



Pengaruh Permainan *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata dan *Spelling* Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Ikhwanurrahim, Yunida Tria Ningsih

Program Studi Psikologi, Universitas Negeri Padang Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar.,

Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25171

Korespondensi penulis: ikhwanurrahim752@gmail.com

Abstract. *This research was conducted based on the recognition of vocabulary mastery as a fundamental aspect of English language proficiency, particularly at the elementary school level, where vocabulary serves as the basis for developing other language skills such as speaking, reading, listening, and writing. In addition, the study was also motivated by the need for innovative, creative, and interactive learning media to foster students' engagement and interest in learning English. The objective of this research was to examine the effectiveness of Scrabble, a word-based educational game, in enhancing students' vocabulary mastery. The research applied an experimental method with a quasi-experimental design, specifically the pretest–posttest nonequivalent control group design. A total of 20 elementary school students were involved and divided into two groups: an experimental group and a control group. The experimental group was taught using Scrabble as a learning medium, while the control group was taught using conventional teaching methods. Data on students' vocabulary mastery were collected through pretests and posttests and analyzed using statistical comparisons to determine the significance of the improvements. The findings revealed a substantial improvement in the experimental group, whose average score increased from 13.20 in the pretest to 57.75 in the posttest, representing a gain of 44.55 points. In contrast, the control group showed only a modest improvement, rising from 12.54 to 33.99, with an overall gain of 21.45 points. These results clearly indicate that Scrabble-based learning is significantly more effective than traditional methods in improving vocabulary acquisition and spelling accuracy. The implications of this study emphasize the potential of Scrabble as an innovative and enjoyable learning medium that can actively involve students in the learning process, encourage collaboration, and improve language proficiency.*

Keywords: *Elementary school, English learning, Scrabble Games, Spelling, Vocabulary Mastery*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengakuan penguasaan kosakata sebagai aspek fundamental dari kemahiran berbahasa Inggris, khususnya pada tingkat sekolah dasar, di mana kosakata berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Selain itu, penelitian ini juga dimotivasi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif untuk menumbuhkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas Scrabble, sebuah permainan edukasi berbasis kata, dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain kuasi-eksperimental, khususnya desain kelompok kontrol nonequivalent pretest-posttest. Sebanyak 20 siswa sekolah dasar dilibatkan dan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan Scrabble sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode pengajaran konvensional. Data tentang penguasaan kosakata siswa dikumpulkan melalui pretest dan posttest dan dianalisis menggunakan perbandingan statistik untuk menentukan signifikansi peningkatan. Temuan ini menunjukkan peningkatan yang substansial pada kelompok eksperimen, yang skor rata-ratanya meningkat dari 13,20 pada pra-tes menjadi 57,75 pada pasca-tes, menunjukkan peningkatan sebesar 44,55 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang moderat, meningkat dari 12,54 menjadi 33,99, dengan peningkatan keseluruhan sebesar 21,45 poin. Hasil ini dengan jelas menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Scrabble secara signifikan lebih efektif daripada metode tradisional dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan akurasi ejaan. Implikasi dari penelitian ini menekankan potensi Scrabble sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong kolaborasi, dan meningkatkan kemahiran berbahasa.

Kata kunci: Ejaan, Pembelajaran Bahasa Inggris, Penguasaan Kosakata, Permainan Scrabble, Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa internasional yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, budaya, bisnis, dan hiburan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosakata menjadi salah satu komponen utama yang memengaruhi keterampilan berbahasa. Depdiknas, (2006) menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan aspek mendasar yang harus dikuasai peserta didik, karena keterampilan reseptif maupun produktif akan berkembang optimal apabila didukung oleh kosakata yang memadai. Menurut Yunisah, (2007) tingkat penguasaan kosakata merefleksikan sejauh mana seseorang memahami suatu bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris telah dimulai sejak tingkat sekolah dasar. Keberhasilannya tidak semata ditentukan oleh materi yang disampaikan, melainkan juga oleh peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Davies, (dalam Kirom, 2017) menegaskan bahwa guru memiliki tanggung jawab membangun lingkungan kelas yang mendorong proses belajar efektif. Salah satu materi yang berkontribusi pada penguasaan kosakata adalah ejaan (*spelling*) yang mencakup pengenalan huruf vokal dan konsonan, huruf tak bersuara, imbuhan, kontraksi, kata majemuk, homonim, dan sinonim.

Hasil observasi di kelas IV SDN 07 Belakang Balok Bukittinggi pada 14 Maret 2023 menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris masih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan sesi tanya jawab, sementara variasi media pembelajaran yang digunakan relatif minim., yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS). Pendekatan ini membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran inovatif oleh guru masih terbatas, sehingga kesempatan bagi siswa untuk memahami dan menguasai kosakata secara menyenangkan belum optimal. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan siswa untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan kreatif dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Lisiswanti, (2015) dan Falahudin, (2014) juga menegaskan bahwa media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi. Hasil-hasil penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran sebagai upaya untuk menjembatani keterbatasan metode konvensional.

Meskipun demikian, kajian terkait pemanfaatan permainan Scrabble sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih terbatas, khususnya di SDN 07 Belakang Balok Bukittinggi, belum pernah dilakukan. Padahal, *Scrabble* memiliki

karakteristik unik yang tidak hanya menuntut siswa untuk mengingat kosakata, tetapi juga melatih keterampilan berpikir strategis, perencanaan langkah, serta pemecahan masalah (Hargreaves et al., 2011). Kemampuan tersebut relevan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *critical thinking* dan kreativitas.

Berdasarkan paparan sebelumnya, tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi sejauh mana penggunaan media permainan Scrabble efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang menekankan kreativitas, interaktivitas, dan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan menjadi sumber rujukan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa serta mendukung peningkatan hasil belajar mereka.

2. KAJIAN TEORITIS

Kemahiran berbahasa Inggris pada siswa sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan kompetensi komunikasi global. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris memiliki peran strategis dan digunakan secara luas dalam berbagai bidang, termasuk akademik, sosial, dan profesional (Hornby, 2010). Salah satu aspek krusial dalam pembelajaran bahasa adalah kosakata, yang menurut Basri, (2014) menjadi komponen utama untuk memahami dan menyampaikan pesan secara efektif. Kekayaan kosakata tidak hanya mencerminkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memengaruhi kelancaran komunikasi. Piaget (dalam Cameron, 2001) mengatakan, anak pada jenjang sekolah dasar berada pada fase perkembangan operasional konkret, di mana pemahaman konsep akan lebih mudah dibangun melalui pengalaman langsung dan kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata pada tahap ini akan mencapai hasil yang lebih optimal apabila dikaitkan dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa..

Selain kosakata, keterampilan ejaan (*spelling*) menjadi unsur penting dalam kompetensi bahasa Inggris. Sistem ejaan bahasa Inggris memiliki tingkat kompleksitas tinggi karena perbedaan antara bentuk tulisan dan pengucapan (Rollings, 2004). Kesalahan ejaan dapat menghambat keterampilan menulis dan berbicara, sebagaimana ditemukan oleh Kamhi & Hilton, (2000) bahwa siswa dengan kemampuan mengeja rendah cenderung mengandalkan strategi visual tanpa memahami hubungan fonem-grafem, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas komunikasi tertulis dan lisan. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mengintegrasikan kosakata dan ejaan secara bersamaan menjadi sangat diperlukan.

Permainan edukatif seperti *Scrabble* telah banyak digunakan sebagai strategi pembelajaran bahasa yang interaktif dan menyenangkan. Hinebaugh, (2009) mendeskripsikan *Scrabble* sebagai permainan papan yang menuntut pemain menyusun kata dengan memanfaatkan keterampilan kosakata, ejaan, dan strategi berpikir. Penelitian Pyatt & Sims, (2011) menunjukkan bahwa permainan ini melatih kemampuan menggabungkan huruf, membentuk kata kreatif, memahami arti kata, serta mengevaluasi penggunaannya. Hasil penelitian Kobzeva, (2015) juga membuktikan bahwa penggunaan *Scrabble* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi, keterampilan mengeja, dan penguasaan kosakata secara signifikan.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan eksperimen dengan pendekatan desain *quasi experimental* tipe *pretest–posttest nonequivalent control group design* yang meneliti dua kelompok dengan pengambilan data awal sebagai *pre-test* dan pos-test sebagai pengambilan data akhir (Pratisti & Yuwono, 2018). Desain ini melibatkan dua kelompok yang sudah ada tanpa proses randomisasi. Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar yang belum pernah mengikuti pembelajaran tambahan bahasa Inggris, dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan berdasarkan hasil pretest untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal.

Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan permainan *Scrabble*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Pengukuran kemampuan dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan instrumen tes yang sama sehingga hasilnya dapat dibandingkan secara langsung. Instrumen tes telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas, dengan hasil menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa Inggris siswa.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji-t dua sampel independen (*independent samples t-test*) terhadap *gain score* (selisih nilai posttest dan pretest) untuk menguji perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Pemilihan teknik analisis ini sesuai dengan karakteristik desain penelitian yang membandingkan dua kelompok perlakuan. Seluruh analisis dilakukan dengan taraf signifikansi yang mengikuti standar penelitian psikologi (Seniati, Yulianto, & Setiadi, 2011)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 20 partisipan yang dibagi ke dalam dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol., yang kemudian dilakukan analisis deskripsi yang dapat dilihat pada tabel 1.

1. Uji Deskriptif

Tabel 1. Uji Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	10	19.8	6.6	26.4	13.200	6.0249
Post-test Eksperimen	10	46.2	39.6	85.8	57.750	12.0750
Pre-test Kontrol	10	13.2	6.6	19.8	12.540	4.3447
Post-test Kontrol	10	29.7	19.8	49.5	33.990	10.0877
Valid N (listwise)	10					

Pada tabel 1. diketahui bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 13,2 dan nilai rata-rata *post-test* 57,75 yang menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata sebesar 44,55. Dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah dilakukan intervensi menggunakan permainan scrable. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 12.54 dan nilai rata-rata *post-test* 33,99 yang menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata sebesar 21,45. yang berarti dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat kenaikan yang cukup signifikan pada siswa kelompok kontrol.

2. Uji Paired Sample T Test

Sebelum dilakukan uji paired T-test dilakukan uji normalitas, untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal, jika data terdistribusi normal maka uji paired T-test dapat dilakukan seperti yang ditunjukan pada tabel 2

Tabel 2 Paired Sample Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test Eksperimen - Post-test Eksperimen	-44.5500	9.4945	3.0024	-51.3419	-37.7581	-14.838	9	<.001	<.001
Pair 2	Pre-test Kontrol - Post-test Kontrol	-21.4500	9.9912	3.1595	-28.5973	-14.3027	-6.789	9	<.001	<.001

Berdasarkan hasil uji Pair 1 diperoleh nilai sig.(2-tailed) $<0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rata rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelompok eksperimen dengan *post-test* eksperimen, uji Pair 2 juga menunjukan nilai sig.(2-tailed) $<0,001 < 0,05$ yang

berarti terdapat perbedaan rata rata hasil belajar siswa untuk *post-test* kelompok kontrol dengan *post-test* kontrol.

Yang berarti berdasarkan hasil uji diatas dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran melalui perbmmainan scrable dibandingkan siswa yang diberi pelakuan pembelajaran konvensional

3. Uji *Independent Samples Test*

Sebelum dilakukan uji *Independent Samples Test* terlebih dahulu data bersifat homogeny yang selanjutnya dapat dilakukan test *Independent Samples Test* seperti pada tabel 3

Tabel 3 *Independent Samples Test*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.003	.954	4.775	18	<.001	<.001	23.7600	4.9756
	Equal variances not assumed			4.775	17.448	<.001	<.001	23.7600	4.9756
								95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
								13.3067	34.2133
								13.2829	34.2371

Tabel 4 *Group Statistics*

Group Statistics					
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	post-eksperimen	10	57.750	12.0750	3.8184
	post-kontrol	10	33.990	10.0877	3.1900

Hasil uji *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara nilai post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media permainan Scrabble terbukti lebih efektif sebagai metode pembelajaran bahasa Inggris dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Untuk perbandingan rata-rata nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 4.

Penggunaan permainan Scrabble sebagai media pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan kemampuan mengeja kata pada siswa sekolah dasar. Terlebih dahulu penelitian yang dilakukan oleh Simarmata, Silitonga, & Sihombing, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan Scrabble memberikan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa kelas VI SD, hal ini ditunjukkan dari kenaikan rata-rata nilai pre-test

sebesar 59,06 menjadi 76,03 pada post-test setelah perlakuan menggunakan permainan Scrabble

Penelitian lain oleh Kurniawati, (2018) yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Magelang juga menemukan hasil serupa, di mana penggunaan media Scrabble terbukti meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan. Mereka menggunakan rancangan pre-eksperimen dengan metode uji hipotesis Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, yang menandakan perbedaan peningkatan kosakata siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Scrabble.

Penelitian Tuti,& Ilinawati, (2022) menggunakan metode *Classroom Action Research* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa EFL melalui permainan Scrabble. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana rata-rata skor kosakata siswa naik dari 65,57 pada Siklus I menjadi 80,43 pada Siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan Scrabble tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan kosakata, tetapi juga mendorong motivasi belajar siswa. Yang kemudian merekomendasikan scrabble sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam pengajaran bahasa Inggris.

Selanjutnya, penelitian Chairani, (2021) memperkuat bahwa penerapan permainan Scrabble dalam pembelajaran kosakata tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan mengeja, tetapi juga pelafalan dan berbicara. Scrabble menghadirkan konteks yang menyenangkan dan menantang yang membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Temuan ini menunjukkan manfaat psikologis dari penggunaan permainan kata dalam pembelajaran bahasa asing yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Chairani, 2021).

Studi oleh Jannah,Sari, Imron,& Qaaf, (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pengajaran bahasa Inggris, termasuk Scrabble, merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kosakata. Media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif seperti permainan Scrabble membantu siswa merasa lebih termotivasi, aktif berdiskusi, dan lebih mudah menyerap kosakata baru, memperkuat aspek kognitif dan sosial dalam pembelajaran bahasa asing

Terakhir, Somantri & Nurhayati, (2017) menyoroti pentingnya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, dan Scrabble termasuk media yang dapat menjembatani kesulitan siswa dalam mengingat ejaan dan arti kata. Penggunaan media ini

tidak hanya mempermudah proses belajar kosakata, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan produktif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, penerapan metode pembelajaran berbasis permainan Scrabble terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa, khususnya pada aspek penguasaan kosakata. Efektivitas tersebut tercermin dari perbedaan rata-rata skor yang signifikan antara kelompok yang menggunakan permainan Scrabble dan kelompok yang menerapkan metode ceramah konvensional. Peningkatan penguasaan kosakata siswa terutama terlihat pada keterampilan mengingat ejaan (*spelling*) serta memperkaya perbendaharaan kata. Uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kedua kelompok, dengan peningkatan skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan Scrabble tidak hanya berdampak positif pada hasil akademik siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran permainan Scrabble lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya di SDN 07 Belakang Balok. Pendekatan ini direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran kreatif yang dapat memadukan unsur hiburan dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan bermakna.

DAFTAR REFERENSI

- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109>
- Chairani, S. (2021). Using Scrabble for learning English vocabulary at MAN 2 Kuantan Singingi. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 205-212. <https://doi.org/10.30743/ll.v5i1.3858>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran sains sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hargreaves, I. S., Pexman, P. M., Zdrazilova, L., & Sargious, P. (2011). How a hobby can shape cognition: Visual word recognition in competitive Scrabble players. *Memory & Cognition*, 40(1), 1-7. <https://doi.org/10.3758/s13421-011-0137-5> PMID:21837576

- Hasan Basri. (2014). Strategi belajar kosakata bahasa Inggris (English vocabulary) mahasiswa TBI STAIN Pamekasan. Nuansa: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam, 11(2), 401-414. <https://doi.org/10.19105/nuansa.v11i2.540>
- Hinebaugh, J. P. (2009). A board game education. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Education. <https://doi.org/10.5771/9781607092612>
- Hornby, A. S. (2014). Oxford advanced learner's English-Chinese dictionary. The Commercial Press; Oxford University Press.
- Jannah, K. R., Sari, P. D., Imron, K., & Qaaf, M. A. (2025). Game-based kitabah learning innovation using Smart Apps Creator at Pondok Pesantren Raudhatus Sakinah. Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab, 8(2), 1081-1095. <https://doi.org/10.32764/lahjah.v8i2.5845>
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. Jurnal Al-Murabbi, 3(1), 69-80.
- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a tool for engineering students' critical thinking skills development. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 182, 369-374. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.791>
- Kurniawati, K. (2018). The influence of using two-stay two-stray technique towards students' writing ability in descriptive text at the first semester of eighth grade of SMPN 7 Pesawaran in the academic year of 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). Psikologi eksperimen: Konsep, teori, dan aplikasi. Muhammadiyah University Press.
- Pyatt, K., & Sims, R. (2011). Virtual and physical experimentation in inquiry-based science labs: Attitudes, performance and access. Journal of Science Education and Technology, 21(1), 133-147. <https://doi.org/10.1007/s10956-011-9291-6>
- Rika, L., O. S., & Windarti, I. (2015). Peranan media dalam pembelajaran matematika SLTP. Jurnal Kesehatan, 6(1), 102-105.
- Rollings, A. G. (2004). The spelling patterns of English. Lincom GmbH.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. (2011). Experimental psychology. Jakarta: PT Index.
- Simarmata, R., Silitonga, I. D. B., & Sihombing, R. (2024). Pengaruh media Scrabble terhadap kemampuan memahami kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI. Dharmas Education Journal (DE_Journal), 5(1), 365-376. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1430>
- Somantri, G. G., & Nurhayati, S. (2017). The effectiveness of Scrabble game to improve students' vocabulary mastery. ELang: An English Language Education Journal, 2(2). <https://doi.org/10.55222/englisheducationjournal.v2i2.457>

- Tuti, T., & Ilinawati, I. (2022). Scrabble game: Boosting vocabulary mastery of English foreign language (EFL) students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 271-282. <https://doi.org/10.33369/jeet.6.2.271-282>
- Yunisah, A. (2007). Pengaruh media audio visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP 1 Depok, Sleman Yogyakarta (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta).