



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10801-10811
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Media *Scramble Word Game* Terhadap Kemampuan *Vocabulary* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Oryza Sativa^{1✉}, Wirda Hanim², Uswatun Hasanah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta
Email: sativao25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Peniadaan mata pelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum 2013 dan pengadaan kembali mata pelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka memberikan dampak yang sangat besar bagi bangsa Indonesia, khususnya peserta didik jenjang SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak media *Scramble Word* terhadap kemampuan *vocabulary* siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah literatur review. Penelitian ini diawali dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan topik penelitian yang dibahas. Kriteria artikel ilmiah bersumber dari jurnal nasional maupun internasional dengan rentang kemutakhiran 10 tahun terakhir, yaitu 2014-2024. Hasil analisis artikel ilmiah bahwa media *scramble word* memberikan dampak pada peningkatan kemampuan *vocabulary*, ketertarikan belajar, dan peningkatan efektifitas pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Scramble Word, Kemampuan Kosakata, Pembelajaran Bahasa Inggris*

Abstract

The elimination of English subjects in the 2013 Curriculum and the re-procurement of English subjects in the Merdeka Curriculum have a huge impact on the Indonesian people, especially elementary school students. The purpose of this study was to determine the impact of Scramble Word media on vocabulary skills of grade IV elementary school students. The method used is literature review. This research begins by looking for articles related to the research topic discussed. The criteria for scientific articles are sourced from national and international journals with the latest range of the last 10 years, namely 2014-2024. The results of the analysis of scientific articles show that word scramble media has an impact on improving vocabulary skills, interest in learning, and increasing the effectiveness of English learning.

Keyword: *Scramble Word, Vocabulary Mastery, English Learning*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2022/2023, Indonesia menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman untuk melaksanakan kegiatan pendidikan (BSKAP Kemendikbudristek, 2023) yang membuat adanya peralihan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menerapkan dua kegiatan utama untuk sekolah dasar (SD), yaitu pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan karakteristik mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain, mengintegrasikan ke dalam tema proyek penguatan profil pelajar Pancasila, mengembangkan mata pelajaran yang berdiri sendiri (Kepmendikbudristekdikti, 2022). Pada Kurikulum Merdeka, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pilihan yang dapat diselenggarakan berdasarkan kesiapan SD. Dengan adanya peralihan kurikulum ini, siswa SD mulai beradaptasi juga dengan pengadaan kembali mata pelajaran Bahasa Inggris karena saat penerapan Kurikulum 2013 tidak sedikit SD yang memilih untuk fokus pada pembelajaran tema saja, sehingga sejak kelas 1 sampai kelas 6 tidak mendapatkan pengetahuan tentang Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penyelenggaraan Bahasa Inggris di SD hanya mengandalkan program yang dijalankan dari sekolah saja sebagai penerapan pembelajaran bahasa Inggris (Salsabila et al., 2022) Hal tersebut sebagai upaya dalam menunjang keterampilan berbahasa Inggris sebagai awal untuk menghadapi perubahan global yang mengaitkan dengan kemampuan bahasa Inggris.

Peniadaan mata pelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum 2013 dan pengadaan kembali mata pelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka memberikan dampak yang sangat besar bagi bangsa Indonesia, khususnya peserta didik jenjang SD. Keterampilan bahasa Inggris di Indonesia berada di posisi kecakapan berbahasa Inggris yang rendah. Hal tersebut berdasarkan hasil survei EF English Proficiency Index (Indeks Kecakapan Bahasa Inggris) pada tahun 2022, menunjukkan bahwa posisi Indonesia berada di kecakapan rendah dengan skor 469 menduduki peringkat 81 dari 111 negara di dunia. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup serius terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Inggris. Kenyataan lainnya berdasarkan observasi lapangan di salah satu sekolah dasar negeri di kelurahan Jatikramat, kecamatan Jati Asih, Kota Bekasi. Temuan yang didapatkan yaitu siswa kelas IV tidak menguasai *vocabulary* (kosakata) dasar. Hal ini disebabkan adanya perubahan kurikulum. Perubahan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka mengharuskan siswa mulai mempelajari kembali Bahasa Inggris yang sebelumnya belum pernah mereka dapatkan. Selain itu, pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media spidol dan papan tulis untuk mengenalkan *vocabulary* dan menggunakan metode dikte, sehingga siswa terlihat jenuh dan malas saat belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris, beliau mengatakan bahwa kemampuan *vocabulary* dasar siswa kelas IV

sangat kurang dan beliau merasa kesulitan mengejar penguasaan *vocabulary* dengan kompetensi bahasa Inggris kelas IV yang sudah pada level Read to Learn.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan peserta didik dan meningkatkan penguasaan *vocabulary* bahasa Inggris peserta didik. Guru dapat menerapkan beberapa permainan di dalam kegiatan pembelajaran, seperti *flashcard* ataupun strategi mencari kata (Fahwi, 2022). Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Scramble Word Game*. *Scramble Word Game* merupakan permainan yang menyusun kata-kata dari huruf-huruf yang diacak letak huruf-hurufnya, sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna (Febriyanto, 2018). *Scramble word game* biasanya digunakan oleh anak-anak sebagai permainan untuk latihan pengembangan dan peningkatan penguasaan *vocabulary* dari huruf-huruf yang tersedia. Selain itu, penggunaan *scramble word game* juga dapat meningkatkan motivasi untuk aktif serta rasa ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Sejalan dengan pendapat Scott and Ytreberg (1990) yang menyatakan bahwa "karakteristik siswa sekolah dasar adalah lebih menyukai aktivitas bermain, lebih menyukai aktivitas yang melibatkan aspek fisiknya, lebih cepat paham akan situasi yang disekelilingnya daripada bahasa yang digunakannya, akan tetapi mereka kurang dalam hal konsentrasi." (Putra et al., 2022)

Adapun sebelumnya pernah dilakukan penelitian dalam jurnal yang berjudul "Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing Di Kelas V Sekolah Dasar" yang ditulis oleh Budi Febriyanto, tahun 2018 bahwa berdasarkan temuan penelitian, dalam penerapan pembelajaran *scramble game* di kelas V Sekolah Dasar telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa dimana aspek tersebut juga termasuk dalam penguasaan *vocabulary*. Kemudian, dalam penelitian lain yang berjudul "Pengaruh Scrambled Word Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022/2023" yang ditulis oleh Hendra Putra, dkk pada tahun 2022 bahwasanya latihan scrambled word mempunyai pengaruh yang signifikan kepada siswa kelas 7 SMP Juara Pekanbaru dalam penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di kelas proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, melalui penelitian ini akan dibahas bagaimana dampak dari scramble game word terhadap kemampuan vocabulary siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada penguasaan vocabulary dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur review. Literature review merupakan menyediakan kerangka berpikir yang berkesinambungan dengan temuan baru dengan temuan sebelumnya untuk mengidentifikasi indikasi ada atau tidaknya perubahan dari hasil suatu kajian melalui penelitian komprehensif dan hasil kesimpulan dari literatur yang berhubungan dengan topik tertentu dimana didalamnya mengidentifikasi pertanyaan penelitian dengan mencari serta menganalisis secara literatur yang relevan menggunakan pendekatan sistematis (Sumartiningsih & Prasetyo, 2019).

Strategi pencarian artikel menggunakan database yang tersedia pada jurnal nasional. penelitian ini menggunakan studi literature review pada enam kajian literatur di SINTA, Google Scholar, dan Crossref. Penulis membandingkan enam kajian literatur yang berhubungan dengan media scramble word dan kemampuan vocabulary siswa SD. Kata kunci dalam menemukan artikel, yaitu scramble word game, vocabulary, bahasa Inggris. Kriteria artikel ilmiah yang digunakan sebagai data berupa artikel ilmiah yang bersumber dari jurnal dengan kemutakhiran 6 tahun terakhir yaitu dari tahun 2018-2024.

Data inklusi yang digunakan untuk menentukan bahan literature review dengan kriteria sebagai berikut: 1) Artikel penelitian Research and Development (RND), 2) penelitian tindakan kelas, 3) penelitian eksperimen, 4) penelitian kualitatif, 5) Artikel dari sumber utama, 6) Artikel diterbitkan dengan kemutakhiran 6-10 tahun terakhir, 7) Artikel berbahasa Indonesia/bahasa Inggris. Adapun data eksklusi bahan literatur review dengan kriteria sebagai berikut: 1) Responden dalam penelitian tingkat sekolah dasar, 2) Responden tingkat sekolah menengah kelas 7 masa transisi SD-SMP. yang lemah.

Tahapan analisis data pada bahan literature review, meringkas atau menyimpulkan setiap bahan literatur review yang telah ditelaah, mengidentifikasi literature review yang telah ditelaah secara kritis untuk menentukan hubungan antara literatur satu dengan literatur lain dan melihat hasil setiap tema literatur harus relevan dengan pertanyaan dari penelitian, menggabungkan seluruh bahan literatur dengan tema yang sama, mendiskusikan, dan mempertimbangkan hasil disertai dengan bukti yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari literatur review pada 6 artikel, ditemukan adanya efektivitas atau dampak penggunaan media Scramble Word Game terhadap kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar yang dianalisis dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Matriks Analisis Data pada Artikel yang Digunakan dalam Literatur Review

Identitas Artikel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
<p>Febriyanto, B. (2018). Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing Di Kelas V Sekolah Dasar. <i>Jurnal Cakrawala Pendas</i>, 4(1), 75–86. https://doi.org/10.31949/jcp.v4i1.764</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Kemampuan menulis yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dan terdapat ketertarikan siswa pada proses pembelajaran dengan teknik scramble game pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V sekolah dasar.</p>
<p>Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application Of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. LITE: <i>Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya</i>, 18(2), 74–82. https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713</p>	<p>Deskriptif kualitatif</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>word square</i> dan <i>scramble</i> dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kosakata bahasa Inggris dengan tepat dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna.</p>
<p>Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. <i>Indonesian Journal of Primary Education</i>, 2(2), 14. https://doi.org/10.17509/ijp</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan data bahwa penerapan model Scramble dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV dengan perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,88 %.</p>

Identitas Artikel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
e.v2i2.15096		
<p>Lukitaningtyas, A., Adi, E., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Di Sdk St. Fransiskus Lawang. <i>Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</i>, 2(3), 213–223.</p> <p>https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213</p>	Kuantitatif	Permainan Scrabble dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III di SDK St. Fransiskus Lawang secara signifikan.
<p>Putra, H., Mujiyanto, J., Astuti, P., & Syafri, F. (2022). Pengaruh Scrambled Word Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022 / 2023. <i>Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang</i>, 465–472.</p> <p>http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes</p>	Kuantitatif	Scramble word sangat mempengaruhi penguasaan kosa kata siswa dalam belajar Bahasa Inggris menjadi lebih baik. Hal tersebut terbukti setelah diberikan treatment nilai individu dan nilai rata-rata siswa naik yang di awalnya pada level kurang, saat ini sudah pada level baik.
Andina Isna Ghani Saputri, Muhammad Arief Budiman,	Research and Development (RnD)	Penelitian ini menghasilkan data bahwa media Scramble

Identitas Artikel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
& Mira Azizah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Words Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iv a Sd Islam Darul Huda Semarang. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 43–53. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1628		Words dinyatakan valid dengan kategori sangat layak dengan hasil analisis dari validasi ahli media sebesar 97,5% dan hasil analisis validasi ahli materi sebesar 100%. Media Scramble Words dinyatakan praktis dengan perolehan presentase 82% kategori sangat setuju, melalui hasil analisis angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini media Scramble Words yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pemetaan ada matriks analisis 6 artikel jurnal mengenai penggunaan media *scramble word game* pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa kelas IV SD dapat dipaparkan bahwa sebagian besar penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan kuantitatif. Jenis penelitian kualitatif, literatur review, dan pengembangan masih sedikit ditemukan untuk topik kemampuan *vocabulary* siswa SD.

Adapun hasil yang ditemukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Sugiharti & Riftina, 2019) *scramble word game* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Selain itu, media ini dapat meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menemukan, mengetahui, dan menyusun kosakata, menarik perhatian siswa untuk belajar, dan meningkatkan keefektifan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar terutama pada pembelajaran *vocabulary*.

Scramble merupakan permainan kata yang dilakukan dengan cara menyusun rangkaian kata yang sudah diacak (Andina Isna Ghani Saputri et al., 2023). Media ini merupakan media konkret untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Media ini dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa melalui kegiatan pembelajaran . Guru

dapat menggunakan media *scramble word* sebagai permainan untuk mengasah kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa dengan tampilan yang menarik. Guru dapat meminta siswa untuk menemukan dan menyusun huruf yang acak menjadi kata yang utuh. Terdapat hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Lukitaningtyas et al., 2019) bahwa penggunaan media *scramble word* pada pembelajaran Bahasa Inggris. Media ini dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa.

Media ini juga dapat menarik perhatian siswa SD untuk belajar bahasa Inggris, terutama untuk siswa kelas tinggi. Media ini disajikan dalam bentuk permainan sehingga dapat menarik siswa untuk belajar. Pada dasarnya, karakteristik siswa SD adalah menyukai aktivitas bermain sambil belajar (Quiroz et al., 2021) Permainan *scramble word* dikemas dengan *word square* yang bertujuan untuk melatih kemampuan menyusun kata dengan tepat dari kata acak dengan cara mengeja. Melalui permainan *scramble word* dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama pada bagian kosa kata, siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat melaksanakan pembelajaran.

Selain itu, media ini memberikan dampak yang signifikan terhadap keefektifan kegiatan pembelajaran di kelas terutama pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris jenjang SD. Penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2022) menyatakan bahwa *scramble word* ini efektif diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran *vocabulary* di SD. Hal tersebut dapat meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran karena media ini melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam menggunakan media secara konkret. Sesuai dengan karakteristik siswa SD bahwa siswa jenjang tersebut cenderung berpikir secara konkret (Sumiyati, 2018). Dengan demikian, diperlukan media konkret yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa SD agar menciptakan dan memberikan siswa pembelajaran yang bermakna. Melalui media *scramble word*, siswa kelas IV SD dapat memahami dan mengingat kosa kata bahasa Inggris dengan mudah.

Penerapan media *scramble word* dapat digunakan pada materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD. Adapun langkah-langkah yang dapat diterapkan oleh guru, sebagai berikut: (1) Menyiapkan rencana pembelajaran, menyiapkan bahan ajar atau materi yang akan disampaikan kepada siswa, menyiapkan media pembelajaran *scramble word* berupa kata yang diacak hurufnya, dan menyiapkan lembar kerja siswa berupa kertas buffalo berwarna yang berisi pertanyaan dan petunjuk menjawab. Kegiatan yang disertai dengan gambar yang bervariasi dan berwarna-warni dapat membuat anak-anak lebih senang. (2) Memulai kegiatan inti dengan menayangkan animasi bahasa Inggris ataupun menceritakan cerita bergambar yang berkaitan dengan

materi *vocabulary* yang diajarkan. Setelah itu, guru menebalkan kosa kata yang berkaitan dengan materi dan meminta siswa untuk menyusun kata menggunakan media *scramble word* secara tepat dan mengikuti pengucapan guru dalam membaca kosa kata. Setelah itu, guru menerjemahkan satu persatu kosa kata tersebut. (3) Membagikan siswa menjadi beberapa kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan dengan diskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Saat mengerjakan lembar kerja, siswa menggunakan media *scramble* yang tertera pada lembar kerja untuk menemukan dan menyusun kosa kata. (4) Siswa diberikan latihan menyusun kata agar menjadi kalimat yang sesuai menggunakan media *scramble word*. Siswa diminta untuk mengambil kartu huruf dan menyusun kartu tersebut sesuai dengan bentuk kalimat yang diharapkan. Seluruh siswa dipastikan harus berpartisipasi sehingga mereka mengetahui urutan kata mengenai cara menyapa, bertanya, dan sebagainya beserta cara menjawabnya. Dengan demikian, siswa mengetahui berbagai kosakata baru dalam bahasa Inggris yang bisa dipergunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Sebagai seorang guru memiliki peran untuk memberikan setiap siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, khususnya untuk guru SD yang perlu menggunakan berbagai media konkret agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk belajar, tidak merasa jenuh saat pembelajaran, mendapatkan pengalaman baru, dan hasil belajarnya akan sesuai dengan harapan. Media *scramble word game* menjadi salah satu media yang memberikan dampak secara signifikan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada kemampuan kosa kata. Pembelajaran dikemas dengan permainan serta terdapat benda yang bersifat konkret, sehingga siswa tidak hanya duduk diam memperhatikan guru menjelaskan, siswa turut berpartisipasi secara aktif untuk menemukan dan menyusun kata agar menjadi kosa kata yang tepat. Selain itu, melalui media ini dapat mengubah pandangan siswa yang berpikir bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur review yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil dari literatur review pada 6 artikel ditemukan bahwa media *scramble word game* memberikan dampak signifikan untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada kemampuan kosa kata karena pembelajaran dikemas dengan permainan yang konkret, sehingga siswa turut berpartisipasi secara aktif untuk menyusun kata agar menjadi kosa kata yang tepat. Media ini dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SD dalam mengetahui dan menyusun

kosakata, menarik perhatian siswa untuk belajar, dan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran *vocabulary*. Diharapkan guru dapat mengembangkan media *scramble word* lebih baik dan selalu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mengenai kemampuan penguasaan *vocabulary*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina Isna Ghani Saputri, Muhammad Arief Budiman, & Mira Azizah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Words Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iv a Sd Islam Darul Huda Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 43–53. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1628>
- BSKAP Kemendikbudristek. (2023). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Tahun Ajaran 2023/2024. *Kemendikbud*, 021, 1–5920.
- Fahwi, R. D. (2022). *The Effect Of Word Search Strategy By Using Scrabble As The Media On The Students' Achievement In Vocabulary*. 2, 303–307. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/3177>
- Febriyanto, B. (2018). Scramble Game Dalam Pembelajaran Writing Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 75–86. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i1.764>
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix_Salinan_JDIH_Kepmen_Perubahan_56_Pemulihan_Pembelajaran.pdf
- Lukitaningtyas, A., Adi, E., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>
- Putra, H., Mujiyanto, J., Astuti, P., & Syafri, F. (2022). Pengaruh Scrambled Word Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022 / 2023. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 465–472. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Quiroz, M. F., Gutiérrez, R., Rocha, F., Valenzuela, M. P., & Vilches, C. (2021). Improving English Vocabulary Learning Through Kahoot!: a Quasi-Experimental High School Experience. *Teaching English with Technology*, 21(2), 3–13.

- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application Of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 18(2), 74–82. <https://doi.org/10.33633/lite.v18i2.5713>
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Sumartiningsih, M. S., & Prasetyo, Y. E. (2019). A Literature Review: Pengaruh Cognitive Therapy Terhadap Post Traumatic Stress Disorder Akibat Kekerasan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 5(2), 167–176. <https://doi.org/10.17509/jpki.v5i2.17429>
- Sumiyati. (2018). *Implementasi Turnamen Dalam Permainan Boy Boyan Materi "Greeting, Taking Leave, Thanking and Apologizing" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Smp. 2*, 167–175. <https://gpswisataindonesia.wordpress.com>