pakaian terhadap Pemahaman Vocabulary Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pringtulis. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1942-1953. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.7646>

- Fitriani, F., Taslim, & Muhdar, F. (2026). Pemanfaatan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa. *JDISTIRA*, 6(1), 328–324. <https://doi.org/10.58794/jdt.v6i1.1339>
- Hanifah, H., & Widyasari, C. (2023). Buku Ajar Happy Thinking: Alternatif untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2721–2732. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4258>
- Hermansyah, S., S.H, Dr. S. M., & Devi, M. N. (2025). Exploring Faw Games' Role In Improving Student Attitudes And Interests In Vocabulary Acquisition. *Edutama*, 1(2), 323–328. <https://doi.org/10.69533/8jci1k20>
- Hilal, A. F., & Sit, M. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Box Papan Scrabble. *JURNAL RAUDHAH*, 13(2), 170–170. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v13i2.4945>
- Hudi, I., Ali, R., Subianto, A., Ambarita, A. T., Putri, O. A., Razali, R., & Rahmadhani, T. F. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode word square pada PPKn Kelas VIII. *Journal of Education Cultural and Politics*, 5(2), 328–337. <https://doi.org/10.24036/jecco.v5i2.745>
- Husein, A. M. (2025). STRATEGI VOCABULARY BUILDING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN PUSTAKA. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 4(4), 268–268. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v4i4.7789>
- Ikhwanurrahim, M., & Ningsih, Y. T. (2025). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata dan Spelling Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 221–230. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3248>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Khoirunni'ma, A., Fadhilah, F. H., Baroroh, U. N., & Setyani, N. P. D. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Game Temukan Kata pada Asesmen Awal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Harjodipuran Surakarta. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 7(4), 570–570. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97233>
- Khusna, V. A. (2021). KEEFEKTIFAN MODEL CIRC BERBANTUAN PAPAN SELIP TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS III. *Joyful Learning Journal*, 10(4), 219–224. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i4.45845>
- Kusumaningrum, F., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Pemanfaatan Metode Word Square dengan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1858–1864. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2225>
- Mashumah, A. F. N., Putri, A., & Fidrayani, F. (2024). Permainan Edukatif: Fondasi Perkembangan Kosakata pada Anak-Anak. *AL-HANIF Jurnal*

- Pendidikan Anak dan Parenting*, 4(1). <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v4i1.20131>
- Miftah, I., Saefuloh, H., Aedi, K., & Wahyudin, W. (2021). Pengaruh Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodad Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan. *EL-IBTIKAR Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(2), 183–183. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v9i2.7233>
- Mikala, I. G., Nirmala, N., & Sudarmaji, I. (2024). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Bingo Games at the Fifth Grade. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4091–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8743>
- Monika, L. D. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SD. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(2), 342–342. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.39366>
- Muhammad, D. H., Dheasari, A. E., & Wulandari, P. (2022). PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SCARBLE GUNA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK. *AI-ATHFAL Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 113–121. <https://doi.org/10.46773/al-athfal.v1i2.156>
- Mulati, D. F., Ariyanti, S., Gustianing, D., Yuniarti, E. P., Bastian, A. A., & Hanifa, E. S. D. (2024). IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOSA-KATA BAHASA INGGRIS SISWA DI UPT SD NEGERI SUKARATU. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu(ABDI KE UNGU)*, 6(1), 74–79. <https://doi.org/10.30604/abdi.v6i1.1586>
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2022). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid.*, 2(2), 504–409. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7849>
- Nation, I. S. P. (2001). Learning vocabulary in another language. Cambridge University Press.
- Nurusyaikha, R. H., Diennova, H. A., Baykoni, A., & Rakhman, P. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(3), 798–808. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64342>
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). METODE PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95–95. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Puspayanti, Y. Y. E., Fajriyah, K., & Untari, M. F. A. (2024). ANALISIS PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLORA. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 505–525. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.20630>
- Putri, A. N. P. A., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu Kata Murid Kelas 1A UPT SPF SDN Sudirman II Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 31–36. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5303>

- Putri, I. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Selip (Slot Board) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas II SDN Ampelgading Blitar. *Jurnal DIDIKA Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 108–118. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18736>
- Putri, N. A., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD. *Paedagogie*, 20(2), 145–152. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14752>
- Rofah, A. N., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Literasi Bahasa Peserta Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7556–7562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3583>
- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application Of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *LITE Jurnal Bahasa Sastra Dan Budaya*, 18(2), 74–82. <https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713>
- 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>
- Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., Purba, I. P., Herman, H., Sinurat, B., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>
- Sibarani, I. S., Tarigan, J. R., Tumangger, A., Simangunsong, R., Hutapea, R., Manasar, J., Saragih, S., Sihombing, H., Haloho, T. A., & Sihaloho, E. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V SDN 124398 Pematangsiantar. *Journal of Community Research and Service*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/jcrs.v8i2.62230>
- Soelistiono, N. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris melalui Penerapan Pembelajaran Media Scrabble Siswa Kelas X- B UPT SMA Negeri Olahraga. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 330–336. <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i3.485>
- Sukoco, I. W., Yunita, E., & Juansah, D. E. (2024). Analisis Makna Leksikal, Sinonim, dan Antonim pada Teks Laporan Hasil Pengamatan di Buku ESPS Bahasa Indonesia untuk Kelas VI di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 510–526. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6703>
- Syah, K. A., Lasma, Y., & Ramadhan, M. (2025). MODEL PEMBELAJARAN GAME BASE LEARNING UNTUK PEMEROLEHAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *An-Nizam*, 4(1), 290–302. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v4i1.11161>
- Syua, K., & Masyithoh, S. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA DAN KOSAKATA ANAK SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 8(2), 34–42. <https://doi.org/10.36928/jipd.v8i2.2345>

- Ulfa, E., Agustin, S. D., Pangestuti, E. D., & Pratiwi, I. A. (2025). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SD. *Ibtida i Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 197–206. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11809>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yanti, D., Jannah, N., Muusa, B. A., & Ramadhani, U. (2025). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Puzzle Interaktif untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal SOLMA*, 14(3), 5372–5381. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i3.20072>
- Yusuf, F., Rahmi, S., Nasaruddin, N., Lutfi, B., & Yusnadi. (2023). PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 105–110. <https://doi.org/10.62330/pjpm.v1i1.26>