

**PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBACA KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA
SISWA KELAS 5 MIN 10 BLITAR**

SKRIPSI

OLEH

KHAULA AFIFAH

NIM. 220103110082



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

**PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBACA KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA
SISWA KELAS 5 MIN 10 BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH

KHAULA AFIFAH

NIM. 220103110082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitratul Uyun, M.Pd
NIP : 198210222023212017

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Khaula Afifah
NIM : 220103110082
Judul : Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan
Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada
Siswa Kelas 5 di MIN 10 Blitar

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Fitratul Uyun, M.Pd.
NIP. 198210222023212017

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ahmad Abthoki, M.Pd.
NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar**” oleh **Khaula Afifah** ini telah di pertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada 25 Juni 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

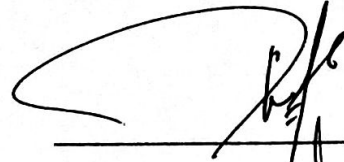
Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

Tanda Tangan



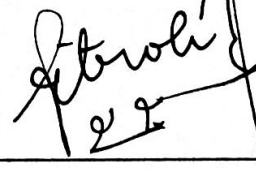
Anggota Penguji

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 199004232023212040



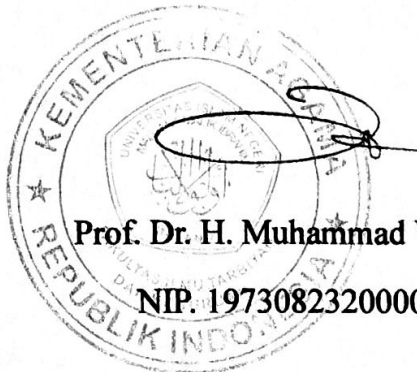
Sekretaris Penguji

Dr. Fitratul Uyun, M.Pd.I
NIP. 198210222023212017



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Fitratul Uyun, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

19 Juni 2026

Hal : Khaula Afifah

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Khaula Afifah

NIM : 220103110082

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 di MIN 10 Blitar

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Fitratul Uyun, M.Pd

NIP. 198210222023212017

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khaula Afifah

NIM : 220103110082

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan
Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada
Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 17 Juni 2026

Hormat Saya,



Khaula Afifah

NIM. 220103110082

LEMBAR MOTTO

“It will pass”

(Rachel Vennya)

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah : 5)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis sehingga skripsi ini selesai tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orangtua tercinta, Bapak Julianto dan Ibu Raminah, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan inspirasi bagi penulis. Terima kasih atas segala kasih sayang, pengorbanan, perhatian, serta doa yang tiada henti dipanjatkan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan lancar.
2. Kepada kakak tercinta, Tazkia Arrefah, serta adik-adik tersayang, Muharik Abdul Aziz dan Muammar Ma'ruf Al-Hakim, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan kepada penulis dalam menempuh pendidikan hingga tahap akhir.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 di MIN 10 Blitar”. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.Si, CAHRM, CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ria Norfika Yuliandari, MPd selaku dosen wali yang telah membimbing saya dari awal perkuliahan hingga akhir.
5. Fitratul Uyun, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan ikhlas dalam memberikan arahan dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasihat yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak/Ibu guru MIN 10 Blitar yang telah memberikan arahan yang baik dalam penelitian.

Jauh dari kesempurnaan, penulis menyadari bahwa banyak kekurangan pada skripsi ini, sehingga saran dan kritik yang membangun akan sangat membantu. Terima kasih dan mohon maaf atas segala kekurangan dalam pembuatan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang, 13 Juni 2026

Penulis



Khaula Afifah

220103110082

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ف	=	f
ب	=	b	س	=	s	ق	=	q
ت	=	t	ش	=	sy	ك	=	k
ث	=	ṡ	ص	=	ṣ	ل	=	l
ج	=	j	ض	=	ḍ	م	=	m
ح	=	ḥ	ط	=	ṭ	ن	=	n
خ	=	kh	ظ	=	ẓ	و	=	w
د	=	d	غ	=	‘	هـ	=	h
ذ	=	ẓ	غ	=	g	ء	=	’
ر	=	r				ي	=	y

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

C. Vokal Diftong

يَ = ai

وُ = au

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Istilah.....	10
E. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
c. Urgensi Media dalam Pembelajaran	16
2. Media Scrabble.....	18
3. Keterampilan Membaca Kosakata	20
a. Teori Simple View of Reading (SVR).....	24
b. Pengertian Kosakata.....	26
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Variabel Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	34
E. Data dan Sumber Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	36
H. Teknik Pengumpulan Data	38
I. Analisis Data	39
J. Prosedur Penelitian.....	40
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	42
A. Paparan Data	42
1. Profil Umum Lokasi Penelitian.....	42
2. Penerapan Media <i>Scrabble</i> Pada Pembelajaran Bahasa Inggris	43
3. Hasil Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar	45
4. Hasil Angket Persepsi Siswa.....	47
B. Hasil Penelitian	47
1. Uji Normalitas.....	47
2. Uji Hipotesis	48
3. Uji N-Gain.....	50

BAB V PEMBAHASAN	51
A. Pengaruh Media Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar	51
B. Tingkatan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Setelah Penggunaan Media Scrabble	54
C. Hikmah Penelitian Dalam Perspektif Islam	60
BAB VI PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Persepsi Siswa.....	36
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	37
Tabel 3.3 Hasil Uji Releabilitas	38
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest	46
Tabel 4.2 Hasil Angket Persepsi Siswa	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.4 Hasil Uji Wilcoxon	50
Tabel 4.5 Hasil Uji N-Gain	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
------------------------------------	----

ABSTRAK

Afifah, Khaula. 2026. *Pengaruh Media Scrabble Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Fitratul Uyun, M.Pd.

Keata Kunci: Media *Scrabble*, Keterampilan Membaca, Kosakata Bahasa Inggris

Keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Penguasaan kosakata yang baik dapat membantu siswa memahami isi bacaan serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara keseluruhan. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca kosakata siswa adalah media *scrabble*. Media *scrabble* menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata yang dapat membantu siswa mengenal, membaca, dan memahami kosakata Bahasa Inggris secara lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre Experimental design* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa kelas 5 MIN 10 Blitar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest* dan *posttest* serta angket persepsi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *scrabble* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil angket persepsi siswa juga memperoleh skor rata-rata 2,89 dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *scrabble* dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,4699 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media *scrabble* terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar.

ABSTRACT

Afifah, Khaula. 2026. *The Influence of Scrabble Media on Improving English Vocabulary Reading Skills in Grade 5 Students of MIN 10 Blitar*, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Fitratul Uyun, M.Pd.

Keywords: *Scrabble Media*, Reading Skills, English Vocabulary

English vocabulary reading skills are one of the basic skills that need to be developed in elementary school students. Good vocabulary mastery can help students understand the content of the reading as well as improve their overall English language skills. However, the learning process, which is still dominated by conventional methods, causes students to be less active and less interested in learning English vocabulary. One of the learning media that can be used to improve students' vocabulary reading skills is scrabble media. Scrabble media emphasizes active student involvement through activities of compiling letters into words that can help students recognize, read, and understand English vocabulary in a more enjoyable way.

This study aims to examine the influence of the use of scrabble media on the English vocabulary reading skills of 5th grade MIN 10 Blitar students. This study uses a quantitative approach with a Pre Experimental design type One Group Pretest-Posttest Design. The research sample amounted to 31 5th grade students of MIN 10 Blitar. The data collection technique uses pretest and posttest tests as well as student perception questionnaires.

The results showed that the use of scrabble media had a significant effect on students' English vocabulary reading skills. This is proven based on the results of hypothesis tests that show the value of Asymp. Sig. (2-tailed) is < 0.001 which is smaller than 0.05, so there is a significant difference between the pretest and posttest results. The results of the student perception questionnaire also obtained an average score of 2.89 in the good category, which shows that students gave a positive response to the use of scrabble media in learning. In addition, the results of the N-Gain test showed an average value of 0.4699 which was included in the medium category. Thus, scrabble media has been proven to be able to improve the English vocabulary reading skills of 5th grade MIN 10 Blitar students.

ملخص

عفيفة، خولة. 2026. أثر لعبة سكرابل على تحسين مهارات قراءة المفردات الإنجليزية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مين 10 بليتار، رسالة ماجستير، برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، كلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرفة على الرسالة: فطرتول عيون، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: سكرابل، مهارات القراءة، المفردات الإنجليزية

تُعدّ مهارات قراءة المفردات الإنجليزية من المهارات الأساسية التي يجب تنميتها لدى طلاب المرحلة الابتدائية. فإتقان المفردات يُساعد الطلاب على فهم محتوى القراءة وتحسين مهاراتهم اللغوية الإنجليزية بشكل عام. ومع ذلك، فإن عملية التعلم، التي لا تزال تعتمد بشكل كبير على الأساليب التقليدية، تُؤدي إلى قلة نشاط الطلاب وقلة اهتمامهم بتعلم المفردات الإنجليزية. ومن الوسائل التعليمية التي يُمكن استخدامها لتحسين مهارات قراءة المفردات لدى الطلاب لعبة سكرابل. تُركز لعبة سكرابل على مشاركة الطلاب الفعالة من خلال أنشطة مثل ترتيب الحروف لتكوين كلمات، مما يُساعدهم على التعرف على مفردات اللغة الإنجليزية وقراءتها وفهمها بطريقة أكثر متعة. تهدف هذه الدراسة إلى فحص أثر استخدام لعبة سكرابل على مهارات قراءة مفردات اللغة استخدمت الدراسة المنهج الكمي بتصميم. دقائق بليتار 10 الإنجليزية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. شملت عينة الدراسة 31 طالبًا من طلاب الصف الخامس في مدرسة. تضمنت تقنيات جمع البيانات اختبارات قبلية وبعدية، بالإضافة إلى استبيان لأراء الطلاب. دقائق بليتار 10

أظهرت النتائج أن استخدام لعبة سكرابل قد أثر بشكل ملحوظ على مهارات قراءة مفردات اللغة الإنجليزية لدى الطلاب. وقد تأكد ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية، حيث أظهرت قيمة دلالة إحصائية (ذات طرفين) تساوي ، وهي أقل من 0.05، مما يُشير إلى وجود فرق دال إحصائيًا بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. علاوة قيمة متوسطة قدرها 0.4699، وهي قيمة تقع ضمن الفئة المتوسطة. N-Gain على ذلك، أظهر اختبار وبذلك، ثبت أن لعبة سكرابل تحسّن مهارات قراءة المفردات الإنجليزية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة. دقائق بليتار 10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai Bahasa Internasional, Bahasa Inggris dimanfaatkan secara luas pada bidang kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, dan komunikasi lintas negara. Dalam era globalisasi saat ini, penguasaan Bahasa Inggris menjadi bagian penting dari pendidikan dasar serta berfungsi sebagai bekal utama bagi siswa sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *Massachusetts Institute of Technology* di Amerika Serikat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Inggris, paling efektif dilakukan sebelum anak berusia 10 tahun¹. Pada rentang usia tersebut, anak memiliki potensi untuk mencapai tingkat penguasaan bahasa yang setara dengan penutur asli.

Hal ini berkaitan dengan kemampuan alami otak anak-anak yang sangat responsif dalam menyerap dan mempelajari bahasa baru, serta fleksibilitas dalam memahami struktur bahasa dan menggunakannya secara langsung dalam kehidupan. Oleh karena itu, anak-anak sekolah dasar yaitu usia 6 sampai 12 tahun merupakan usia ideal untuk mulai diajarkan Bahasa Inggris². Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya menambah wawasan yang penting bagi anak, tetapi juga

¹ Thifail Arrahmani Habib, "Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar [Analysis of the Use of Scrabble in Expanding the English Vocabulary of Elementary School Students]," *Elementary School* 11, no. 2 (2024): 410–18.

² Michelle Yoon, "The Importance of Learning English at an Early Age," *Https://Www.Cambridgeforlife.Org/Articles/Learning-English/the-Importance-of-Learning-English-At-an-Early-Age* 1, no. 2 (2020): 45–51.

mendukung perkembangan kemampuan berpikir dan komunikasi, sekaligus memberikan akses untuk memahami berbagai aspek dunia secara global³.

Bahasa Inggris sering kali dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh siswa sekolah dasar⁴. Kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya berasal dari perbedaan struktur bahasa dan sistem bunyi antara Bahasa Inggris dan bahasa ibu yang digunakan sehari-hari. Siswa sekolah dasar sering mengalami hambatan dalam memahami serta melafalkan kosakata yang diajarkan di sekolah. Hal ini disebabkan oleh minimnya waktu untuk praktik langsung dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif. Bahkan, hingga kini masih ditemukan siswa yang belum mampu menggunakan kosakata Bahasa Indonesia secara tepat dan efektif. Kesulitan ini dikarenakan unsur kebahasaan dalam Bahasa Inggris, termasuk morfem (kosakata) yang sulit dipelajari. Oleh karena itu, penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris tidak cukup dengan menghafal, tetapi juga harus dilatih melalui penerapan dalam kehidupan sehari-hari⁵.

Penguasaan kosakata menjadi unsur penting pada proses pembelajaran suatu bahasa. Semakin banyak kosakata yang diketahui, semakin baik pula kemampuan seseorang dalam memahami informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak dan membaca, serta semakin terampil dalam menyampaikan

³ Dihya ulfa Fathin dan Febriani Mega Sya, "Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan Inggris Di Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 1, no. 4 (2022): 468–73, doi: <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7827>.

⁴ Nindian Puspa Dewi dan Indah Listiowarni, "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (2019): 124–30, <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>.

⁵ Fitriya dan Maskhurin Fajarina, "The Effectiveness of Using Scrabble Game In Mastering English Vocabulary," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 57–71.

ide secara lisan maupun tertulis. Meskipun demikian, kemampuan siswa dalam menghafal kosakata tidaklah sama, karena dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pola hidup, lingkungan sosial, serta strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif, termasuk teknologi dan permainan edukatif, terbukti dapat membantu siswa memahami serta mengingat kosakata secara lebih efektif⁶. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam merancang serta menyesuaikan strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa, sehingga penguasaan Bahasa Inggris dapat berkembang secara optimal.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media dan model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa. Penerapan berbagai strategi pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek dan kooperatif, terbukti mampu membuat siswa lebih memahami materi sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang dibutuhkan pada abad ke-21. Dengan demikian, guru perlu terus berinovasi dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa mendatang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas 5 MIN 10 Blitar, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan melafalkan kosakata Bahasa Inggris sederhana. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, beberapa siswa tampak terdiam ketika diminta

⁶ Natasya Nabilah Hi. Hasbin, Muhammad Irfan, dan Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Di Sekolah Dasar," *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2024): 20–26, <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>.

membaca kosakata seperti *small*, *tall*, *fast*, dan *lazy*, bahkan sebagian siswa masih melafalkan kata-kata tersebut dengan kurang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa masih perlu ditingkatkan. Selain itu, suasana kelas selama pembelajaran Bahasa Inggris terlihat kurang aktif karena hanya sebagian kecil siswa yang berani menjawab atau membaca kosakata secara lantang di depan kelas.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa permasalahan utama terletak pada keterbatasan penguasaan kosakata siswa serta kurang menariknya proses pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini diterapkan. Guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena pembelajaran cenderung dilakukan dengan metode konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk mempelajari kosakata baru. Meskipun guru telah mengenalkan berbagai kosakata dalam proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengingat dan membaca kosakata tersebut masih rendah. Guru juga menyampaikan bahwa ketika siswa diminta membaca kosakata secara mandiri, masih terdapat beberapa siswa yang ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan antara bentuk tulisan dan pelafalan dalam Bahasa Inggris yang sering membuat siswa merasa kesulitan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami, membaca, serta mengingat kosakata baru yang dipelajari sehingga proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Permasalahan mengenai keterampilan membaca kosakata dipilih dalam penelitian ini karena kemampuan membaca kosakata merupakan salah satu dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Membaca adalah salah satu bentuk keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa dikatakan memiliki keterampilan membaca apabila mampu memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan. Untuk memenuhi hal itu, kemampuan tersebut perlu dilatih membaca terus-menerus⁷. Kosakata tidak hanya membantu siswa memahami makna kata, tetapi juga mendukung kemampuan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Apabila siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan melafalkan kosakata dengan benar, maka siswa akan mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris secara keseluruhan. Selain itu, pada jenjang sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami agar mereka lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar kosakata dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran *scrabble* diharapkan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pembelajaran yang lebih interaktif, siswa diharapkan tidak hanya mampu menghafal kosakata, tetapi juga dapat membaca dan memahami kosakata tersebut dengan lebih baik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keterampilan membaca kosakata dengan

⁷ Dwi Masdi Widada, "Implementasi Strategi SQ3R Membaca Kritis Sastra Siswa MI Kelas Lanjut," *Paramasastra* 4, no. 2 (2017).

menggunakan media *scrabble* yang dapat mendukung proses belajar siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan media *scrabble* berpengaruh terhadap keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa setelah penerapan media *scrabble*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* secara signifikan terhadap keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa setelah penggunaan media *scrabble*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada studi akademik mengenai efektivitas penggunaan media *scrabble* sebagai metode alternatif yang menarik dan interaktif, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong peningkatan motivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media *scrabble* dapat digunakan sebagai alternatif metode untuk mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan kosakata, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif.
- c. Bagi orang tua, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai proses pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam mendukung kegiatan belajar siswa di rumah melalui penerapan metode yang serupa.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif, sehingga peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Batubara et al., penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penerapan permainan *scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI SD Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa”. Kesamaannya yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penerapan media *scrabble*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu membahas tentang kemampuan kosakata bahasa Inggris, Sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris.

Lukitaningtyas et al., penelitiannya yang berjudul “Penerapan permainan *scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III di SDK St. Fransiskus Lawang”. Kesamaannya yaitu menerapkan media *scrabble* sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris. Keduanya juga berfokus pada jenjang pendidikan dasar. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu hanya berfokus pada peningkatan kosakata secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca kosakata secara spesifik. Jenjang kelas yang diteliti pun berbeda, penelitian terdahulu menggunakan kelas III dan penelitian saya menggunakan kelas V.

Dewantari et al., penelitiannya yang berjudul “Penggunaan media *scrabble* pada keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum”. Persamaannya terletak pada penggunaan media *scrabble* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini lebih difokuskan pada keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 5.

Sopiana et al., penelitiannya yang berjudul “Efektivitas permainan Bahasa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas satu di sekolah dasar”. Persamaannya yaitu menggunakan pendekatan permainan sebagai media pembelajaran. Keduanya juga berfokus pada jenjang pendidikan dasar. Adapun perbedaan antara kedua penelitian ini yaitu penelitian terdahulu menggunakan berbagai jenis permainan bahasa, sedangkan penelitian ini menggunakan media *scrabble* sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada penguasaan kosakata, sedangkan penelitian ini berfokus dalam meningkatkan keterampilan membaca kosakata.

Fitriya et al., penelitiannya yang berjudul “The effectiveness of using scrabble game in mastering English vocabulary”. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan *scrabble* dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu hanya berfokus pada penguasaan kosakata, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Batubara et al., (2022)	Pengaruh penerapan permainan <i>scrabble</i> untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI SD Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa	Sama-sama membahas tentang pengaruh penerapan media <i>scrabble</i>	Penelitian saya lebih spesifik membahas tentang keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris.
2.	Lukitaningtyas et al., (2019)	Penerapan permainan <i>scrabble</i> untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas III di SDK St. Fransiskus Lawang	Sama-sama membahas tentang penerapan media <i>scrabble</i>	Penelitian saya berfokus pada keterampilan membaca kosakata secara spesifik.
3.	Dewantari et al., 2024	Penggunaan media <i>scrabble</i> pada keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum	Sama-sama menggunakan media <i>scrabble</i> dalam pembelajaran	Penelitian saya berfokus pada keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
4.	Sopiana et al., 2023	Efektivitas permaninan Bahasa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas satu di sekolah dasar	Sama-sama menggunakan pendekatan permainan sebagai media pembelajaran Penelitian dilakukan di jenjang sekolah dasar	Penelitian saya hanya menggunakan media <i>scrabble</i> sebagai alat bantu pembelajaran dan berfokus dalam meningkatkan keterampilan membaca kosakata.
5.	Fitriya et al., 2023	The effectiveness of using scrabble game in mastering English vocabulary	Sama-sama menggunakan <i>scrabble</i> dalam pembelajaran.	Penelitian saya berfokus pada keterampilan membaca.

F. Definisi Istilah

1. *Scrabble*: Permainan papan yang dimanfaatkan sebagai media atau sarana pembelajaran, berupa kepingan huruf yang disusun pada papan berkotak-kotak dan dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain.
2. Keterampilan Membaca: Kemampuan individu untuk mengenali, melafalkan, dan memahami makna dari teks atau tulisan yang dibaca.
3. Kosakata Bahasa Inggris: Dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *vocabulary*, yaitu kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang atau suatu kelompok bahasa yang mencakup makna, bentuk, serta fungsi kata dalam proses komunikasi. *Vocabulary* dipandang sebagai komponen dasar dalam kompetensi berbahasa yang menjadi landasan bagi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

E. Sistematika Penulisan

1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah yang menguraikan dasar dan alasan dilaksanakannya penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah yang menjabarkan berbagai persoalan terkait topik kajian. Dilanjutkan dengan memuat tujuan serta manfaat penelitian yang menjelaskan arah dan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini.

2. BAB II: Kajian Teori

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian. Memuat definisi, konsep, dan variabel yang digunakan. Pada bagian akhir bab ini peneliti menyusun kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antar variabel, serta merumuskan hipotesis yang menjadi dugaan sementara yang akan diuji.

3. BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan jenis penelitian yang diterapkan, yaitu penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Pembahasan meliputi lokasi penelitian, populasi dan sampel, serta instrumen penelitian yang digunakan beserta prosedur pengujian validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, bab ini juga menjelaskan teknik pengumpulan data serta menjelaskan teknik analisis data yang diterapkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”, yaitu sesuatu yang menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media tidak hanya dipahami sebagai alat fisik, tetapi juga segala sesuatu yang dapat membantu terselenggaranya proses pembelajaran secara efektif. Sementara itu, pembelajaran merupakan proses yang memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran guna membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Secara epistemologi, media pembelajaran dipahami sebagai wadah konstruksi pengetahuan yang aktif. Konsep ini menempatkan media bukan hanya sebagai perantara pesan, tetapi sebagai struktur kognitif yang membantu peserta didik mengorganisasikan, memverifikasi, dan menginternalisasi pengetahuan sehingga terjadi pemahaman yang lebih mendalam. Perspektif ini menggeser fokus dari sekadar penyampaian materi menuju proses bagaimana pengetahuan diciptakan dalam pikiran

peserta didik melalui interaksi dengan media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran dipandang sebagai bagian integral dari proses memperoleh pengetahuan yang dapat diuji kebenarannya⁸.

Secara aksiologi, media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dimanfaatkan berdasarkan nilai, manfaat, dan tujuan praktisnya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki nilai guna apabila mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi efektivitas penyampaian materi, peningkatan motivasi belajar, maupun pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Media pembelajaran dinilai dari kualitasnya dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang relevan dengan nilai-nilai moral, estetika, sosial, dan praktis yang ingin dicapai. Media pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu membentuk sikap dan perilaku positif peserta didik sebagai bagian dari pengalaman belajar bermakna⁹.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan oleh pendidik untuk membantu tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Media diartikan sebagai beragam sarana perantara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media tersebut berfungsi menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan

⁸ Luzmary Belandria Osma, Mawency Vergel Ortega, dan Zulmary Carolina Sanchez, "Epistemological Conception of the Role of the Media in Education," *Revista Logos Ciencia & Tecnologia* 10, no. 3 (2018).

⁹ Kusma Lezi, "Aksiologi Ilmu Dalam Konteks Ilmu Pengetahuan : Systematic Literature Review" 5, no. 2 (2025): 553–64.

perhatian peserta didik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif¹⁰.

Menurut Santoso S. Hamijaya, Media ialah segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan ide dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan optimal. Pada masa kini, kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis, karena pendidik memiliki berbagai pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi.

Menurut beberapa pengertian diatas, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan kepada peserta didik. Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu agar proses belajar lebih efektif dan optimal, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga tercipta interaksi belajar yang bermakna.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Audio

Media audio berupa berbagai perangkat atau alat yang berfungsi menyampaikan pesan dalam bentuk suara dari pengirim kepada penerima melalui Indera pendengaran. Informasi yang dibagikan dapat berbentuk verbal (Bahasa lisan) maupun nonverbal (bunyi atau vokalisasi). Media

¹⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati (Tahta Media Group, 2021).

audio memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari jenis media lainnya. Media audio bersifat personal dan mengandalkan sepenuhnya kemampuan indera pendengaran, cenderung bersifat satu arah. Media audio memiliki kemampuan untuk membangkitkan imajinasi siswa. Tercatat bahwa daya konsentrasi anak-anak untuk mendengarkan materi melalui media audio berkisar antara 15 hingga 25 menit, sehingga durasi penyajian perlu disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi peserta didik. Contoh media audio ialah podcast pembelajaran, tape recorder, radio, dan sebagainya¹¹.

2) Media Visual

Media visual digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan mengandalkan indera penglihatan, sehingga peserta didik dapat memahami informasi melalui tampilan gambar atau simbol. Karakteristik utama media visual adalah sifatnya yang statis (diam), mengandalkan simbol-simbol grafis yang terdiri dari unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media ini tidak mengandung unsur suara, sehingga seluruh pesan disampaikan melalui tampilan yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Contoh media visual yang sering dimanfaatkan dalam pembelajaran antara lain gambar dan foto, diagram, peta, poster, bagan, grafik, kartu kata (*flashcard*), papan susun kata, serta papan tulis bergambar¹².

¹¹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).

¹² Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 2, no. 1 (2020): 23–27.

3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara suara dan gambar sekaligus, sehingga informasi atau pesan dapat disampaikan secara lebih lengkap dan menarik melalui kombinasi audio dan visual seperti video. Karakteristik media audio visual yang paling menonjol adalah kemampuannya menghadirkan unsur suara dan gambar secara bersamaan dalam satu kesatuan penyajian. Media audio visual memiliki karakteristik lebih efektif dalam proses belajar karena mampu memberikan pelayanan secara auditif maupun visual sekaligus, mampu meningkatkan persepsi dan pengertian peserta didik, serta memiliki kemampuan untuk memperkuat transfer belajar. Contoh media audio visual yang umum digunakan dalam pembelajaran meliputi film edukasi, video pembelajaran, animasi interaktif, presentasi bersuara, serta *sound slide*. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan kosakata dan keterampilan membaca, media audio visual seperti video cerita bergambar bersuara sangat efektif karena membantu siswa menghubungkan bentuk tulisan kata, pelafalan, dan maknanya secara bersamaan¹³.

c. Urgensi Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena dapat mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Menurut Sumiati, terdapat beberapa alasan rasional pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, diantaranya dapat

¹³ Muhammad Ikhsan Mu'minin dan Muhammad Syafiq Humaisi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 1, no. 1 (2021): 1–12.

meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengarahkan proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta kreativitas siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu, media pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan paradigma pendidikan modern yang mengharuskan guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama dalam mengembangkan keterampilan membaca kosakata. Pada tahap ini, siswa masih berada dalam proses mengenal dan memahami bentuk kata, ejaan, serta makna kosakata dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu membantu siswa memvisualisasikan huruf dan kata secara lebih konkret. Media yang bersifat visual dapat memudahkan siswa dalam mengenali dan mengingat kosakata karena informasi disajikan dalam bentuk yang dapat dilihat secara langsung¹⁴.

Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris adalah media Scrabble. Scrabble merupakan permainan edukatif yang menggunakan kepingan huruf yang dapat disusun menjadi berbagai kata. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media Scrabble memungkinkan siswa untuk berlatih membaca dan menyusun kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas permainan yang menarik. Melalui

¹⁴ Nurul Rohmawati dan Lailatul Masruroh, "The Use of Scrabble Games to Improve Students' Ability in Vocabulary" 5, no. 2 (2023): 351–58.

proses tersebut, siswa tidak hanya mengenal bentuk huruf dan kata, tetapi juga dilatih untuk berpikir dalam menyusun kosakata yang tepat sesuai dengan aturan permainan.

2. Media Scrabble

Secara etimologis, istilah *Scrabble* berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti “mencari atau meraba-raba dengan cepat” dalam konteks menyusun sesuatu secara tidak teratur. Dalam konteks permainan yang dikenal secara internasional, *Scrabble* mengacu pada nama sebuah permainan papan (*board game*) yang didesain untuk menyusun kata-kata dengan huruf-huruf secara strategis pada papan permainan untuk mencapai skor tertinggi. Permainan ini pertama kali dipopulerkan pada pertengahan abad ke-20 dan kemudian dikenal luas sebagai permainan kata (*word game*) yang menggabungkan aspek linguistik, strategi, dan kreativitas bahasa.

Scrabble merupakan media permainan yang diciptakan oleh Alfred Mosher Butts. Permainan ini berbentuk papan dan dimainkan dengan cara menyusun kata oleh 2 sampai 4 orang pemain. Setiap pemain berusaha memperoleh poin berdasarkan nilai huruf yang membentuk kata pada papan bercorak kotak-kotak tersebut. Keping permainan berupa kotak kecil yang memiliki huruf pada salah satu sisinya. Pemain mengambil keping-keping huruf dari sebuah kantong, lalu mencoba menyusun kata secara horizontal maupun vertikal layaknya teka-teki silang. Setiap kata yang dibentuk harus sesuai dan diperbolehkan menurut kamus standar bahasa yang digunakan.

Pemain dengan perolehan poin tertinggi pada akhir permainan ditetapkan sebagai pemenang¹⁵.

Permainan *scrabble* sendiri berupa mengisi kotak- kotak dengan huruf yang membentuk sebuah kata dengan tujuan mengasah kemampuan siswa dalam menyusun kosa kata, memperkaya kosakata, melatih penguasaan struktur morfologis dan melatih ejaan. Setiap huruf memiliki nilai skor tertentu yang berkisar antara 1 hingga 10 poin. Penentuan nilai tersebut didasarkan pada tingkat frekuensi kemunculan huruf dalam penggunaan bahasa standar. Pada edisi *Scrabble* berbahasa Inggris, huruf-huruf yang sering muncul dalam kosakata, seperti “E” dan “O”, masing-masing hanya bernilai 1 poin. Sebaliknya, huruf-huruf yang relatif jarang digunakan, seperti “Q” dan “Z”, memiliki nilai yang lebih tinggi, yaitu 10 poin untuk setiap huruf¹⁶.

Selain keping huruf beralfabet, permainan ini juga menyediakan dua keping kosong tanpa huruf yang bernilai 0 poin. Meskipun tidak memiliki skor, keping kosong tersebut dapat digunakan untuk mewakili huruf apa pun, mulai dari “A” hingga “Z”.. Proses menghubungkan huruf hingga membentuk suku kata, dan kata merupakan bagian penting dalam kegiatan membaca.

¹⁵ National Scrabble Association, “History of Scrabble,” National Scrabble Association.

¹⁶ Mu’thia Mubasyira dan Sigit Widiyanto, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat” 09, no. 03 (2017): 323–35.

Permainan *scrabble* memberikan sejumlah manfaat bagi peserta didik, antara lain, yaitu: Dari aspek kognitif, permainan ini membantu meningkatkan kemampuan daya ingat siswa. Dari sisi motorik, kegiatan bermain mendukung kemampuan koordinasi anggota tubuh, terutama tangan, sehingga keterampilan motorik halus maupun kasar dapat berkembang dengan lebih baik. Dalam aspek logika, permainan ini melatih peserta didik untuk berpikir secara sistematis dan tepat, sehingga mereka mampu mengambil keputusan dengan lebih cepat dan terarah. Dari sisi emosional dan sosial, permainan ini mendorong siswa mengembangkan keterampilan interpersonal, menumbuhkan sikap sabar, serta lebih berhati-hati dalam bertindak. Dan dari aspek kreativitas, *scrabble* membantu peserta didik menghasilkan ide melalui proses menyusun dan mengolah huruf menjadi kata-kata yang bermakna¹⁷.

3. Keterampilan Membaca Kosakata

Secara etimologis, keterampilan berasal dari kata dasar terampil, yang berarti memiliki kemampuan melakukan sesuatu secara cekatan, terlatih, dan efektif setelah melalui proses pembelajaran atau latihan berulang. Sedangkan membaca berasal dari kata baca, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti kemampuan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, termasuk mengeja atau melafalkan tulisan yang dibaca. Dengan demikian, keterampilan membaca dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk secara cekatan mengenali dan memahami teks tertulis melalui proses latihan yang sistematis. Pemahaman ini

¹⁷ Ibid., hlm. 324.

mencerminkan keterpaduan antara aspek motorik dan kognitif dalam kegiatan membaca yang efektif.

Menurut Lisnawati, keterampilan merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan pikiran atau nalar. Keterampilan mencakup dua unsur kemampuan, yaitu kemampuan olah pikir atau psikis dan olah perbuatan atau fisik. Dalam konteks bahasa, keterampilan diartikan sebagai kemampuan individu dalam menggunakan bahasa, baik melalui kegiatan menulis, membaca, menyimak, maupun berbicara¹⁸. Keterampilan membaca merupakan sebagai proses untuk menemukan dan memahami informasi yang diperoleh dari teks tertulis. Kegiatan membaca tidak hanya menjadi alat untuk mencari informasi, tetapi juga menjadi proses berpikir untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh.

Membaca melibatkan serangkaian proses kognitif yang kompleks, termasuk pengenalan simbol huruf, asosiasi bunyi dengan makna, serta integrasi informasi dalam struktur teks yang lebih besar. Keterampilan ini tidak berkembang secara otomatis, tetapi melalui proses belajar yang sistematis dan berkelanjutan. Ketika siswa membaca, mereka tidak hanya sekadar melihat kata-kata, tetapi juga harus mampu memahami hubungan antara kata dengan konteksnya, mengenali struktur bahasa, dan menarik kesimpulan dari isi bacaan. Proses ini menuntut keterampilan interpretatif

¹⁸ Lisnawati dan Muthmainah, "Efektivitas Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bagi Anak Lambat Belajar (Slow Learner) Di SDN Demangan," *Jurnal Psikologi Integratif* 6, no. 1 (2018): 81–100.

dan berpikir kritis yang semakin berkembang seiring dengan meningkatnya pengalaman membaca siswa.

Tujuan utama dari keterampilan membaca adalah untuk memperoleh informasi dan memperluas pengetahuan pembaca dari berbagai sumber tulisan, baik buku, artikel, maupun materi pembelajaran lainnya. Membaca yang efektif menuntut kemampuan untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis serta mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, keterampilan membaca juga berkaitan dengan kemampuan menyimpulkan, mengevaluasi, dan merespons teks secara logis, sehingga keterampilan ini menjadi pilar penting bagi pembelajaran di semua mata pelajaran, tidak hanya pada pelajaran bahasa saja¹⁹.

Keterampilan membaca menjadi landasan bagi perkembangan kecakapan literasi siswa. Pembelajaran membaca sejak dini diarahkan untuk membantu siswa mengenali huruf, memahami hubungan antara rangkaian huruf dan bunyi serta maknanya, dan akhirnya mampu membaca teks sederhana hingga kompleks. Siswa yang telah terampil membaca akan lebih mudah dalam memperoleh informasi dari berbagai mata pelajaran dan meningkatkan kemampuan akademik secara keseluruhan²⁰.

¹⁹ Amikratunnisyah dan Andi Prastowo, "Stimulasi Buku Tematik SD/MI Kelas IV Tema 3 Untuk Menumbuhkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2022): 348–60.

²⁰ Azzahrah Latif, Rizki Khoirotun Nisa, dan Salma Fadiyah Ahyar, "Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 2 (2025): 1–10.

Keterampilan membaca biasanya diperoleh melalui kegiatan belajar di sekolah, tetapi dapat dipelajari dimana saja. Sebagai salah satu bentuk keterampilan berbahasa, membaca memiliki keunikan tersendiri karena tidak semua individu yang menguasainya mampu memanfaatkannya sebagai sarana pengembangan diri. Selain itu, keterampilan membaca juga berperan penting dalam mendukung proses pengembangan pengetahuan. Karena dengan membaca dapat menyumbang sebagian besar pengetahuan. Membaca dapat menjadi kegiatan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini berfungsi untuk memperoleh informasi serta sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai berbagai aspek kehidupan. Selain itu, membaca merupakan kegiatan sederhana dan mudah dilakukan, juga memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan diri.

Keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris melibatkan pemahaman simbol huruf dan kata dalam bahasa tersebut serta hubungan antar unsur kebahasaan dalam teks. Siswa yang memiliki keterampilan membaca yang baik akan mampu mengenali kosakata baru lebih cepat, memahami struktur tata bahasa dalam bacaan, serta menerapkan informasi tersebut dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Pemahaman ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca merupakan landasan penting tidak hanya dalam pembelajaran bahasa Indonesia tetapi juga dalam penguasaan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau asing²¹.

²¹ Sarah Adelheit Frans, Yesaya Adhi Widjaya, dan Yubali Ani, "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, (2023).

Menurut Fajar Rachmawati, membaca memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi individu. Kegiatan membaca dapat meningkatkan tingkat intelektual serta memperkaya pengetahuan tentang kehidupan. Selain itu, membaca mampu memperluas cara pandang dan pola pikir, menambah kekayaan kosakata, serta memberikan informasi mengenai berbagai peristiwa yang terjadi. Membaca juga berperan dalam meningkatkan keimanan dan dapat menjadi sarana hiburan yang bermanfaat.

Adapun batasan keterampilan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan membaca kosakata Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek mengenali bentuk kata (*word recognition*) dan melafalkan kosakata dengan tepat, bukan pada kemampuan memahami teks bacaan panjang atau keterampilan membaca pemahaman secara mendalam.

a. Teori Simple View of Reading (SVR)

Teori ini diperkenalkan oleh Philip B. Gough dan William E. Tunmer pada tahun 1986 sebagai model sederhana namun kuat untuk menjelaskan proses membaca. Dalam teori ini, pemahaman membaca (*reading comprehension*) dinyatakan sebagai hasil perkalian antara kemampuan *decoding* dan kemampuan *language comprehension*. Dengan demikian, pemahaman teks akan optimal apabila kedua komponen tersebut berkembang secara seimbang.

Kemampuan *decoding* merujuk pada keterampilan membaca dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol tulisan, serta membaca kata secara akurat dan lancar. Sementara itu, *language*

comprehension berkaitan dengan kemampuan memahami makna bahasa, termasuk penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan menangkap makna secara utuh. Kedua komponen tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman bacaan, baik secara terpisah maupun secara simultan²².

Dalam penelitian ini, teori ini menjadi relevan karena keterampilan membaca kosakata termasuk dalam aspek *language comprehension*. Peserta didik tidak hanya dituntut mampu melafalkan kata secara benar, tetapi juga memahami makna kata tersebut agar dapat mencapai pemahaman bacaan yang optimal. Dengan demikian, keterampilan membaca kosakata merupakan bagian integral dari interaksi antara kemampuan dekoding dan pemahaman bahasa. Apabila peserta didik memiliki kemampuan mengenali kata namun tidak memahami maknanya, maka pemahaman membaca tidak akan berkembang secara maksimal.

Adapun indikator keterampilan membaca dalam *Teori Simple View of Reading* ialah:

- 1) Mengenali bentuk kata
- 2) Melafalkan kosakata dengan benar
- 3) Membaca kosakata dengan lancar
- 4) Memahami makna kosakata
- 5) Menggunakan kosakata dalam konteks sederhana.

²² Mohd Hazli, Maimun Aqsha Lubis, dan Mahani, “Kemahiran Membaca Teks Arab Sebagai Bahasa Kedua : Penelitian Dari Perspektif Teori Dan Kurikulum” 2, no. 1 (2019).

b. Pengertian Kosakata

Secara etimologis, istilah kosakata berkaitan dengan kata kosa dan kata. Kosakata dapat ditelaah dari akar kata *kosa* yang merujuk pada kumpulan kata, sedangkan *kata* sendiri berasal dari unit paling kecil dalam bahasa yang memiliki makna. Dalam kajian linguistik, kosakata erat kaitannya dengan studi *leksikologi* yaitu ilmu yang mempelajari kosakata, struktur, dan maknanya dalam suatu bahasa. Istilah *leksikologi* itu sendiri berasal dari bahasa Yunani *lexis* yang berarti “kata” dan *logos* yang berarti “ilmu” atau “kata tentang sesuatu”. Dengan demikian, kosakata dapat dipahami sebagai keseluruhan kumpulan kata yang menjadi bagian dari suatu bahasa atau yang dimiliki oleh penutur bahasa tertentu, yang mencerminkan makna dan fungsi kata-kata tersebut dalam komunikasi.

Secara terminologis dalam kajian linguistik, *kosakata* adalah istilah yang merujuk pada kumpulan kata atau perbendaharaan kata dalam suatu bahasa. Kosakata mencakup seluruh bentuk kata yang dikenal dan dipahami oleh seorang penutur, baik berupa kosakata aktif yang sering digunakan maupun kosakata pasif yang dikenali tetapi jarang dipakai dalam berbicara atau menulis. Kosakata tidak hanya dianggap sebagai daftar kata dalam kamus, tetapi juga sebagai bagian penting dari sistem bahasa yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi, memahami teks, dan membangun makna dalam tutur dan tulisan.

Dalam Bahasa Inggris, kosakata disebut “*vocabulary*”. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kosakata adalah perbendaharaan kata.

Vocabulary adalah himpunan kata yang di mengerti oleh orang dan dimanfaatkan untuk membentuk kalimat baru. Kosakata adalah sekumpulan kata yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi, secara lisan maupun tulisan, yang telah memiliki makna serta penjelasan terjemahannya²³.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, kosakata merupakan kumpulan kata yang telah dikenal dan dikuasai oleh individu atau masyarakat penutur bahasa, yang berfungsi sebagai unsur pembentuk bahasa dalam penyusunan kalimat serta digunakan sebagai sarana komunikasi secara lisan dan tulisan dalam kehidupan bermasyarakat.

Adapun kosakata Bahasa Inggris pada penelitian ini dibatasi pada kosakata tingkat dasar yang sesuai dengan materi pembelajaran kelas 5 sekolah dasar. Kosakata tersebut meliputi kata benda (*nouns*) seperti nama benda di kelas, di perpustakaan, anggota keluarga, hewan, buah-buahan, dan bagian tubuh; kata sifat (*adjectives*) sederhana seperti *big*, *small*, *happy*, dan *sad*; serta kata kerja (*verbs*) sederhana seperti *eat*, *drink*, *run*, dan *read*. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata umum yang terdapat dalam buku ajar Bahasa Inggris kelas 5 dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

²³ Ida Latifatul Umroh, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)," *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 6, no. 1 (2019): 39–58.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Surat Al-Alaq ayat 1-5 adalah surah pertama yang Allah wahyukan kepada Nabi Muhammad melalui perantara malaikat Jibril. Ayat tersebut berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya"²⁴.

Surah Al-Alaq ayat 1–5 dimaknai oleh para ulama sebagai wahyu pertama yang menjadi dasar pendidikan Islam karena mengandung perintah *iqra'* (bacalah). Perintah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam Islam dimulai dari kemampuan membaca dan memahami teks sebagai wadah utama ilmu. Ayat ini menegaskan bahwa penggunaan media baca-tulis dan teks adalah bagian integral untuk memperoleh ilmu pengetahuan secara sahih, sesuai dengan prinsip pendidikan Islam yang diarahkan pada pembentukan akal dan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran harus memfasilitasi

²⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, <https://quran.kemenag.go.id>, Q.S. Al-'Alaq: 1–5.

proses membaca dan penafsiran yang benar agar ilmu yang diperoleh dapat dipahami dan dipraktikkan oleh siswa²⁵.

Kata *iqra'* atau perintah membaca dalam surat tersebut disebutkan sebanyak dua kali, yaitu pada ayat 1 dan 3. Menurut Quraish Shihab, perintah pertama dimaknai sebagai anjuran untuk mempelajari hal-hal yang sebelumnya belum diketahui, sedangkan perintah kedua berkaitan dengan kewajiban menyampaikan atau mengajarkan ilmu kepada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar dan pembelajaran menuntut upaya yang sungguh-sungguh dengan mengoptimalkan seluruh potensi dan sarana yang dimiliki manusia. Setelah pengetahuan diperoleh melalui proses pembelajaran, tanggung jawab berikutnya adalah menyebarluaskan ilmu tersebut dengan tetap memaksimalkan seluruh potensi yang ada²⁶.

Menurut Muhammad Abduh, ia memaknai *al-qalam* (pena) sebagai simbol peradaban dan kemajuan manusia. Melalui pena, manusia dapat mencatat ilmu pengetahuan, mentransfer pengetahuan, serta memperluas wawasan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Abduh, ayat tersebut menegaskan pentingnya pendidikan formal dan penguasaan teknologi tulis-menulis sebagai landasan utama bagi kemajuan peradaban. Ia juga menekankan bahwa pendidikan harus diarahkan untuk membentuk masyarakat yang produktif dan inovatif. Dalam konteks ini, pena tidak

²⁵ Luklu Maknuniyah et al., "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur ' an dan Hadis : Tinjauan Pedagogis Sumber Ajaran Islam," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 293–306.

²⁶ Isnaini Nur Afiifah dan Muhammad Slamet Yahya, "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al- ' Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)," *Arfannur: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2020): 87–102.

hanya dipahami sebagai alat tulis, tetapi juga mencakup teknologi modern yang berfungsi sebagai sarana penyebaran ilmu, seperti media cetak dan media digital. Dengan demikian, pena dipandang sebagai simbol utama peradaban yang menghubungkan pendidikan, inovasi teknologi, dan pembangunan masyarakat yang berkemajuan²⁷.

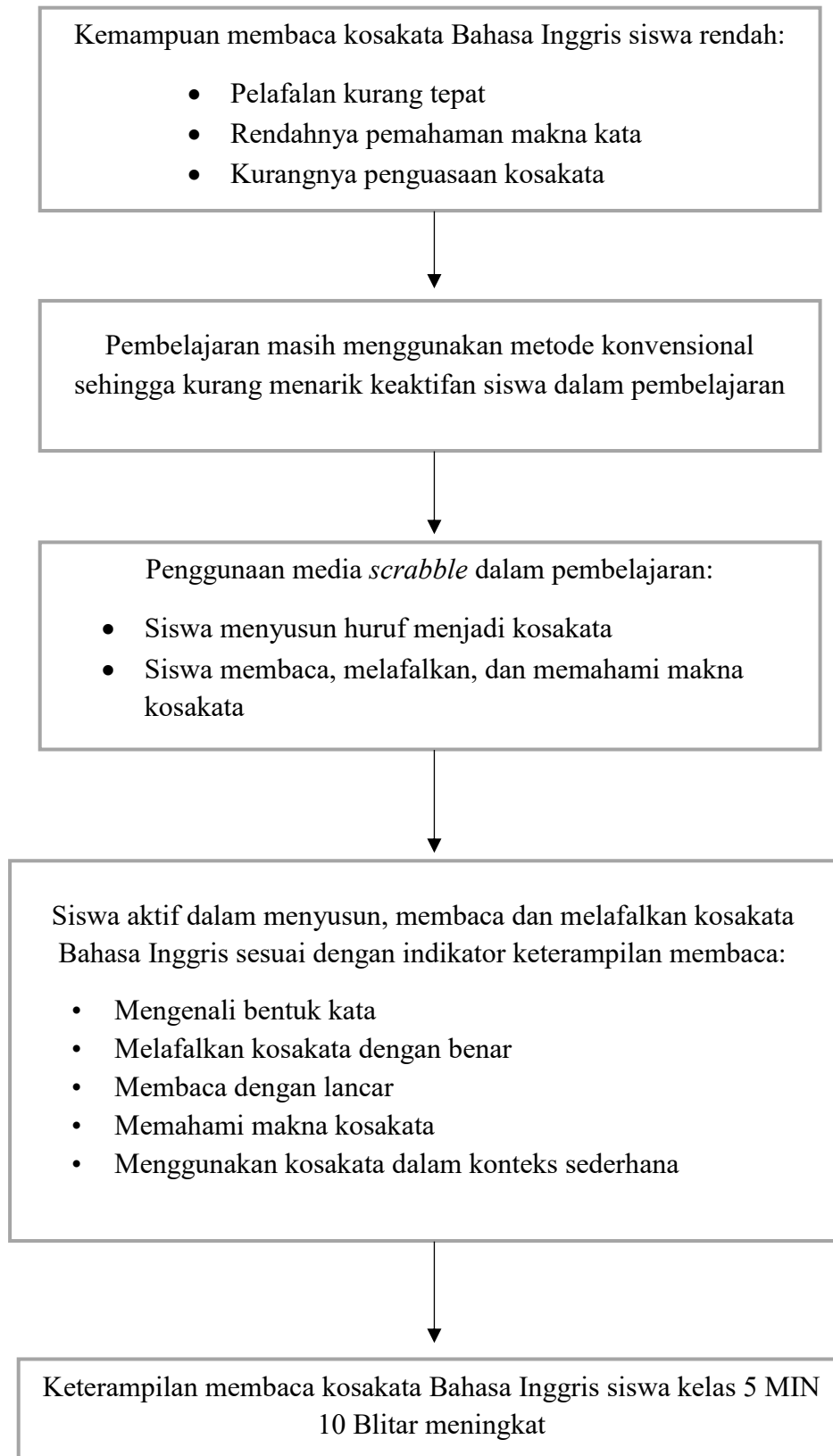
Dalam proses belajar mengajar, makna “pena” pada ayat keempat menunjukkan pentingnya penggunaan alat atau media dalam proses pembelajaran untuk membantu pemahaman dan mengembangkan daya imajinasi peserta didik, khususnya dalam kegiatan membaca. Sehingga, media *scrabble* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik mengenali huruf, kata, frasa, hingga kalimat secara lebih mudah dan menyenangkan.

Berbagai perspektif telah menunjukkan bahwa pandangan Islam tentang media pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaan alat bantu saja, tetapi mencerminkan prinsip Islam tentang pembelajaran yang bermakna dan transmisi ilmu yang benar. Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis dipandang sebagai sarana yang mempermudah pemahaman ilmu, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mengembangkan kompetensi intelektual dan spiritual.

²⁷Rizky Firnanda, Muhammad Roem Syibly, dan Junanah, “Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Perspektif Klasik Dan Kontemporer ; Analisis Surat Al- ' Alaq Ayat 1-5,” *AL MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 5, no. 2 (2025): 49–63.

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa penggunaan media *scrabble* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar.

Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa penggunaan media *scrabble* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah dirumuskan, serta menghasilkan data berbentuk angka yang dapat diolah dan dianalisis secara statistik.

Pendekatan kuantitatif berlandaskan pola pikir deduktif, yaitu dimulai dari teori yang bersifat umum kemudian menarik kesimpulan berdasarkan data empiris yang diperoleh. Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis deskriptif untuk menjelaskan data yang telah terkumpul, sehingga hasil analisis tersebut dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok penelitian yang diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *scrabble*, dan setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 10 Blitar yang berlokasi di Dsn. Sukoreno RT 001 RW 003, Ds. Sukosewu, Kec. Gandusari, Kabupaten Blitar. Sekolah tersebut berada dalam naungan Kementerian Agama. Peneliti menggunakan Lokasi tersebut karena relevan terhadap topik yang diajukan peneliti.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif adalah segala sesuatu yang dijadikan objek pengamatan oleh peneliti dan memiliki variasi nilai yang dapat diukur secara numerik. Variabel ini untuk menjelaskan hubungan sebab akibat, pengaruh, atau perbedaan antara dua atau lebih fenomena yang dikaji.

Penelitian ini menggunakan dua variable utama:

1. Variabel bebas (*independent*), merupakan variabel yang berperan sebagai faktor yang memengaruhi perubahan pada variabel terikat. Variabel ini dilambangkan dengan “X”. Yang menjadi variabel *independent* penelitian ini “Media Scrabble”.
2. Variabel terikat (*dependent*), merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini dilambangkan dengan “Y”. Yang menjadi variabel *dependent* penelitian ini “Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris”.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas 5 MIN 10 Blitar.

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis data

Data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif, yaitu data numerik yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Data tersebut menunjukkan tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa penggunaan media *scrabble* dalam proses pembelajaran.

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer: Berupa skor tes yang diperoleh dari hasil pengukuran yang diberikan oleh peneliti kepada siswa sebagai responden. Data sekunder: Berupa berbagai dokumen pendukung seperti modul ajar Bahasa Inggris, bahan ajar, serta dokumentasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mendukung pelaksanaan penelitian agar berjalan secara sistematis. Instrumen sebagai alat ukur dalam memperoleh data kuantitatif yang berkaitan dengan variabel penelitian. Melalui penggunaan instrumen penelitian, peneliti dapat mengumpulkan data secara objektif serta mempermudah proses pengumpulan data. Instrumen yang digunakan ialah:

1. Tes Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris

Tes ini berbentuk *pretest* dan *posttest* yang berisi sejumlah soal sesuai dengan materi kosakata yang diajarkan pada tingkat kelas 5.

2. Angket persepsi siswa

Angket disusun untuk melihat persepsi siswa dengan kemampuannya membaca kosakata dan pengalaman belajar melalui media Scrabble. Angket disajikan dalam skala Likert 1–4 dengan pernyataan yang menggambarkan pengalaman, motivasi, dan persepsi siswa terhadap peningkatan kemampuan kosakata.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Persepsi Siswa

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor Butir
1	Ketertarikan belajar	Persepsi siswa terhadap ketertarikan dan kesenangan belajar menggunakan media scrabble	1-2
2	Kemudahan membaca	Persepsi siswa terhadap kemudahan membaca kosakata Bahasa Inggris melalui media scrabble	3-4
3	Pemahaman kosakata	Persepsi siswa terhadap kemudahan memahami arti kosakata saat menggunakan media <i>scrabble</i>	5-6
4	Motivasi belajar	Persepsi siswa terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui media scrabble	7-8
5	Kepercayaan diri	Persepsi siswa terhadap peningkatan kepercayaan diri dalam membaca kosakata Bahasa Inggris	9-10

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Pada penelitian ini, instrumen di uji melalui validitas isi (*content validity*), yakni proses penilaian kelayakan indikator, materi, dan butir soal berdasarkan kesesuaian dengan kompetensi yang diukur. Untuk

memenuhi kriteria tersebut, butir tes dan angket divalidasi oleh ahli (*expert judgement*) yang kompeten di bidangnya. Hal ini dilaksanakan oleh ahli validator yaitu Bapak Dwi Masdi Widada, M.Pd.

Setelah instrumen di validasi oleh dosen validator, selanjutnya instrumen di uji cobakan kepada siswa yang tidak termasuk dalam subjek penelitian. Data hasil uji coba kemudian di analisis dengan bantuan SPSS. Berikut adalah tabel hasil validitas instrument:

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

Pernyataan ke-	<i>Rhitung</i>	<i>Rtabel</i>	Keterangan
1	0,703	0,361	Valid
2	0,746	0,361	Valid
3	0,748	0,361	Valid
4	0,770	0,361	Valid
5	0,789	0,361	Valid
6	0,767	0,361	Valid
7	0,688	0,361	Valid
8	0,779	0,361	Valid
9	0,745	0,361	Valid
10	0,616	0,361	Valid
11	0,712	0,361	Valid
12	0,663	0,361	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa masing-masing item pernyataan memiliki $Rhitung > Rtabel$ sebesar 0,361 dan bernilai positif. Dengan demikian, seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dapat disebut reliabel jika hasil ukurnya tidak berubah atau konsisten. Instrumen yang reliabel bersifat objektif dan menghasilkan data yang valid. Jika data yang diambil beberapa kali hasilnya tetap sama, maka instrument tersebut dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,918	12

Dari tabel diatas diketahui bahwa masing-masing item memiliki nilai Cronbachs Alpha 0,918 yaitu lebih besar dari 0,70 sehingga dapat dinyatakan reliabel.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat berpengaruh terhadap kualitas dan validitas data yang diperoleh. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu:

1. Tes

Tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Tes digunakan untuk menilai kemampuan awal dan akhir siswa dalam membaca kosakata bahasa Inggris.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai persepsi siswa terhadap media *scrabble* dalam pembelajaran kosakata.

I. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengolah data menjadi informasi yang dapat ditarik kesimpulan. Analisis data yang digunakan dilakukan secara sistematis:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kondisi awal dan kondisi akhir kemampuan siswa. Indikator yang dihitung:

- a. Perhitungan mean (nilai rata-rata)
- b. Standar Deviation (SD)
- c. Interval skor

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*, untuk menguji apakah hipotesis benar atau tidak yang bertujuan untuk menguji adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dasar pengambilan keputusan hipotesis:

H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Ketentuan dari pengujian apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

4. Uji Peningkatan (N-Gain)

Uji ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa.

Rumus N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maks} - \text{Pretest}}$$

Kategori N-Gain:

Tinggi	Sedang	Rendah
> 0,70	0,30 – 0,70	< 0,30

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahap persiapan menjadi tahapan awal untuk dilakukan peneliti sebelum turun ke lapangan. Adapun rincian kegiatannya:

- Observasi atau mengidentifikasi masalah yang ada di MIN 10 Blitar untuk memperoleh gambaran awal tentang bagaimana kondisi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- Perizinan penelitian, mengajukan surat izin ke fakultas untuk melakukan penelitian di MIN 10 Blitar.
- Menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk lembar kerja, materi, dan media *scrabble*.

- d. Penyusunan dan validasi instrumen penelitian, berupa menyusun soal *pretest* dan *posttest* dan angket serta uji validitas isi melalui para ahli.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini melaksanakan kegiatan inti penelitian di lapangan, dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Koordinasi dengan wali kelas 5 mengenai jadwal pelaksanaan penelitian.
- b. Melaksanakan *pretest*.
- c. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media *scrabble*.
- d. Melakukan *posttest*.
- e. Observasi dan dokumentasi, dilakukan selama proses pembelajaran.
- f. Memberikan lembar angket untuk diisi oleh siswa.

3. Tahapan Akhir Penelitian

Tahap akhir penelitian meliputi pengolahan dan analisis data. Adapun rincian kegiatannya:

- a. Melakukan proses pemeriksaan jawaban, pemberian skor, penghitungan nilai, dan penyusunan data ke dalam tabel.
- b. Melakukan analisis statistik untuk menentukan ada tidaknya pengaruh media *scrabble*.
- c. Menyusun Bab IV sampai VI, meliputi penyusunan paparan data, hasil penelitian, pembahasan, menarik kesimpulan, saran, dan menyusun laporan akhir penelitian dalam bentuk skripsi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Blitar. Madrasah ini berlokasi di Dsn. Sukoreno RT 001 RW 003, Ds. Sukosewu, Kec. Gandusari, Kabupaten Blitar. MIN 10 Blitar merupakan sekolah negeri yang berada dibawah naungan Kementrian Agama. Kepala madrasah saat ini ialah Bapak Mahfud, M.Pd. Adapun visi dan misi dari MIN 10 Blitar ialah:

a. Visi MIN 10 Blitar

“Terwujudnya insan yang berakhlaqul karimah, cerdas, mandiri, terampil, berbudaya lingkungan sehat, berdasar Al-Quran dan Hadits”.

b. Misi MIN 10 Blitar

- 1) Membangun kebiasaan tertib beribadah, kajian keagamaan rutin, 5S (Senyum, Sapa, Salam, Santun dan Sopan) pada peserta didik yang berbasis cinta.
- 2) Mengembangkan rasa kepedulian/empati, nasionalisme, patriotisme, dan bangga atas budaya lokal melalui aktivitas sosial, lingkungan, kebangsaan dan eksplorasi berbasis cinta.
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran yang memberikan pengalaman lintas budaya baik nasional maupun internasional yang berbasis cinta.
- 4) Mengidentifikasi dan mengembangkan potensi serta memfasilitasi pencapaian prestasi sesuai minat dan bakat peserta didik melalui keikutsertaan dalam berbagai kompetisi yang berbasis cinta.

- 5) Menyelenggarakan pembelajaran berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS), *Critical Thinking*, *Collaboration*, *Creativity*, *Communication* (4C), dan membangun 6 kemampuan literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi).
- 6) Memfasilitasi pencapaian pembelajaran intrakurikuler, dan ekstrakurikuler oleh peserta didik melalui pemantauan perkembangan belajar, identifikasi permasalahan belajar, perbaikan, pendampingan, pengembangan, dan Kerjasama dengan orang tua yang berbasis cinta.
- 7) Mengembangkan kemampuan berbasis TI untuk menghasilkan karya orisinal melalui pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan 8 dimensi profil lulusan dan ekstrakurikuler yang berbasis cinta.
- 8) Membangun kepedulian warga madrasah terhadap pelaksanaan program adiwiyata dengan mewujudkan madrasah yang bersih, asri, rindang aman dan nyaman yang berbasis cinta²⁸.

2. Penerapan Media *Scrabble* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Penerapan media *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan secara sistematis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa.

Pertemuan pertama diawali dengan pengenalan antara peneliti dengan siswa kelas 5 MIN 10 Blitar. Pada tahap ini peneliti memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan dilaksanakannya pembelajaran yang akan berlangsung selama beberapa pertemuan. Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi untuk

²⁸ Tim Pengembang Kurikulum MIN 10 Blitar, *Kurikulum Berbasis Cinta MIN 10 Blitar Tahun Ajaran 2025/2026*, <https://www.scribd.com/document/942650415/1-Kmbc-min-10-Blitar-2025-Ok-Ok> (20/5/2026)

mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari sebelumnya. Lalu siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *scrabble*. *Pretest* berlangsung dengan diberikan 20 kosakata yang akan dibaca oleh siswa.

Pertemuan kedua, peneliti menyampaikan materi *Chapter 3 I Like Reading Stories*. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca dan memahami isi cerita secara bersama-sama. Peneliti memperkenalkan beberapa kosakata baru yang terdapat dalam cerita, seperti *farmer, giant, seed, run away, forest*, dan lainnya. Setelah penyampaian materi, peneliti menjelaskan cara penggunaan media *scrabble*. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok secara bergantian menyusun huruf menjadi kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari berkaitan dengan cerita Timun Mas. Siswa tampak antusias dan aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Namun pada awal permainan, beberapa siswa masih kurang memahami aturan dalam menyusun hurufnya.

Pertemuan ketiga, pada pertemuan ini pada *Chapter 3* materi cerita *Jack and the Beanstalk*. Pembelajaran diawali dengan mengulas materi pada pertemuan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan membaca cerita *Jack and the Beanstalk* secara bersama-sama. Peneliti memperkenalkan beberapa kosakata baru yang terdapat dalam cerita seperti *beanstalk, castle, giant, golden egg, climb*, dan *magic beans*. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan media *scrabble*. Siswa kembali bekerja dalam kelompok untuk menyusun huruf menjadi kosakata yang berhubungan dengan isi cerita. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat semakin terbiasa menggunakan media *scrabble*.

Pertemuan keempat, pada pertemuan ini kegiatan diawali dengan mengulas materi pada pertemuan sebelumnya. Kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *scrabble*. *Posttest* diberikan 20 kosakata untuk dibaca oleh siswa. Setelah *posttest*, peneliti membagikan angket persepsi siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran, siswa menunjukkan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *scrabble* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami serta membaca kosakata Bahasa Inggris.

3. Hasil Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar

Pada penelitian ini, peneliti menilai keterampilan membaca kosakata siswa melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.1 Hasil nilai *pretest* dan *posttest*

NO.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Adinda Fitriya S	40	80
2.	Ahmad Alim R	40	80
3.	Ahmad Haris	49	80
4.	Aisyah Fathma H	75	80
5.	Alifia Rizqi K	45	75
6.	Amir Mahatir	42	80
7.	Ananda Aril S	55	85
8.	Anindia Cantika Y	70	80
9.	Aprilia Risma K	65	75
10.	Davina Maulida A	65	75
11.	Dimas Tristianto	40	70
12.	Erika Dwi A	40	70
13.	Fakhri Nur Daffa P	58	70

NO.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
14.	Febriyana Lituhayu W	70	80
15.	Fika Choiruz Z	35	70
16.	Hafiz Asfa Y S H	65	100
17.	Hafiza Vita S	58	80
18.	Hanna Satriyo n	58	70
19.	Kamila Njwa W N	70	70
20.	Kevin Rizki P	50	70
21.	Kyela Okalina	70	70
22.	Muhammad Afthonu F	70	70
23.	Muhammad Alfath A	55	75
24.	Muhammad Firza Z P A	70	100
25.	Muhammad Royyan A	50	70
26.	Naylal Husna I	50	80
27.	Raziev Achmad A	50	90
28.	Sekar Ayu P L	75	90
29.	Shakhila Aila J	68	80
30.	Syifa Aulia F	70	90
31.	Tika Purwita W	75	85

Hasil analisis rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca dapat dilihat pada tabel berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	31	35	75	57,87	12,532
Posttest	31	70	100	78,71	8,560
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil deskripsi statistik, menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,87 dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 75. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media scrabble, nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,71 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100.

4. Hasil Angket Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media *Scrabble*

Tabel 4.2 Hasil Angket Persepsi Siswa

No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	P1	2,97	Baik
2	P2	2,94	Baik
3	P3	3,03	Baik
4	P4	2,90	Baik
5	P5	2,71	Baik
6	P6	3,00	Baik
7	P7	2,74	Baik
8	P8	2,84	Baik
9	P9	2,77	Baik
10	P10	2,97	Baik
11	P11	2,77	Baik
12	P12	3,03	Baik
Rata-rata keseluruhan		2,89	Baik

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa setelah penggunaan media *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 2,89 dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *scrabble* dalam proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS dengan uji *Shapiro-Wilk* karena responden < 50. Kriteria dari penelitian ini jika signifikansi lebih besar dari

0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pretest	,912	31	,015
Posttest	,855	31	<,001

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,015. Nilai tersebut menunjukkan lebih kecil dari taraf signifikan yaitu ($0,015 < 0,05$), sehingga data *pretest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Nilai tersebut juga menunjukkan lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu ($< 0,001 < 0,005$), sehingga data *posttest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis uji hipotesis dilakukan dengan non-parametrik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

2. Uji Hipotesis

Selanjutnya setelah melakukan uji normalitas dan diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menggunakan SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *scrabble* terhadap keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa.

Tabel 4.4 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	28 ^b	14,50	406,00
	Ties	3 ^c		
	Total	31		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-4,634 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh data *Negative Ranks* sebanyak 0 siswa yang berarti tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai. Selanjutnya diperoleh data *Positive Ranks* sebanyak 28 siswa mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran menggunakan media *scrabble*. Sementara itu, 3 siswa memperoleh nilai yang tetap. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *scrabble* dalam pembelajaran.

Berdasarkan tabel *Test Statistics* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $< 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($< 0,001 < 0,05$). Sehingga, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrabble* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar.

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan N-Gain membantu menilai seberapa besar perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan pembelajaran, sekaligus menunjukkan efektivitas media yang digunakan. Berikut hasil analisis uji N-Gain :

Tabel 4.5 Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	31	,00	1,00	,4699	,24905
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan tabel N-Gain diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,4699. Nilai tersebut berada pada kategori sedang karena terletak pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *scrabble* mampu meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 dengan tingkat peningkatan sedang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Media *Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam membaca kosakata Bahasa Inggris masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media *scrabble*. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membaca kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan hafalan kosakata. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi untuk mempelajari kosakata baru. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian adalah media pembelajaran yang mendorong siswa untuk meningkatkan penguasaan serta keterampilan dalam membaca kosakata.

Peneliti melakukan *pretest* sebelum penerapan media *scrabble* untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa. Rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 57,87 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 75. Data yang diperoleh dari *pretest* menjadi acuan untuk mengukur perkembangan keterampilan membaca siswa setelah media *scrabble* diterapkan. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa melalui *pretest*, peneliti kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *scrabble*. Media *scrabble* digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa mengenal, membaca, dan mengingat kosakata Bahasa Inggris

melalui aktivitas permainan edukatif²⁹. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diminta menyusun huruf-huruf yang tersedia menjadi kata-kata Bahasa Inggris sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Melalui aktivitas tersebut siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengenali huruf, mengeja kata, dan mengingat makna kosakata.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble*, siswa diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan membaca kosakata setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,71 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan rata-rata hasil tes keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Hasil ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* 57,87 dan rata-rata nilai *posttest* 78,71. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrabble* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca kosakata bahasa Inggris siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan angket persepsi siswa mengenai penggunaan media *scrabble* dalam pembelajaran. Hasil angket persepsi siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 2,89 yang termasuk kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media *scrabble* diterima secara positif oleh siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta menyenangkan. Persepsi

²⁹ Afaniya Ika Aulin Farich dan Sri Wahyuni, "Using Scrabble Game-Based Learning to Improve English Vocabulary Mastery: A Systematic Review," *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture* 10, no.3 (2025): 236–47, <https://doi.org/10.35974/acuity.v10i3.4079>.

positif tersebut sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*.

Media *scrabble* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam menyusun, mengenali, dan membaca kosakata Bahasa Inggris. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih sering berinteraksi dengan kata-kata baru sehingga keterampilan membaca kosakata dapat berkembang secara lebih optimal³⁰. Dengan demikian, keberhasilan media *scrabble* tidak hanya terlihat dari aspek kognitif melalui peningkatan nilai, tetapi juga dari aspek afektif berupa tanggapan dan pengalaman belajar siswa yang positif.

Peninjauan pengaruh media *scrabble* ini dilakukan dengan uji hipotesis, dimana peneliti melakukan 3 tahapan dalam menganalisis perolehan data yaitu uji Normalitas, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain. Hasil dari uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikan *pretest* $0,015 < 0,05$, nilai signifikan *posttest* sebesar $< 0,001 < 0,005$. Maka kriteria keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan data tidak berdistribusi normal, tahap selanjutnya pengujian hipotesis non-parametrik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrabble*. Dengan demikian, H_1 yang

³⁰ Tuti dan Ilinawati, "Scrabble Game; Boosting Vocabulary Matery of English Foreign Language (Ef) Students," *Journal of English Education and Teaching* 6, no. 2 (2022): 271–82.

menyatakan adanya pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris diterima, sedangkan H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca kosakata siswa.

B. Tingkatan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Siswa Setelah Penggunaan Media *Scrabble*

Selanjutnya melakukan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *scrabble* dalam meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa. Hasil perhitungan N-Gain diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Kategori tersebut digunakan untuk memberikan gambaran tingkat keberhasilan pembelajaran yang diterapkan³¹. Hasil uji N-Gain, menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *scrabble* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa.

Kategori sedang pada hasil N-Gain menunjukkan bahwa meskipun belum mencapai kategori tinggi, penggunaan media *scrabble* telah memberikan peningkatan yang bermakna terhadap keterampilan membaca siswa. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena siswa memperoleh kesempatan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dengan menggunakan media *scrabble*³².

³¹ Supriyadi, Metodologi Penelitian & Teknik Penulisan Karya Ilmiah, (2019)

³² Untung Nopriansyah, Intan Permata Hati, dan Hesti Rafitasari, "Application of The Game Scrabble To Improve English Vocabulary in Early Children," *Journal Of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.14421/joyced.2024.41-01>.

Aktivitas permainan yang melibatkan unsur kompetisi dan kerja sama membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menguasai kosakata baru.

Temuan penelitian ini relevan dengan Teori *Simple View of Reading (SVR)* yang dikemukakan oleh Gough dan Tunmer. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan hasil dari keterpaduan antara kemampuan *decoding* dan *language comprehension*³³. Melalui penggunaan media *scrabble*, siswa dilatih untuk mengenali huruf, menghubungkan huruf menjadi kata, serta memahami kosakata yang terbentuk. Proses tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kedua komponen utama dalam teori SVR sehingga mendukung perkembangan keterampilan membaca kosakata siswa.

Apabila ditinjau berdasarkan indikator keterampilan membaca yang digunakan dalam penelitian ini, penggunaan media *scrabble* menunjukkan kesesuaian dengan seluruh indikator yang terdapat dalam *Teori Simple View of Reading (SVR)*, yaitu:

1. Mengenali bentuk kata (*word recognition*). Berdasarkan observasi selama pembelajaran, ketika siswa mengamati huruf-huruf yang tersedia pada keping *scrabble* kemudian mengidentifikasi susunan huruf yang membentuk kosakata Bahasa Inggris tertentu. Kegiatan tersebut membantu siswa membedakan dan mengenali bentuk kata secara visual sehingga mereka menjadi lebih mengenal berbagai kosakata yang dipelajari.

³³ Hugh W Catts, "The Simple View of Reading : Advancements and False Impressions," *Remedial and Special Education* 39, no. 5 (2018): 317–23, <https://doi.org/10.1177/0741932518767563>.

2. Melafalkan kosakata dengan benar. Selama proses pembelajaran berlangsung, setelah berhasil menyusun kata, siswa diminta untuk membaca dan mengucapkan kosakata tersebut. Kegiatan ini menjadi kesempatan siswa untuk melatih pengucapan kata secara berulang sehingga kemampuan pelafalan mereka menjadi lebih baik. Pengulangan yang terjadi selama permainan membantu siswa mengingat hubungan antara bentuk tulisan dan pelafalan dalam Bahasa Inggris³⁴.
3. Membaca kosakata dengan lancar. Setelah menyusun kosakata, siswa diminta untuk membacakan kosakata yang telah disusun. Terdapat peningkatan tersebut dapat diketahui dari kemampuan siswa yang semakin cepat dalam membaca kata yang berhasil mereka susun. Pada awal pembelajaran beberapa siswa masih memerlukan waktu yang cukup lama untuk membaca. Namun setelah beberapa kali menggunakan media *scrabble*, siswa mulai mampu membaca kosakata dengan lebih lancar. Kondisi ini menunjukkan adanya perkembangan dalam keterampilan membaca dasar siswa.
4. Memahami makna kosakata. Dalam pembelajaran setelah menyusun dan membaca kosakata, siswa diarahkan untuk mengetahui arti kosakata yang disusun. Dengan mengetahui makna kata yang disusun, siswa dapat memahami hubungan antara kata. Pemahaman makna ini menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan membaca karena

³⁴Verly B Jaug et al., "Scrabble-Based Classroom Intervention to Enhance Vocabulary and Spelling Mastery among Grade IV Pupils," *Journal of Education and Learning Reviews* 3, no. 2 (2026): 1–16.

siswa dapat menghubungkan kosakata dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

5. Menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Dapat diketahui, selama pembelajaran siswa mampu menyebutkan dan menghubungkan kosakata yang dipelajari dengan benda, situasi, atau kalimat sederhana yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media *scrabble* tidak hanya membantu siswa mengenali dan membaca kosakata, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami serta menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang lebih nyata.

Teori media pembelajaran menjelaskan bahwa media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan³⁵.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *scrabble* memberikan pengaruh dan peningkatan terhadap keterampilan membaca kosakata. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *scrabble* telah menjalankan fungsi media

³⁵ Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–13.

pembelajaran sebagaimana dijelaskan dalam teori. Melalui penggunaan kepingan huruf yang disusun menjadi kata-kata bermakna, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam mengenali huruf, menyusun kosakata, membaca kata yang terbentuk, serta memahami maknanya. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dkk yang menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *media scrabble* mengalami peningkatan keterampilan membaca yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional³⁶. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ikhwanurrahim yang menjelaskan bahwa menyusun huruf menjadi kata dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengenali bentuk kata, mengingat kosakata dan memahami ejaan Bahasa Inggris dengan lebih baik sehingga permainan *scrabble* efektif meningkatkan penguasaan kosata dan kemampuan *spelling* Bahasa Inggris siswa sekolah dasar³⁷.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Permainan edukatif memberikan

³⁶ Windi Anggraini, Andi Rahman, dan Evi Rosmiyati, "Pengaruh Media Pembelajaran Screable Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Di SD Negeri 229 Palembang The Influence of Sscreabble Learning Media on the Reading Skills of Grade IV Students at SD Negeri 229 Palembang," *Jurnal EduTech* 10, no. 2 (2024): 439–48.

³⁷ Muhammad Ikhwanurrahim dan Yunida Tria Ningsih, "Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Spelling Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar," *Journal Innovation in Education (inoved)* 3, no. 3 (2025): 221–30.

pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, permainan juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna³⁸.

Meskipun temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kontribusi kebaruan (*novelty*) yang membedakannya secara spesifik. Penelitian terdahulu lebih berorientasi pada peningkatan kemampuan *spelling* (ejaan) dan sebagian besar penelitian terdahulu lainnya hanya mengukur pada penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) secara umum, penelitian ini secara lebih spesifik memfokuskan pada peningkatan keterampilan membaca kosakata (*reading vocabulary*) siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan tersebut menjadi penting karena berawal dari permasalahan yang ditemukan di MIN 10 Blitar, yaitu masih adanya kesulitan siswa dalam membaca kosakata bahasa Inggris akibat perbedaan antara bentuk tulisan kata dan cara pengucapannya (*pronunciation*) serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan kepingan huruf *scrabble* yang bersifat visual, penelitian ini menunjukkan secara empiris bahwa media permainan tidak hanya berperan dalam memperkuat daya ingat visual siswa, tetapi juga efektif dalam membangun kemampuan membaca kosakata secara aktif sebagai fondasi keterampilan membaca pada peserta didik usia sekolah dasar³⁹.

³⁸ Melisa Khoyyiroh Harahap dan Diah Khoirunnisa Harahap, "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 54–60.

³⁹ Ainun Muthmainnah Nurdin, Geminastiti Sakkir, dan Ahmad Talib, "The Use of Scrabble Game as A Teaching Medium to Improve Students' Vocabulary Mastery at SMPN 4 Sungguminasa," *Journal of Excellence in English Language Education* 3, no. 3 (2024): 434–442.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *scrabble* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan, hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh perlakuan, serta hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang, serta angket persepsi siswa yang mendapatkan respon positif siswa. Oleh karena itu, media *scrabble* dapat menjadi sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca kosakata pada siswa sekolah dasar.

C. Hikmah Penelitian Dalam Perspektif Islam

Penelitian ini memberikan hikmah bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dilibatkan secara aktif melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Keterampilan membaca juga merupakan kemampuan yang harus ditumbuhkan melalui proses pembiasaan dan stimulasi lingkungan sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menempatkan literasi membaca sebagai salah satu kompetensi fundamental dalam menghadapi tantangan abad ke-21⁴⁰. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *scrabble* tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa⁴¹.

⁴⁰ Ana Zuyyina Fitri dan Nuril Nuzulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD," *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 4, no. 2 (2025): 88–103.

⁴¹Rika Nurwayuni, "Students' Vocabularies Learning through Scrabble Games," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha* 11, no. 2 (2023): 188–95.

Pembelajaran melalui media permainan edukatif melatih siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, mematuhi aturan permainan, bersikap sportif, serta membangun rasa percaya diri dalam mengemukakan jawaban. Kemampuan membaca membantu siswa menghadapi realitas sosial yang beragam sekaligus menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap berbagai perbedaan⁴². Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa. Lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan turut mendorong terciptanya interaksi positif antar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna⁴³.

Dalam perspektif pendidikan Islam, bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari ikhtiar manusia dalam memanfaatkan sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan secara lebih efektif. Perintah *iqra'* dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1–5 tidak hanya dipahami sebagai aktivitas membaca teks, tetapi juga sebagai dorongan untuk mengembangkan berbagai metode dan media yang dapat membantu manusia memahami ilmu dengan lebih baik⁴⁴. Pemanfaatan media *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu bentuk implementasi nilai tersebut, karena media ini membantu siswa mengenali huruf, membentuk kata, membaca, serta memahami makna kosakata secara bertahap dan

⁴² Ahmad Sholeh, Maryam Faizah, and Muhammad Nur Ghofir, “Pengembangan Literasi Keagamaan Mahasiswa PGMI Untuk Membentuk Sikap Moderasi” 8, no. 3 (2024): 425–35.

⁴³ Alisha Putri Najla, Otib Satibi Hidayat, dan Uswatun Hasanah, “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran ‘Wording’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah Dasar” 16, no. 1 (2023): 109–17.

⁴⁴ Maknuniyah et al., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al- Qur’an Dan Hadis : Tinjauan Pedagogis Sumber Ajaran Islam.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, no.3 (2025): 293-306.

menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan sekaligus mengoptimalkan potensi siswa dalam belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan tujuan pendidikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Ketika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, peserta didik tidak lagi memandang pembelajaran Bahasa Inggris sebagai sesuatu yang sulit atau membosankan, melainkan sebagai aktivitas yang menarik dan menantang. Hikmah utama dari penelitian ini adalah bahwa proses pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, sosial, dan spiritual secara seimbang. Media *scrabble* tidak hanya menjadi alat bantu untuk meningkatkan keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan karakter positif, semangat belajar, kerja sama, dan kesadaran akan pentingnya membaca sebagai pintu gerbang memperoleh ilmu pengetahuan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media scrabble terhadap keterampilan membaca kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 5 MIN 10 Blitar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media *scrabble* membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca kosakata serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca kosakata setelah penggunaan media *scrabble*, yang diperkuat oleh hasil uji statistik dan perhitungan peningkatan hasil belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media *scrabble* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguasaan kosakata dan keterampilan membaca Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.
3. Siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan media *scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil angket menunjukkan rata-rata skor sebesar 2,89 yang termasuk dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *scrabble* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *scrabble* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca kosakata siswa. Penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif seperti *scrabble* untuk melatih kemampuan membaca dan memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan berlatih secara rutin, kemampuan berbahasa Inggris diharapkan dapat berkembang secara lebih optimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif. Dukungan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup dan subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengkaji penggunaan media *scrabble* terhadap aspek kemampuan berbahasa Inggris lainnya, seperti menulis, berbicara, atau penguasaan kosakata secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiifah, I. N., & Yahya, M. S. (2020). Konsep belajar dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq ayat 1–5 (studi tafsir Al-Misbah). *Arfannur: Journal of Islamic Education*, 1(1), 87–102.
- Amikratunnisyah, & Prastowo, A. (2022). Stimulasi buku tematik SD/MI kelas IV tema 3 untuk menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman siswa. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 348–360.
- Anggraini, W., Rahman, A., & Rosmiyati, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran Scrabble terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di SD Negeri 229 Palembang. *Jurnal EduTech*, 10(2), 439–448.
- Association, N.S. (n.d.). *History of Scrabble*. National Scrabble Association.
- Catts, H. W. (2018). The simple view of reading: Advancements and false impressions. *Remedial and Special Education*, 39(5), 317–323. <https://doi.org/10.1177/0741932518767563>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi gamebased learning pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Farich, A. I. A., & Wahyuni, S. (2025). Using Scrabble game-based learning to improve English vocabulary mastery: A systematic review. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 10(3), 236–247. <https://doi.org/10.35974/acuity.v10i3.4079>
- Fathin, D. U., & Sya, F. M. (2022). Pandangan guru terhadap siswa yang kesulitan dalam pengucapan berbahasa Inggris di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 468–473. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7827>
- Firnanda, R., Syibly, M. R., & Junanah. (2025). Tafsir ayat pendidikan dalam perspektif klasik dan kontemporer: Analisis Surat Al-'Alaq ayat 1–5. *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(2), 49–63.

- Fitri, A. Z., & Nuzulia, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan literasi membaca pada mata pelajaran PPKN kelas IV SD. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 4(2), 88–103. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v4i2.11766>
- Fitriya, & Fajarina, M. (2023). The effectiveness of using Scrabble game in mastering English vocabulary. *Journal of Student Research*, 1(1), 57–71.
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*.
- Habib, T. A. (2024). Analisis penggunaan permainan Scrabble dalam memperluas kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Elementary School*, 11(2), 410–418.
- Harahap, M. K., & Harahap, D. K. (2024). Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 54–60.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan kosakata siswa di sekolah dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>
- Hazli, M., Lubis, M. A., & Mahani. (2019). Kemahiran membaca teks Arab sebagai bahasa kedua: Penelitian dari perspektif teori dan kurikulum. *Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(1).
- Ikhsan, M., & Humaisi, M.S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- 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.

- Jaug, V. B., Tataan, H., Maghanoy, L. B., Dimalna, J. M., Gorrero, M. J. R., & Lumactod, J. O. (2026). Scrabble-based classroom intervention to enhance vocabulary and spelling mastery among Grade IV pupils. *Journal of Education and Learning Reviews*, 3(2), 1–16.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, (n.d). *Al-Quran dan Terjemahannya*. <https://quran.kemenag.go.id>
- Latif, A., Nisa, R. K., & Ahyar, S. F. (2025). Strategi pengembangan keterampilan membaca pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 1–10.
- Lezi, K. (2025). Aksiologi ilmu dalam konteks ilmu pengetahuan: Systematic literature review. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 553–564.
- Lisnawati, & Muthmainah. (2018). Efektivitas metode SAS (struktur analitik sintetik) dalam meningkatkan keterampilan membaca bagi anak lambat belajar (slow learner) di SDN Demangan. *Jurnal Psikologi Integratif*, 6(1), 81–100.
- Maknuniyah, L., Makarromah, N., Indrianti, K., & Abdurrahman. (2025). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan hadis: Tinjauan pedagogis sumber ajaran Islam. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 293–306.
- Mu'minin, M. I., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12.
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan Scrabble terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(3), 323–335.
- Najla, A. P., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran “Wording” pada pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. *I6(1)*, 109–117.
- Nopriansyah, U., Hati, I. P., & Rafitasari, H. (2024). Application of the game Scrabble to improve English vocabulary in early children. *Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.14421/joyced.2024.41-01>
- Nurdin, A. M., Sakkir, G., & Talib, A. (2024). The use of Scrabble game as a teaching medium to improve students' vocabulary mastery at SMPN 4 Sungguminasa. *Journal of Excellence in English Language Education*, 3(3), 434–442.

- Nurwayuni, R. (2023). Students' vocabularies learning through Scrabble games. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 11(2), 188–195.
- Osma, L. B., Ortega, M. V., & Sanchez, Z. C. (2018). Epistemological Conception of The Role of The Media in Education. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 10(3).
- Rohmawati, N., & Masruroh, L. (2023). The use of Scrabble games to improve students' ability in vocabulary. *Journal of English Linguistics, Literature, and Education*, 5(2), 351–358.
- Rosi, R. I., & Fahmi, A. S. (2022). Qisshotul Qur'an: Upaya penguatan literasi keagamaan bagi siswa SD Al-Qur'an Ummul Quro Pamekasan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 13–22. <https://doi.org/10.18860/mad.v15i1.17982>
- Sholeh, A., Faizah, M., & Ghofir, M. N. (2024). Pengembangan literasi keagamaan mahasiswa PGMI untuk membentuk sikap moderasi. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(3), 425–435. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.966
- Supriyadi. (2019). *Metodologi Penelitian & Teknik Penulisan Karya Ilmiah*.
- Tim Pengembangan Kurikulum MIN 10 Blitar. (2025). *Kurikulum Berbasis Cinta MIN 10 Blitar Dalam Ajaran 2025/2026*.
- Tuti, & Ilinawati. (2022). Scrabble game: Boosting vocabulary mastery of English foreign language (EFL) students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 271–282.
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 6(1), 39–58.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 23–27.
- Widada, D. M. (2017). Implementasi Strategi SQ3R Membaca Kritis Sastra Siswa MI Kelas Lanjut. *Paramasastra*, 4(2).
- Yuliandari, R. N. (2025). Exploring elementary school readiness for implementing deep learning technology in digital education. *International Journal of Elementary Education*, 9(3), 524–533. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i3.100529>

Yoon, M. (2020). The importance of learning English at an early age. *Cambridge for Life*. <https://www.cambridgeforlife.org/articles/learning-english/the-importance-of-learning-english-at-an-early-age>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM CINTA

Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Materi	: Reading Story “Timun Mas”
Fase	: C/Kelas V
Tema Kurikulum Cinta	: Cinta ilmu dan Cinta sesama
Materi Inseri	: Integrasi nilai keimanan, kerja sama, dan kecintaan terhadap ilmu sebagai bentuk Syukur kepada Allah SWT
Alokasi waktu	: 2 JP

Identifikasi	Peserta Didik: - Memiliki kemampuan dasar membaca kosakata Bahasa Inggris sederhana. - Memiliki karakteristik belajar yang beragam meliputi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. - Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita rakyat dan kosakata baru dalam Bahasa Inggris. - Membutuhkan pembelajaran yang menarik, aktif, dan kontekstual agar mampu memahami kosakata dan makna cerita.
	Materi Pelajaran: • Jenis pengetahuan: Konseptual dan prosedural tentang kosakata Bahasa Inggris dalam cerita pendek. • Relevansi: Keterampilan membaca kosakata dalam cerita membantu siswa memahami teks sederhana dan meningkatkan minat membaca. • Tingkat kesulitan: Menengah dengan pendekatan konkret dan kontekstual sesuai tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar. • Struktur materi: Kosakata dalam cerita Timun Mas, membaca kosakata Bahasa Inggris, memahami makna kata dalam cerita, dan Menyusun kata melalui permainan <i>Scrabble</i>. • Integrasi nilai dan karakter: Kerja sama, percaya diri, gemar membaca dan cinta ilmu.
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran • DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME: Peserta didik menunjukkan rasa syukur kepada Allah SWT atas kemampuan belajar dan memperoleh ilmu. • DPL2 Penalaran Kritis: Peserta didik mampu memahami kosakata dan isi cerita sederhana. • DPL3 Kreativitas: Peserta didik menunjukkan kreativitas dalam Menyusun kata menggunakan media <i>Scrabble</i>. • DPL4 Kolaborasi: Peserta didik bekerja sama dalam kelompok saat permainan

	<i>Scrabble</i>. • DPL5 Komunikasi: Peserta didik mampu membaca kosakata Bahasa Inggris dengan benar di depan kelas. Tema Cinta: Panca Cinta • Cinta pada Allah dan Rasul: Diimplementasikan melalui rasa syukur atas kesempatan belajar ilmu baru. • Cinta Lingkungan: Diimplementasikan melalui kegiatan membaca cerita dan mempelajari kosakata baru. • Cinta Diri Sendiri dan Sesama: Diimplementasikan melalui kerja sama saat bermain Scrabble dalam kelompok.
	7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat: Bangun tidur, Beribadah, Berolahraga, Gemar Belajar, Makan sehat dan bergizi, Bermasyarakat, Tidur cepat
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu membaca dan memahami kosakata Bahasa Inggris sederhana dalam cerita pendek.
	Lintas Disiplin Ilmu: - Bahasa Indonesia - Pendidikan Agama Islam - PPKn
	Tujuan Pembelajaran: Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata Bahasa Inggris dalam cerita Timun Mas, membaca kosakata Bahasa Inggris dengan pengucapan yang benar, Menyusun kata menggunakan media <i>Scrabble</i> dan menjelaskan arti kosakata yang dipelajari.
	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) 1. Menyebutkan kosakata baru dalam cerita. 2. Membaca kosakata dengan <i>pronunciation</i> yang benar. 3. Menyusun kata dari huruf <i>Scrabble</i>. 4. Menjelaskan arti kosakata dalam bahasa Indonesia
	Topik Pembelajaran: - <i>Vocabulary from story Timun Mas</i> - <i>Reading simple words</i> - <i>Word meaning</i> - <i>Scrabble word game</i>
	Praktik Pedagogis: 1. Model Pembelajaran: <i>Cooperative learning</i> dan <i>Game Based Learning</i>. 2. Metode: Diskusi kelompok, membaca, permainan yang mendidik dan presentasi.

	3. Media dan Sarana: Media <i>Scrabble</i>, Buku Bahasa Inggris kelas V, Papan tulis. 4. Langkah Pembelajaran: 1) Pendahuluan: Motivasi dan apersepsi tentang membaca dan memperkenalkan cerita Timun Mas. 2) Eksplorasi: Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cerita Timun Mas dan mengidentifikasi kosakata yang dipahami yang ada dalam cerita tersebut. 3) Elaborasi: Peserta didik berdiskusi dalam kelompok, Menyusun huruf menjadi kosakata yang benar serta membacakan kosakata yang telah disusun di depan kelas. 4) Konfirmasi: Peserta didik melakukan refleksi bersama guru terkait cara membaca kosakata yang benar. 5) Evaluasi: Peserta didik melaksanakan (<i>pre-test/post-test</i>) dan tes sederhana menghafal kosakata yang telah dipelajari.
	Lingkungan Pembelajaran: - Ruang kelas yang mendukung diskusi dan kolaborasi - Lingkungan sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media observasi langsung untuk mencari kosakata.
Pengalaman Belajar	Langkah-langkah Pembelajaran
	AWAL (Prinsip pembelajaran: Berkesadaran, bermakna, menggembirakan) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama, kemudian mengajak peserta didik melakukan orientasi bermakna melalui pertanyaan apersepsi terkait kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti: • “Siapa yang pagi ini bangun tepat waktu?” • “Siapa yang tadi malam belajar, materi apa yang dipelajari hari ini?” • “Do you like reading story?” Melalui pertanyaan tersebut, guru mengaitkan kebiasaan positif peserta didik. Kegiatan dilanjutkan dengan apersepsi memperkenalkan cerita Timun Mas dan menjelaskan membaca adalah bagian dari cinta ilmu.
	INTI Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.
	Memahami (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, menggembirakan) 1. Peserta didik mengamati, mendengarkan penjelasan guru tentang cerita Timun Mas.

	2. Guru memperkenalkan kosakata seperti: <i>giant, forest, girl, run, brave</i> 3. Peserta didik membaca kosakata bersama-sama	
	Mengaplikasi (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, menggembirakan) 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 2. Setiap kelompok mendapatkan huruf <i>scrabble</i> 3. Peserta didik menyusun huruf menjadi kosakata yang telah dipelajari 4. Setiap kelompok maju membaca kosakata yang telah disusun 5. Guru memperbaiki pengucapan peserta didik jika ada yang salah	
	Merefleksi (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, menggembirakan) 1. Peserta didik menuliskan refleksi pribadi mengenai kosakata apa saja yang telah mereka pelajari 2. Peserta didik menyampaikan tentang pendapat pentingnya membaca cerita 3. Guru menekankan bahwa belajar Bahasa Inggris adalah bagian dari mencintai ilmu	
	PENUTUP (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, menggembirakan)	
	Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan umpan balik yang positif terhadap proses serta hasil pembelajaran peserta didik. Guru memberikan pesan agar siswa rajin membaca. Pembelajaran ditutup dengan doa.	
Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran:	- Pre-test singkat (tes membaca) Untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata - Observasi kesiapan belajar Untuk mengetahui minat, fokus, dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
	Asesmen pada Proses Pembelajaran:	- Assessment as Learning: Peserta didik melakukan refleksi tertulis/lisan mengenai pemahaman mereka terhadap materi cerita Timun Mas. - Assessment for Learning: Guru melakukan observasi, pendampingan, dan memberikan umpan balik selama kegiatan diskusi kelompok. - Assessment of Learning: Guru memberikan penilaian berupa pengerjaan LKPD untuk mengukur capaian pembelajaran peserta didik pada akhir pembelajaran. - Peer Assessment: Peserta didik memberikan komentar, saran dan penilaian secara konstruktif terhadap hasil presentasi kelompok lain. - Self Assessment: Peserta didik menilai tingkat

		pemahaman, keterlibatan dan kontribusi mereka selama proses pembelajaran melalui lembar/jurnal refleksi sederhana.																																																																																																																																				
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran:	- Post-test (menghafalkan kosakata) Untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran. - Penilaian Kinerja: Guru menilai kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi - Observasi Sikap: Guru menilai sikap kerja sama, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kepedulian lingkungan selama proses pembelajaran berlangsung.																																																																																																																																				
Glosarium	• Vocabulary: Kosakata • Story: Cerita • Reading: Membaca • Scrabble: Permainan Menyusun huruf menjadi sebuah kata • Kurikulum Cinta: Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai cinta kepada Allah Swt., sesama manusia, lingkungan, bangsa, dan ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan.																																																																																																																																					
LKPD	A. Carilah kosakata yang telah kalian pelajari! <table><tr><td>f</td><td>o</td><td>t</td><td>b</td><td>l</td><td>v</td><td>l</td><td>y</td><td>g</td><td>a</td><td>l</td></tr><tr><td>n</td><td>i</td><td>s</td><td>f</td><td>o</td><td>c</td><td>t</td><td>b</td><td>i</td><td>l</td><td>l</td></tr><tr><td>t</td><td>c</td><td>o</td><td>c</td><td>k</td><td>l</td><td>t</td><td>a</td><td>a</td><td>w</td><td>t</td></tr><tr><td>r</td><td>t</td><td>l</td><td>i</td><td>a</td><td>o</td><td>c</td><td>a</td><td>s</td><td>t</td><td>l</td></tr><tr><td>i</td><td>h</td><td>d</td><td>c</td><td>k</td><td>u</td><td>y</td><td>m</td><td>l</td><td>s</td><td>n</td></tr><tr><td>a</td><td>r</td><td>u</td><td>g</td><td>b</td><td>d</td><td>c</td><td>i</td><td>e</td><td>t</td><td>n</td></tr><tr><td>t</td><td>n</td><td>e</td><td>t</td><td>a</td><td>s</td><td>l</td><td>n</td><td>t</td><td>g</td><td>i</td></tr><tr><td>h</td><td>g</td><td>y</td><td>m</td><td>a</td><td>g</td><td>i</td><td>c</td><td>i</td><td>i</td><td>s</td></tr><tr><td>c</td><td>w</td><td>r</td><td>s</td><td>f</td><td>l</td><td>m</td><td>o</td><td>c</td><td>a</td><td>e</td></tr><tr><td>o</td><td>b</td><td>a</td><td>l</td><td>t</td><td>l</td><td>b</td><td>n</td><td>s</td><td>n</td><td>n</td></tr><tr><td>w</td><td>e</td><td>t</td><td>b</td><td>e</td><td>a</td><td>e</td><td>s</td><td>e</td><td>t</td><td>b</td></tr><tr><td>f</td><td>t</td><td>b</td><td>p</td><td>o</td><td>o</td><td>r</td><td>k</td><td>e</td><td>t</td><td>v</td></tr></table>		f	o	t	b	l	v	l	y	g	a	l	n	i	s	f	o	c	t	b	i	l	l	t	c	o	c	k	l	t	a	a	w	t	r	t	l	i	a	o	c	a	s	t	l	i	h	d	c	k	u	y	m	l	s	n	a	r	u	g	b	d	c	i	e	t	n	t	n	e	t	a	s	l	n	t	g	i	h	g	y	m	a	g	i	c	i	i	s	c	w	r	s	f	l	m	o	c	a	e	o	b	a	l	t	l	b	n	s	n	n	w	e	t	b	e	a	e	s	e	t	b	f	t	b	p	o	o	r	k	e	t	v
f	o	t	b	l	v	l	y	g	a	l																																																																																																																												
n	i	s	f	o	c	t	b	i	l	l																																																																																																																												
t	c	o	c	k	l	t	a	a	w	t																																																																																																																												
r	t	l	i	a	o	c	a	s	t	l																																																																																																																												
i	h	d	c	k	u	y	m	l	s	n																																																																																																																												
a	r	u	g	b	d	c	i	e	t	n																																																																																																																												
t	n	e	t	a	s	l	n	t	g	i																																																																																																																												
h	g	y	m	a	g	i	c	i	i	s																																																																																																																												
c	w	r	s	f	l	m	o	c	a	e																																																																																																																												
o	b	a	l	t	l	b	n	s	n	n																																																																																																																												
w	e	t	b	e	a	e	s	e	t	b																																																																																																																												
f	t	b	p	o	o	r	k	e	t	v																																																																																																																												

Daftar Pustaka	Kementerian Agama Republik Indonesia. (2025). <i>Panduan Implementasi Kurikulum Cinta pada Madrasah</i>. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). <i>Buku Panduan Guru Bahasa Inggris untuk SD/MI Kelas V</i>. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). <i>Buku Siswa Bahasa Inggris untuk SD/MI Kelas V</i>. Jakarta: Kemendikbudristek.
----------------	---

Mengetahui
Kepala MIN 10 Blitar

Malang, 22 April 2026
Mahasiswa

.....
NIP.

Khaula Afifah
NIM. 22010311008

Lampiran 2 Soal *Pretest* dan *Posttest*

PRETEST MEMBACA KOSAKATA

Bacalah kosakata berikut dengan tepat!

No.	Kosakata	Arti
1	Pencil	Pensil
2	Book	Buku
3	Bag	Tas
4	Eraser	Penghapus
5	Ruler	Penggaris
6	Sell	Menjual
7	Price	Harga
8	Buy	Membeli
9	Story	Cerita
10	Page	Halaman
11	Computer	Komputer
12	Library	Perpustakaan
13	Seed	Biji
14	Tree	Pohon
15	Gold	Emas
16	Farmer	Petani
17	Boy	Anak laki-laki
18	Girl	Anak perempuan
19	House	Rumah
20	Giant	Raksasa

POSTTEST MEMBACA KOSAKATA

No.	Kosakata	Arti
1	Pencil Case	Tempat pensil
2	Classroom	Ruang kelas
3	White board	Papan tulis
4	Crayon	Krayon
5	Glue	Lem
6	Father	Ayah
7	Mother	Ibu
8	Brother	Saudara laki-laki
9	Sister	Saudara perempuan
10	Grandmother	Nenek

11	Giant	Raksasa
12	Cucumber	Mentimun
13	Farmer	Petani
14	Forest	Hutan
15	Seed	Biji
16	Salt	Garam
17	Shrimp Paste	Terasi
18	Needle	Jarum
19	Escape	Melarikan diri
20	Chase	Mengejar

Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN MODUL AJAR
Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata
Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 MIN 10 Bitar

E. Identitas Peneliti
Nama Peneliti : Khaila Afiyah
NIM : 220103110082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

F. Identitas Validator
Nama Validator : Dwi Mawati Widiyanti, M.Pd
Tanggal : 24 April 2026

G. Petunjuk Pengisian
1. Bapak/Ibu dapat menilai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan skor penilaian dengan keterangan poin sebagai berikut:
1 = Tidak sesuai
2 = Kurang sesuai
3 = Sesuai
4 = Sangat sesuai
3. Jika terdapat saran perbaikan komentar, maka diharapkan Bapak/Ibu menuliskan pada kolom saran perbaikan dan komentar yang telah disediakan

H. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Format Pedoman Modul Ajar					
1.	Petunjuk modul ajar dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Sistematis dan alur modul ajar terusan runtut				✓
Format Isi					
4.	Kesesuaian dengan CP/ATP				✓
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran				✓
6.	Kedalaman materi sesuai dengan fase belajar				✓
7.	Relevansi materi kosakata dengan kehidupan sehari-hari				✓
Bahasa dan Etika					
8.	Bahasa jelas dan mudah dipahami				✓
9.	Kalimat komunikatif dan tidak ambigu				✓
10.	Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas 5				✓

Kesimpulan Validator:
☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
☐ Dapat digunakan dengan banyak revisi
☐ Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

Saran dan komentar:
 1. Materi yang ada sudah sangat bagus.
 2. Terdapat beberapa hal yang perlu diteliti.
 3. Pengisian harus benar/benar.

Materi 24 April 2026
 Validator:
 Dwi Mawati Widiyanti, M.Pd
 NIP. 198205142015031003

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN ANGKET
Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata
Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 MIN 10 Bitar

A. Identitas Peneliti
Nama Peneliti : Khaila Afiyah
NIM : 220103110082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

B. Identitas Validator
Nama Validator : Dwi Mawati Widiyanti, M.Pd
Tanggal : 24 April 2026

C. Petunjuk Pengisian
1. Bapak/Ibu dapat menilai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan skor penilaian dengan keterangan poin sebagai berikut:
1 = Tidak sesuai
2 = Kurang sesuai
3 = Sesuai
4 = Sangat sesuai
3. Jika terdapat saran perbaikan komentar, maka diharapkan Bapak/Ibu menuliskan pada kolom saran perbaikan dan komentar yang telah disediakan

D. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Format Pedoman Angket					

1.	Petunjuk angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Sistematis dan alur pertanyaan terusan runtut				✓
Format Isi					
4.	Kesesuaian dengan rumusan masalah				✓
5.	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				✓
6.	Pertanyaan menguji persepsi siswa terhadap media				✓
7.	Pertanyaan menguji indikator keterampilan membaca siswa				✓
8.	Kedalaman data yang digali				✓
9.	Kesesuaian pertanyaan dengan karakteristik informan				✓
Bahasa dan Etika					
10.	Bahasa jelas dan mudah dipahami				✓
11.	Kalimat komunikatif dan tidak ambigu				✓
12.	Pertanyaan sesuai etika angket				✓

Kesimpulan Validator:
☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
☐ Dapat digunakan dengan banyak revisi
☐ Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

Saran dan komentar:
 1. Bahasa yang harus ditulis ulang.

Materi 24 April 2026
 Validator:
 Dwi Mawati Widiyanti, M.Pd
 NIP. 198205142015031003

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gayamsari 50, Telp. (0341) 552388 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fkip.uin-malang.ac.id, email : fkip@uin-malang.ac.id

Nomor : 1031/U.n.03.1/TL.01.04/04/2026 23 April 2026
 Lampiran :
 Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MIN 10 Blitar
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Khauda Afifah
 NIM : 220103110082
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 di MIN 10 Blitar

Lama Penelitian : April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

H. D. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 1960823 200003 1 002

Tembusan :
 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
 2. Arsip

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR
 Jl. Ds. Sukosewu Telp. 081133103000 E-mail : munsukosewu@gmail.com

Nomor : B-118/MI.13.31.10/Hm.003/04/2026 Blitar, 27 April 2026
 Sifat : Penting
 Hal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik
 Ibrahim di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindak lanjuti surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor: 1031/U.n.03.1/TL.01.04/04/2025 perihal permohonan izin penelitian oleh mahasiswa berikut:

Nama : Khauda Afifah
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 NIM : 220103110082
 Semester/Tahun akademik : Genap - 2025/2026
 Judul Proposal : Pengaruh Media Scrabble Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 di MIN 10 Blitar

dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di MIN 10 Blitar.

Demikian surat balasan permohonan izin ini kami buat, atas kerjasannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala MIN 10 Blitar
 MAHFIUD, M.Pd.I
 NIP. 196904051998031003

Lampiran 5 Angket Persepsi Siswa

ANGKET PERSEPSI SISWA

A. Identitas Siswa
 Nama : Tika Purwita W.
 Kelas : V devisa 2024
 No.Absen : 24

B. Petunjuk Pengisian
 Bacalah setiap pernyataan dengan teliti. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat anda. Tidak ada jawaban benar atau salah pilihan yang paling sesuai dengan keadaan diri anda.

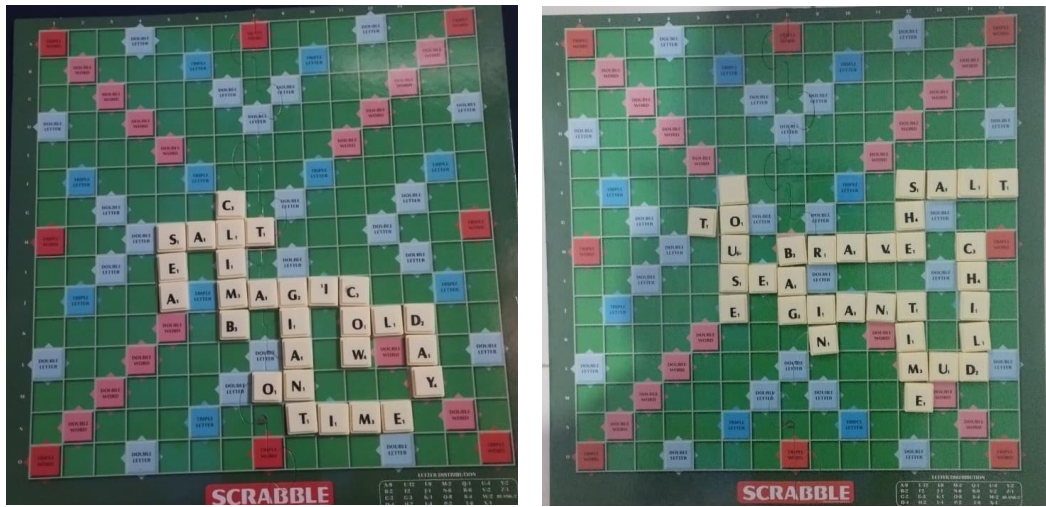
C. Keterangan:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

D. Pernyataan Angket Persepsi Siswa

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar kosakata Bahasa Inggris menggunakan media <i>Scrabble</i> .		✓		
2	Pembelajaran menggunakan media <i>Scrabble</i> membuat pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik daripada pembelajaran biasa	✓			
3	Media <i>Scrabble</i> membantu saya membaca kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah.		✓		
4	Saya lebih mudah mengenali huruf dan kata dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan <i>Scrabble</i>	✓			
5	Melalui permainan <i>Scrabble</i> , saya lebih mudah mengingat arti kosakata Bahasa Inggris.	✓			
6	Saya tetap sulit mengingat arti kosakata Bahasa			✓	

	Inggris ketika belajar menggunakan <i>Scrabble</i>				
7	Belajar menggunakan media <i>Scrabble</i> membuat saya lebih senang belajar Bahasa Inggris.		✓		
8	Saya menjadi lebih aktif selama pembelajaran menggunakan <i>Scrabble</i>	✓			
9	Media <i>Scrabble</i> tidak membuat saya lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.			✓	
10	Saya merasa lebih percaya diri membaca kosakata Bahasa Inggris setelah belajar menggunakan media <i>Scrabble</i> .		✓		
11	Saya lebih lancar membaca kosakata Bahasa Inggris di depan kelas setelah menggunakan media <i>Scrabble</i> .		✓		
12	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat bermain <i>Scrabble</i>	✓			

Lampiran 5 Hasil Permainan Media Scrabble



Lampiran 5 Dokumentasi






KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
 NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
 diberikan kepada:

Nama : Khaula Afifah
NIM : 2201013110082
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengaruh Media Scrabble Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 5 MIN 10 Blitar

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 24 Juni 2026
 M. Dekan
 Kesua

 Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd




BIODATA MAHASISWA

Nama : Khaula Afifah

NIM : 220103110082

Tempat, Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 6 November 2004

Fakultas/Prodi : FITK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jl. Abdul Rahim Lubis Gg. 1 LK.I, Kota
Tebing Tinggi, Sumatera Utara

Email : Khaulaa611@gmail.com

No. Telepon : 085761598857

Riwayat Pendidikan

TK/RA : TKIT Permata Hati

SD/MI : SDIT Permata Hati

SMP/MTs : SMPIT Permata Hati

SMA/SMK Sederajat : SMAIT Permata Hati