**PENGARUH MEDIA SCRABBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI**

Radode Simarmata¹, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga², Ronauli Sihombing³

**Email : radodesimarmata0@gmail.com, immanuel814@gmail.com,
ronauli_sihombing@yahoo.com**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Vi Uptd Sd Negeri 122365. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quar* Eksperimental. Populasi adalah semua data yang menyangkut penggunaan dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan penelitian. Berdasarkan Ary (2010/148) “populasi didefinisikan sebagai seluruh anggota kelompok orang, peristiwa, atau objek yang terdefinisi dengan baik”. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Dari seluruh data yang dianalisis ditemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365.. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji T lebih besar dibandingkan T tabel ($4,12 > 1,67$), sehingga hipotesis nol (H_2) ditolak dan hipotesis alternatif (H_2) diterima. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365. paling efektif. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengambil data, para siswa tidak tertarik pada bahasa Inggris apalagi mempelajari kosa kata. Hal ini terlihat dari nilai pre-test mereka yang mendapat nilai rendah.

Kata Kunci : Media Scrabble, Memahami Kosakata, Bahasa Inggris

Abstract

*This research aims to see the influence of Scrabble media on the ability to understand English vocabulary of students in Class VI Uptd Sd Negeri 122365. This research was conducted using quantitative research using a *quar* experimental research design. The population is all data that concerns use within the scope and time determined by the research. According to Ary (2010/148) "population is defined as all members of a well-defined group of people, events or objects". In this study, the research population was all students of class VI UPTD SD Negeri 122365. Based on the results of the research and discussion. From all the data analyzed, it was found that there was an influence of the use of the Scrabble game on the English vocabulary abilities of class VI students of UPTD SD Negeri 122365.. This is shows that the T test results are greater than the T table ($4.12 > 1.67$), so the null hypothesis (H_2) is rejected and the alternative hypothesis (H_2) is accepted. Based on the research results, it was concluded that the use of the Scrabble game on the English vocabulary skills of class VI students at UPTD SD Negeri 122365. was most effective. Based on the researcher's experience when collecting data, the students were not interested in English, let alone learning vocabulary. This can be seen from their pre-test scores which received low scores.*

Keywords : Scrabble Media, Understanding Vocabulary, English

Pendahuluan

Kosakata adalah semua kata-kata yang digunakan dalam keterampilan berbahasa secara keseluruhan, salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh pelajar atau pembelajar bahasa Inggris karena sebisa mungkin kita memiliki kosakata yang akan memudahkan kita dalam mengungkapkan ide, atau pendapat kita kepada orang lain. Tanpa kosakata, siswa akan kesulitan dalam penguasaan bahasa Inggris. Oleh karena itu, kosakata merupakan dasar penting untuk belajar bahasa Inggris. Kosakata adalah salah satu faktor utama setelah tata bahasa, ejaan, dan pengucapan dalam belajar bahasa Inggris. Thornbury (Apriyani, 2023) mengatakan bahwa tanpa tata bahasa, semua judul dapat tersampaikan, namun tanpa kosa kata tidak ada sesuatu pun yang dapat tersampaikan. Poin terpenting dari pernyataan di atas adalah bahwa penguasaan kosakata bagi siswa merupakan komponen utama agar berhasil mempelajari suatu bahasa. Tanpa Kosakata, mereka tidak dapat mengungkapkan ide atau pendapatnya dan juga akan mengalami miskomunikasi dengan pasangannya.

River dalam Numan (Hernalis et al., 2022) juga berpendapat bahwa “pemerolehan kosakata yang memadai sangat penting untuk keberhasilan penggunaan bahasa kedua karena, dalam kosakata yang luas, kita tidak akan mampu menggunakan struktur dan fungsinya yang mungkin telah kita pelajari untuk komunikasi yang dapat dipahami. ". Artinya, tidak peduli apakah kita menguasai tata bahasa, sekarang penting kefasihan bahasa Inggris kita, kata-kata yang masuk akal, komunikasi akan terjadi dengan cara yang bermakna (Pulungan & Nasution, 2021).

Selain itu, salah satu ruang lingkup pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris di SD adalah kemampuan memahami dan memproduksi teks fungsional pendek berbentuk teks prosedur, deskriptif, naratif, dan recount (Manalu & Prawijaya, 2023). Sehingga kosakata menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Artinya, siswa harus menguasai kosa kata dengan baik agar mereka dapat memahami dan menghasilkan teks semacam itu dengan mudah (Nurhasanah & Ghufroon, 2020).

Semua pernyataan di atas menunjukkan bahwa kosakata sangatlah penting bagi pembelajar bahasa Inggris, setiap pembelajar bahasa Inggris harus menguasai kosakata dengan sebaik-baiknya. Namun seperti yang peneliti temukan di lapangan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam bahasa Inggris apalagi penguasaan kosakata. Guru masih menggunakan media yang mendukung pengajaran kosakata seperti handout dan kamus tidak mencukupi. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Tampaknya mereka tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketika guru mengajukan pertanyaan, atau meminta mereka menulis kosakata apa pun, siswa sulit menjawabnya. Pada umumnya mereka menulis kosakata apa pun yang sulit dijawab oleh siswa. Secara umum siswa bersikap pasif karena kosakatanya kurang. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa penyebab utama buruknya kosa kata mereka adalah metode pengajaran siswa yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran karena guru menggunakan terjemahan sebagai teknik untuk menyulitkan mereka.

Menurut Lidiasari, dkk. al (2017:1) menyatakan bahwa “siswa mempunyai masalah dalam dua aspek kosa kata, mereka mengalami kesulitan dalam menentukan arti dan ejaan”. Hal ini berarti siswa mengalami kesulitan dalam kosakata. Dan Putri, Remaingtyas (20013:18) menambahkan bahwa “Bahasa Inggris sulit dipelajari karena mereka tidak mengetahui arti dari kata-kata yang mereka baca, tulis atau dengar (SARI, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam penguasaan kosakata, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan scrabble sebagai media pengajaran kosakata. Berdasarkan peneliti sebelumnya Lidiasari, dkk (Pasaribu, 2023) mengatakan bahwa “Permainan Scrabble meningkatkan kosakata siswa” Kemudian Patmasari, et. all (Safilda et al., 2021) mengatakan bahwa permainan Scrabble dianjurkan untuk digunakan oleh guru dalam meningkatkan prestasi kosakata siswa". Dan peneliti sebelumnya yang terakhir adalah Putri. Retnaningtyas (Sembiring & Sukirno, 2019) mengatakan bahwa "Penguasaan kosakata siswa ditingkatkan melalui pelaksanaan permainan".

Akhirnya, berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Scrabble terhadap Kemampuan Siswa dalam Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI SD N 122365 JI Ade Irma Suryani (Susilawati et al., 2022).

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quar Eksperimental*. Menurut Ary (Putri & Harahap, 2018), Penelitian kuantitatif menggunakan pengukuran objektif untuk mengumpulkan data numerik yang digunakan untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis yang telah ditentukan. Peneliti kuantitatif tergolong *eksperimental* atau *non-eksperimental*, dimana desain eksperimen berdasarkan Ary (Sa'adah et al., 2022), adalah rencana umum untuk melaksanakan penelitian dengan variabel mandiri yang aktif. Desain ini penting karena menentukan validitas internal penelitian, yaitu kemampuan untuk mencapai kesimpulan yang valid tentang pengaruh perlakuan eksperimen terhadap variabel terikat. Artinya, desain dan desain eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel terikat. Lengkungan ini juga termasuk sebagai desain penelitian eksperimen kuasi karena mirip dengan desain eksperimen acak dalam hal variabel independen tetapi berbeda dalam subjek yang tidak ditugaskan ke kelompok yang diacak. Karena desain eksperimen semu tidak memberikan kontrol penuh, hal ini sangat penting (Sianturi & Simatupang, 2019).

Peneliti akan menghadapi perlakuan terhadap validitas internal dan eksternal dan mempertimbangkan faktor-faktor ini dalam penafsirannya. Dalam penelitian ini, penelitian ini memilih dua kelas, kelas pertama sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan Scrabble sebagai media pengajaran kosakata dan kelas kedua sebagai kelompok kontrol tanpa menggunakan media tersebut.

Populasi Dan Sampel

Populasi adalah semua data yang menyangkut penggunaan dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan penelitian. Berdasarkan Ary (Kusumayani & Wibawa, 2019) "populasi didefinisikan sebagai seluruh anggota kelompok orang, peristiwa, atau objek yang terdefinisi dengan baik". Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365.

Ary (2010:148) mengatakan, sampel adalah sebagian dari suatu populasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelas saya sebagai kelompok kontrol. Dan untuk observasi sampelnya hanya 60 siswa yang terdiri dari dua kelas (VIA dan VI B). Siswa kemudian dibagi menjadi dua kelompok, 30 siswa sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa sebagai kelompok eksperimen. Berdasarkan guru Bahasa Inggris, kelas VI A adalah siswa yang memiliki kecerdasan yang baik padahal kelas tersebut merupakan kelas yang paling cerdas oleh karena itu peneliti mencari sampel dengan meneliti dua kelas yang memiliki kecerdasan yang baik. Peneliti memilih kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Artinya pemilihan siswa VI UPTD SD Negeri 122365 dengan mengetahui tingkatannya dan mempertimbangkannya. Nah teknik ini didasarkan pada penjelasan pemeriksaan nilai ujian yang dilakukan oleh guru.

Instrumen Penelitian

Ary (Alfiyana et al., 2018), instrumen adalah suara ketika peneliti menggunakan suatu metode. Data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Dalam pengumpulan data untuk ini peneliti menggunakan uji pengguna penelitian. Dalam hal ini cukup jelas bahwa fungsi tes adalah untuk mengetahui keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, prestasi, dan juga perilaku siswa. Tes adalah untuk menilai hasil belajar pada periode tertentu. Tes ini digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan *treatment* (Gesing et al., 2021). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengisi bagian yang kosong dengan kata-kata yang ada di dalam kotak, menerjemahkan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, dan mencocokkan kata-kata pada kolom A dan B.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian ini ada beberapa langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu: melakukan *pre-test*, *treatment* dan melakukan *post-test*

1. Pra-tes

Peneliti akan memberikan *pretest* pada pertemuan pertama. Penelitian ini menggunakan tipe penyelesaian kalimat pembentukan kata atau *gap fill*. Tes Pencocokan Tipe Formal dan Penerjemahan

Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI

Kosakata siswa terdiri dari mengisi bagian yang kosong dengan kata yang disediakan di kotak ada 20 soal untuk jenis itu, cocokkan kata m kolom A dengan kata di kolom B ada 10 soal, terjemahkan kata Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia terdiri dari delapan pertanyaan. Jadi jumlah soalnya adalah 38. Soal 2. Pengobatan

Pada pertemuan kedua di kelompok eksperimen, pertama-tama peneliti membuka kelas dengan mengucapkan halo dan berdoa, kemudian penelitian mengajarkan tentang kosa kata benda, dan akhirnya penelitian tersebut menjelaskan sedikit tentang kosa kata benda. Setelah itu peneliti membagi siswa menjadi lima kelompok dan meminta mereka untuk mengambil salah satu dari mereka sebagai orang yang menulis skor dan mengambil satu sebagai orang atau tidak jika mereka masih ragu dengan lawannya. Kemudian peneliti memberikan permainan scrabble dan menjelaskan tentang perannya

Perannya adalah setiap kelompok mengambil salah satu dari mereka menjadi pemain di satu bagian, dan setiap bagian berdurasi 10 menit dan berganti pemain untuk setiap bagian. Pemain pertama adalah yang memiliki alfabet pertama (A, B, C, dst). Dan pemain yang tidak bisa berkata-kata selama 15 detik diteruskan dan langsung dilanjutkan ke kelompok lain. Dan selama permainan berjalan orang yang menulis skor masing-masing kelompok harus mengambil fokus. Setelah guru menjelaskan tentang permainan peran Scrabble Games peneliti memberikan waktu kepada mereka untuk memainkan permainan tersebut sekitar 40 menit, setelah itu peneliti mengumpulkan skor masing-masing kelompok. Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan kesimpulan dan menutup kelas dengan doa. Pada kelompok kontrol, pada pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan perlakuan yang sama, pertama peneliti membuka kelas dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian menjelaskan tentang kosa kata dengan fokus pada kata benda dengan metode penerjemahan. Siswa diminta untuk menulis kosakata sebanyak-banyaknya sekitar 40 menit, kemudian kelas terakhir peneliti menanyakan kesulitannya lalu menutup kelas dengan berdoa dan pamit (Alsalem, 2019).

3. Pasca tes

Pertemuan keempat ini merupakan pertemuan terakhir dalam ujian. Jadi penelitian membuka kelas kemudian melakukan permainan Scrabble selama kurang lebih 25 menit dan kemudian peneliti melakukan post-test (Warni & Apoko, 2022a).

Teknik Menganalisis Data

Teknik analisis data penelitian ini, peneliti yaitu post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data tersebut akan dibandingkan dari rata-rata skor post-test kedua kelompok. Setelah mendapatkan data dari skor. dianalisis dan diolah dengan menggunakan perhitungan statistik rumus uji-t. Perhitungannya menggunakan IBM SPSS statistic 21.

Kemudian mengumpulkan data, analisis statistik umumnya melibatkan empat tahap: pengkodean data, penulisan program statistik, entri data, pemeriksaan kesalahan analisis data.

1. Cantumkan skor siswa kelompok eksperimen sebagai variabel X dan kelompok kontrol sebagai variabel Y pada tabel.
2. Menghitung mean (M) skor postes dengan menggunakan SPSS. Untuk menghitungnya dengan analisis klik, Statistik deskriptif, frekuensi, dan statistik klik serta rata-rata klik tendensi sentral
3. Menghitung Standar Deviasi siswa dari masing-masing kelas atau variabel dengan menggunakan SPSS, untuk menghitungnya dengan Click analysis. Statistik Deskriptif, dan Deskriptif.
4. Setelah itu dilakukan uji-t hitung untuk mengetahui pengaruh media realitas terhadap kemampuan menulis siswa.

Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari kosakata di kelas VI UPTD SD Negeri 122365. Data dikumpulkan dari siswa VI UPTD SD Negeri 122365 Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Mereka duduk di bangku kelas VI. Pada kelompok kontrol berjumlah 30 siswa dan pada kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa dan jumlah siswa berjumlah 60 siswa. Kelas pertama adalah VI B sebagai kelompok kontrol. Kelas ini menggunakan permainan tanpa Scrabble dalam proses pembelajaran. Kelas kedua adalah VI A sebagai kelompok eksperimen (Bavi, 2018). Kelas ini menggunakan Permainan Scrabble dalam proses pembelajarannya. Langkah selanjutnya, hasil tugas siswa akan dijelaskan dari pre-test dan post-test untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble terhadap kemampuan Siswa dalam

Analisis Data

1. Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

Data penelitian ini diambil dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada kelompok. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan

Tabel 1. Pre-tes dan – post test kelompok kontrol

NO	Initial Name	Pre-test (x)	Post-test(Y)
1	SS	16	34
2	Ro	24	34
3	DS	26	34
4	FA	26	55
5	JB	32	32
6	MA	32	45
7	AS	32	47
8	Fa	32	50
9	MA	32	53
10	AS	32	55
11	NH	32	76
12	SKN	34	32
13	DS	34	47
14	AZ	34	57
15	CS	34	57
16	NN	34	61
17	MS	34	74
18	SN	34	74
19	FS	37	47
20	LA	37	50
21	SM	37	53
22	SS	37	61
23	SKS	37	76
24	Ra	39	61
25	RMD	42	76
26	MLA	45	84
27	HAS	53	84
28	SNH	76	76
29	STS	82	87
30	JNS	82	100
TOTAL		$\sum .X$	$\sum .Y$
		665	1067

Data pre-test diambil pada pertemuan pertama pada kelompok kontrol yang digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar kosakata, dan data post-test diambil pada pertemuan terakhir. Dari tabel di atas terdapat 30 siswa yang mengikuti pre-test pada kelompok eksperimen. Nilai pre-test tertinggi adalah 82 dan nilai terendah adalah 16. Ada 2 siswa mendapat nilai 82, ada 1 siswa mendapat nilai 16, ada 1 siswa mendapat nilai 24, ada 2 siswa mendapat nilai 20, ada 7 siswa mendapat nilai 32, ada 7 siswa mendapat nilai 34, ada 5 siswa mendapat nilai 17, ada 1 siswa mendapat nilai 39, ada 1 siswa mendapat nilai 42, ada 1 siswa mendapat nilai 45, ada 1 siswa mendapat nilai 53, dan ada 1 siswa mendapat nilai 76

Nilai post test tertinggi 100 dan nilai terendah 32. Ada 1 siswa mendapat nilai 92, ada 2 siswa mendapat nilai 32, ada 3 siswa mendapat nilai 34, ada 1 siswa mendapat nilai 45, ada 3 siswa mendapat

Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI nilai 47, ada 1 siswa mendapat nilai 50, ada 3 siswa mendapat nilai 53, ada 2 siswa. mendapat nilai 55, ada 2 siswa mendapat nilai 74, ada 4 siswa mendapat nilai 76, ada 2 siswa mendapat nilai 84, ada 1 siswa mendapat nilai 87.

Setelah data didata dan dihitung, mean Pre-test pada kelompok kontrol juga dihitung dengan IBM SPSS 21, perhitungan Pre-test, Post-test, minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi dapat dilihat di bawah ini:

Table 2. Statistik Deskriptive

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Pretest	30	16.00	82.00	38.6000	15.46208
Posttest	30	32.00	100.00	59.0667	18.16388
Valid N (listwise)	30				

Tabel statistik deskriptif menunjukkan tentang Pre-test kelompok kontrol. Yang pertama, jumlah siswa yang mengerjakan tes pada Pre-test ada 30 siswa. Nilai mean tes sebesar 38,60 dan standar deviasi sebesar 15.462. skor minimum Pre-test pada kelompok kontrol adalah 16, dan skor maksimum pada pre-test adalah 82.

Tabel statistik deskriptif menunjukkan skor Post-test kelompok kontrol. Pertama, jumlah siswa yang mengerjakan tes pada Post-test ada 30 siswa. Rata-rata pengujian adalah 59,07 dan standar deviasi adalah 18,164. skor minimum post-test pada kelompok eksperimen adalah 32, dan skor maksimum pada post-test adalah 100

Tingkat skor siswa Kelompok Kontrol pada Pre-test

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada pre-test, terlebih dahulu kita harus mengetahui mean standar deviasi dari seluruh data kemampuan siswa pada pre-test. Untuk mengetahui persentase kemampuan siswa dalam mempelajari kosakata, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Rejeki et al., 2020):

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Catatan:

P: persentase

F : frekuensi data jumlah siswa

n: jumlah total sampel

Nilai rata-rata (M) dan standar deviasi (SD) siswa pada pra-tes tercantum di bawah ini:

$$\text{Mean (M)} = 38,60 \quad \text{Standar Deviasi (SD)} = 15,462$$

Tabel 3. Persentasi kemampuan siswa Kelas Kontrol pada Pre-Test

Level Ability	The Criteria	Number of Students	Percentage %
High	M+SD 38.60+15.46 54.06	3	10%
Medium	M-SD 38.60-15.4 23.14	M+SD 38.46+15.46 54.06	26 86%
Low	M-SD 38.60-15.4 23.14	1	3.33%

Tabel diatas menunjukkan tingkat tinggi diperoleh skor 54,06 yaitu 10%. Artinya ada dua siswa yang mempunyai kemampuan tinggi. Tingkat sedang diperoleh antara 23,14 sampai 54,06 yaitu sebesar 86,6%. artinya hampir sebagian besar siswa mempunyai kemampuan sedang. Tingkat rendah mendapat nilai di bawah 23,14 yaitu sebesar 3,33%, artinya persentase kemampuan rendah lebih tinggi

Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI dibandingkan persentase kemampuan tinggi. Jadi pada pre-test kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan karena dua siswa lulus KKM (70)

Tingkat Skor Siswa Kelompok Kontrol pada Post-test

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada post-test terlebih dahulu harus diketahui mean dan simpangan baku dari seluruh data kemampuan siswa pada post-test. Nilai total pada Post-test (ΣY) - 1772. Rata-rata post-test adalah 59,06 dan standar deviasi pada post-test adalah 18,16. Untuk mengetahui persentase kemampuan siswa dalam tingkat pemahaman mendengarkan enteria, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Warni & Apoko, 2022b).

$$p = f/n \times 100\%$$

Catatan

P : Persentase

F : Frekuensi jumlah data siswa

N : Jumlah sampel

Rata-rata (M) dan standar deviasi (SD) siswa pada pra-tes tercantum di bawah ini

Mean (M) = 38.60

Standard Deviation (SD) = 15.462

Table 4. Persentasi kemampuan siswa Kelas Kontrol Pada Post Test

Level Ability	The Criteria	Number of Students	Percentage %
High	M+SD 59.06+18.16 77.22	4	13.33%
Medium	M-SD 59.06-18.16 40.9	M+SD 59.06+18.16 77.22 21	70%
Low	M-SD 59.06-18.16 40.9	5	16.66%

Tabel diatas menunjukkan tingkat tinggi diperoleh skor 77,22 yaitu 13,33%. Artinya dua siswa mendapat nilai tinggi dan kemampuan tinggi. Tingkat sedang berada pada rentang 40,9 sampai dengan 77,22 yaitu sebesar 86,6% yang berarti hampir sebagian besar siswa mempunyai kemampuan sedang. Tingkat rendah diperoleh skor dibawah 40,9 yaitu sebesar 16,66%. Jadi, pada post-test kelompok kontrol, siswa yang lulus KKM (70) hanya 10 siswa. Dan peneliti menyimpulkan bahwa pengajaran kosakata memerlukan media untuk meningkatkan skor (SUNDARI, 2018).

2. Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Eksperimen

Data peneliti ini diambil dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan scrabble. Kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan tersebut (Gao et al., 2020).

Table 5. Nilai Pre-test and Post-test kelas Eperiment

No	Initial name	Pre-test(X)	Post-test (Y)
1	AL	24	76
2	AP	26	76
3	DA	26	79
4	GR	29	42
5	AS	29	76
6	ED	29	79

7	RR	32	76
8	SA	32	92
9	NT	34	68
10	DL	34	71
11	NO	34	79
12	FB	38	39
13	NS	39	79
14	SS	39	87
15	DE	42	50
16	FBS	39	76
17	RR	42	79
18	SYA	42	79
19	FB	42	53
20	CS	45	79
21	DS	45	87
22	MH	50	79
23	SM	50	84
24	RS	55	79
25	IF	55	84
26	JF	58	84
27	EF	58	95
28	EI	66	87
29	PR	76	84
30	WR	79	83

Dari tabel di atas, terdapat 30 siswa yang mengikuti pre-test pada kelompok eksperimen. Nilai pre-test tertinggi adalah 79 dan nilai terendah 24. Ada 1 siswa mendapat nilai 79, ada siswa mendapat nilai 24, ada 3 siswa mendapat nilai 26, ada 3 siswa mendapat nilai 29, ada 2 siswa mendapat nilai 32, ada 3 siswa mendapat nilai 34, ada 1 siswa mendapat nilai 38, ada 2 siswa mendapat nilai 39, ada 4 siswa mendapat nilai 42, ada 3 siswa mendapat nilai 45. Ada 2 siswa mendapat nilai 55, ada 2 siswa yang mendapat nilai 58, ada 1 siswa mendapat nilai 66, dan ada 1 siswa. Nilai post-test tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 39 (Zhang et al., 2019). Ada siswa yang mendapat nilai 95, ada 1 siswa mendapat nilai 39, ada 1 siswa mendapat nilai 42, ada 1 siswa mendapat nilai 50, ada 1 siswa mendapat nilai 53, ada 1 siswa mendapat nilai 68, ada 1 siswa mendapat nilai 71, ada 5 siswa mendapat nilai 76, ada 9 siswa mendapat nilai 79, ada 1 siswa mendapat nilai 83, ada 4 siswa mendapat nilai nilai 84, ada 3 siswa mendapat nilai 87, ada 1 siswa mendapat nilai 92.

Hasil Uji T

Uji Independent Sample T-test yang kedua yang disimpan dari SPSS adalah T-test for Equality of Means, yaitu untuk menguji perbedaan mean kedua kelompok. Terdapat dua kolom penting yaitu T dan Sig. (2 Ekor). Karena kedua kelompok mempunyai varians yang homogen, maka nilai yang digunakan adalah T dan Sig (2 Tailed) segaris

Nilai dibandingkan dengan T-tabel pada taraf signifikansi 5% (0,05) dan derajat kebebasan (DF). Perhitungan T-tabel adalah Df N-2. Karena jumlah siswa kedua kelompok berjumlah 60 orang, maka DF-60-2=58, dapat dilihat pada tabel kolom DF Sebaran nilai T-tabel, pada baris Df-58 dengan Signifikansi 5% T-tabel adalah 1,6716

Table 6. Hasil T test

T	DF	T-test for Equality of means				
		Sig (tailed)	Mean difference	Std. error difference	95% confidence interval of the difference	
					Lower	Upper
4.120	58	000	16.9666	4.11792	8.72375	25.20958
4.120	53.296	000	16.9666	4.11792	8.70823	25.22510

Terlihat nilai T-hitung lebih tinggi dari T-tabel $4,12 > 1,67$. sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan Permainan scrabble terhadap kemampuan Siswa dalam mempelajari kosakata (Jocius et al., 2021).

Pengujian Hipotesis

Hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui jawaban pertanyaan tentang pengaruh signifikan permainan scrabble terhadap kemampuan siswa dalam belajar kosakata. Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Null (H_o) diajukan sebagai berikut (Bin-Tahir et al., 2017):

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365 (Rahandi et al., 2020).

“Nilai T-hitung lebih tinggi dari nilai T-tabel (Uji $T > T$ -tabel)”

H_o : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365.

“Nilai Uji-T sama atau lebih kecil dari nilai T-tabel (Uji- $T = Uji-T < T$ -tabel)”

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh nilai uji T total penelitian sebesar 4,12 dengan derajat kebebasan (DF) sebesar $(30+30)-2=58$ dan taraf signifikan 5% (0,05), sehingga nilainya tabel T-tabel sebesar 1,67, hal ini menunjukkan bahwa hasil uji T-hitung lebih tinggi dari T-tabel (4,12 > 1,67), maka hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y Jadi, pengujian hipotesis Diterima (Dewi, 2022).

Berdasarkan hasil diatas, dimana T-4.12 lebih tinggi dibandingkan T-tabel 1.67. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Permainan Scrabble dibandingkan tanpa menggunakan permainan Scrabble terhadap kemampuan belajar kosakata siswa VI UPTD SD Negeri 122365.

Temuan Penelitian

Berdasarkan analisis data ditemukan beberapa penemuan yang ditemukan, antara lain sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai pre-test 59,06 dan post-test 76,03. Hasil analisis data diperoleh nilai T-hitung lebih tinggi dibandingkan T-tabel (4.12 > 1.67). Artinya Thitung > Ttabel, dimana Ttabel sebesar 1,67 dan Thitung 4,12, sehingga Thitung lebih besar dari Ttabel.
2. Ditemukan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan jika tidak menggunakan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas VI UPTD SD Negeri 122365. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata pre-test 59,06 pada kelompok kontrol. Artinya kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen dimana pada pre-test diperoleh 43,26 dan post-test diperoleh 76,03.
3. Ditemukan bahwa pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan siswa dalam Kosakata Bahasa Inggris Pernyataan tersebut dapat ditunjukkan dengan mendeskripsikan analisis skor dari pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah itu dibuktikan dengan uji t akuntansi dimana t uji lebih tinggi dari t tabel. T-hitung sebesar 4,12 dan T-tabel sebesar 1,67. Jadi H_a diterima dan H_o ditolak.

Diskusi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Scrabble Games terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa di VI UPTD SD Negeri 122365.. Peneliti memilih dua kelas sebagai sampel yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu VI A sebagai Kelompok Eksperimen dan VI B sebagai Kelompok Kontrol.

Dari seluruh data yang dianalisis ditemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365.. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji T lebih besar dibandingkan T tabel ($4,12 > 1,67$), sehingga hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365. paling efektif.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengambil data, para siswa tidak tertarik pada bahasa Inggris apalagi mempelajari kosa kata. Hal ini terlihat dari nilai pre-test mereka yang mendapat nilai

Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI rendah. Hal ini disebabkan karena metode pengajaran yang monoton atau kurang menarik. Mereka memerlukan variasi metode pembelajaran agar dapat meningkatkan rasa minatnya, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Mereka mempunyai kosa kata yang buruk, mereka merasa sulit mengingat kosa kata yang telah mereka pelajari sebelumnya karena motivasi mereka kurang ketika ada kelompok kosa kata. Guru juga mempunyai beberapa kendala dalam menjelaskan materi ke siswanya, siswa hiperaktif yang juga selalu membuat keributan di kelas atau siswa pasif yang hampir tidak pernah berpartisipasi di kelas saat pembelajaran (Quiroz et al., 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, peneliti menggunakan kegiatan permainan sebagai media proses pembelajaran. Peneliti menggunakan aktivitas permainan Scrabble sebagai media proses belajar mengajar kosakata. Peneliti dapat menunjukkan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kosa kata bahasa Inggris dari skor post-test kelompok eksperimen, sebelum menggunakan permainan skornya buruk tetapi setelah belajar kosa kata menggunakan permainan Scrabble, ada peningkatan dalam pasca-tes. Saat menggunakan permainan Scrabble, siswa antusias mengikuti pembelajaran (Primasari et al., 2021). Dan mereka terlihat sangat senang dan senang mempelajari kosa kata serta dapat mengaplikasikan ilmunya serta dapat lebih mudah mengingat dan menambah kosa kata yang dimilikinya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Dari seluruh data yang dianalisis ditemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365.. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji T lebih besar dibandingkan T tabel ($4,12 > 1,67$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_2) diterima. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan permainan scrabble terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122365. paling efektif. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengambil data, para siswa tidak tertarik pada bahasa Inggris apalagi mempelajari kosa kata. Hal ini terlihat dari nilai pre-test mereka yang mendapat nilai rendah.

Daftar Pustaka

- Alfiyana, R., Sukaesih, S., & Setiati, N. (2018). Pengaruh Model Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dengan Metode Talking Stick Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Journal Of Biology Education*, 7(2), 226–236. <https://doi.org/10.15294/jbe.v7i2.24287>
- Alsalem, R. (2019). The Effects Of The Use Of Google Translate On Translation Students' Learning Outcomes. *Ssrn Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3483771>
- Apriyani, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Menggunakan Media Bulletin Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas Xi Ips Di Sman Tuah Gemilang. *Jishum: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 353–362. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i3.68>
- Bavi, F. (2018). The Effect Of Using Fun Activities On Learning Vocabulary At The Elementary Level. *Journal Of Language Teaching And Research*, 9(3), 629. <https://doi.org/10.17507/jltr.0903.24>
- Bin-Tahir, S. Z., Bugis, R., & Tasiana, R. (2017). Intercultural Communication Of A Multicultural Family In Buru Regency. *Lingual: Journal Of Language And Culture*, 9(2), 8.
- Dewi, N. P. (2022). *Analisis Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas V Di Sdn Banyumanik 03*. Universitas Islam Sultan Agung. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27211>
- Gao, Y.-L., Wang, F.-Y., & Lee, S.-Y. (2020). The Effects Of Three Different Storytelling Approaches On The Vocabulary Acquisition And Response Patterns Of Young Efl Students. *Language Teaching Research*, 1(1), 136216882097178. <https://doi.org/10.1177/1362168820971789>
- Gesing, P., Cruz, N., & Lynch, R. J. (2021). Global Policy Impacts On Career Outcomes: An International Student Mobility Case Study. In *Critical Perspectives On Equity And Social Mobility In Study Abroad* (Bll 74–96). Routledge.

- Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI
- Hernalis, S., Syaflin, S. L., & Imansyah, F. (2022). Pengaruh Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1 Benda Tunggal Dan Campuran Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14914–14918. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4768>
- Jocius, R., O'byrne, I., Blanton, M., Albert, J., Joshi, D., Robinson, R., & Andrews, A. (2021). Leveraging Virtual Professional Development To Build Computational Thinking Literacies In English Language Arts Classrooms. *Contemporary Issues In Technology And Teacher Education*, 21(4), 626–654. <https://www.learnlib.org/primary/p/217717/>
- Kusumayani, N. K. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 55–65. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20805>
- Manalu, J. P., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri 106453 Suka Damai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20200–20206. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9460>
- Nurhasanah, A. E., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analysis Of The Effect Of Scramble Type Cooperative Learning Model On Students' Learning Outcomes At Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 607–615.
- Pasaribu, C. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi Di Kelas Iv Sd Negeri 098166 Perumnas Batu 6. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(3), 18–27. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/P3ji/article/view/42>
- Primasari, Y., Sari, H. P., & Sutanti, N. (2021). The Chain Writing Method In Learning Writing For Information Technology Faculty Students: The Effectiveness. *Jares (Journal Of Academic Research And Sciences)*, 6(2), 49–58. <https://doi.org/10.35457/jares.v6i2.1631>
- Pulungan, M. S., & Nasution, D. (2021). The Effect Of Scientific Inquiry Learning Model And Scientific Attitude On Students' Science Process Skills. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1811(1), 12003.
- Putri, H., & Harahap, M. B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Scientific Inquiry Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 4(4), 22–27. <https://doi.org/10.24114/jiaf.v4i4.12555>
- 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.
- Rahandi, A., Rahman, M., & Abadi, A. (2020). *The Effect Of Using Podcast In Students' speaking Skill At The Second Grade Of Nursing In Baiturrahim Vocational School Jambi*. Uin Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/5838>
- Rejeki, D. S., Yusup, P. M., Saepudin, E., & Pitasari, D. N. (2020). Komunikasi Pembelajaran Berbasis Online Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Bagi Para Ibu Rumah Tangga (Depth Interview Di Sekolah Inggris Online). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 277–292. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i2.1453>
- Sa'adah, S., Noerfatimah, F., & Yusup, I. R. (2022). (Lkpd) Berbasis Socio-Scientific Inquiry Based Learning (Ssibl): Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Bioeduin: Program Studi Pendidikan Biologi*, 12(2), 120–137. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v12i2.20125>
- Safilda, F. N., Anggoro, B. S., Putra, R. W. Y., Ahmad Sodik, & Nurhasanah Leni. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Model Scramble Berbasis Steam Dan Gaya Belajar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 98–107. <https://doi.org/10.30605/proximal.v4i2.1364>

- Radode Simarmata, Immanuel Doclas Belmondo Silitonga, Ronauli Sihombing| Pengaruh Media Scrabble Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI
- Sari, D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Discovery Learning Dengan Scramble Terhadap Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma N 1 Klego Kabupaten Boyolali Semester Ii Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 136–149. <https://doi.org/10.51878/Secondary.V1i3.320>
- Sembiring, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di Sd Negeri 3 Langsa. *Journal Of Basic Education Studies*, 2(1), 124.
- Sianturi, I., & Simatupang, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scientific Inquiry Terintegrasi Phet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Materi Pokok Elastisitas Zat Padat Dan Hukum Hooke. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 5(1).
- Sundari, H. (2018). *Interaksi Kelas Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Pada Jenjang Smp (Penelitian Grounded Theory)*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/36521>
- Susilawati, W. O., Ningsih, S. Y., & Ahimatun, V. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Ppkn Kelas Iv Sd Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334–345. <https://doi.org/https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/154>
- Warni, S., & Apoko, T. W. (2022a). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Masyarakat Kawasan Wisata Berbasis Alam Dan Budaya Betawi Di Pbb Setu Babakan Jakarta. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 3(1), 22–29.
- Warni, S., & Apoko, T. W. (2022b). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Masyarakat Kawasan Wisata Berbasis Alam Dan Budaya Betawi Di Pbb Setu Babakan Jakarta. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i1.4940>
- Zhang, Y., Baldridge, J., & He, L. (2019). Paws: Paraphrase Adversaries From Word Scrambling. *Arxiv Preprint Arxiv:1904.01130*.