

Penerapan Strategi Permainan Scramble Kepada Siswa Di Indonesia Sebagai Pembelajar Bahasa Asing

Leny Saili Rahmah^{1*}, Alfiyah Nur Siti Aisah², Dhurorin Aulia Putri Wirawan³, Nur Azizah⁴, Rugaya Devuun Yamco⁵

¹ Universitas Islam Nusantara, Bandung Indonesia
EM: lenysaili@uninus.ac.id

² Universitas Islam Nusantara, Bandung Indonesia
EM: alfiyahnur@uninus.ac.id

³ Universitas Islam Nusantara, Bandung Indonesia
EM: dhurorinaulia@uninus.ac.id

⁴ Universitas Islam Nusantara, Bandung Indonesia
EM: nurazizah@uninus.ac.id

⁵ Universitas Islam Nusantara, Bandung Indonesia
EM: rugaadevuun@uninus.ac.id

*Corresponding author: Leny Saili Rahmah (lenysaili@uninus.ac.id)

Received: 20 January 2023 **Accepted:** 15 April 2023

Citation: Rahmah LS, Aisah ANS, Wirawan DAP, Azizah N, Yamco RD (2023) Penerapan Strategi Permainan Scramble Kepada Siswa di Indonesia Sebagai Pembelajar Bahasa Asing. *History of Medicine* 9(1): 1270–1276. <https://doi.org/10.17720/2409-5834.v9.1.2023.152>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membedakan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan strategi permainan scrabble menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang penerapan metodenya dilakukan di dalam kelas sambil memberikan tindakan kepada siswa, dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dari skor akhir 4X pertemuan penerapan strategi dengan pre-test (tes deskriptif) dan post-test (knock test), setelah diberikan perlakuan permainan scrabble setiap harinya. Peneliti juga memberikan lembar angket kepada siswa pada hari pertama dan terakhir untuk mengetahui tanggapan mereka sebelum dan sesudah perlakuan strategi yang dilakukan oleh peneliti ini. Penelitian ini memilih siswa kelas delapan di salah satu sekolah menengah pertama di Bandung, Indonesia dengan 27 siswa berpartisipasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan permainan scrabble relatif tidak efektif untuk sampel penelitian ini, namun respon siswa cukup signifikan. Kata kunci: kosakata, strategi permainan scrabble, desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Bahasa merupakan alat komunikasi mendasar yang digunakan manusia. Ada banyak bahasa di dunia dan bahasa Inggris digunakan oleh sebagian besar orang di seluruh dunia. Oleh karena itu, banyak sekolah di Indonesia yang menggunakan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan karena sudah menjadi salah satu mata pelajaran ujian nasional yang memerlukan keterampilan untuk menguasainya. Putri.S dan Ambarwati. K (2023) dalam Brown (2004:5) berpendapat

bahwa bahasa adalah suatu sistem sewenang-wenang dari simbol-simbol konvensional, vokal, tulisan dan gerak tubuh yang memungkinkan anggota komunitas tertentu berkomunikasi secara cerdas satu sama lain. Bahasa Inggris berarti mengucapkan ujaran, suara atau suara-suara dari suatu negara untuk berbicara dan berkomunikasi, yang dipelajari oleh orang-orang yang cerdas dan berpengalaman yang memiliki tingkat pendidikan di sekolah untuk menunjang jika

¹ Copyright: Leny Saili Rahmah, Alfiyah Nur Siti Aisah, Dhurorin Aulia Putri Wirawan, Nur Azizah, Rugaya Devuun Yamco

suatu saat diperlukan untuk berkomunikasi secara internasional dengan masyarakat lokal atau orang asing.

Bahasa Inggris banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan manusia khususnya di bidang teknologi, informasi dan komunikasi. Misalnya pada era novel ini, ada berita-berita di televisi Indonesia yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama acaranya. Belum lagi di platform media sosial, konten berita unggulan, dan banyak sekali jurnal ilmiah juga ditulis dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga menguasai film-film terkenal sehingga menjadi alat pertukaran informasi dan budaya dalam ranah hiburan antara satu negara dengan negara lain.

Kosakata Bahasa Inggris mempunyai peranan penting, yaitu membantu siswa untuk mampu mengenali makna kalimat-kalimat dalam bentuk menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara. Dengan mengetahui banyak kosakata bahasa Inggris, seseorang dapat berkomunikasi dengan lancar melalui dialog percakapan dengan masyarakat lokal maupun asing. Sinaga, H, Herman, dan Pasaribu. E dalam Richards dan Rogers (2002:37) menyatakan bahwa kosakata merupakan salah satu aspek terpenting dalam bahasa asing.

Sejalan dengan peran kosakata bahasa Inggris yang signifikan, peneliti menemukan munculnya masalah kosakata bahasa Inggris siswa di salah satu sekolah menengah pertama di Bandung, Indonesia. Setelah peneliti melaksanakan tes kosakata bahasa Inggris, sebagian besar siswa masih kebingungan, bahkan ada yang belum paham ketika peneliti mengajarkan materi kosakata bahasa Inggris. Kebanyakan dari mereka tidak bisa membedakan kata she, he, dan it. Dengan menentukan nilai KKM pada soal tes Bahasa Inggris siswa adalah 75, rata-rata nilai siswa adalah 57 dengan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak empat orang yang dinyatakan berhasil. Sebagai perbandingan, 23 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dinyatakan tidak lulus. Hal ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris oleh guru tidak praktis, sehingga siswa cenderung merasa bosan ketika pembelajaran monoton di kelas. Konsekuensinya, guru harus memberikan strategi pengajaran yang baru selain hanya mengandalkan materi yang tertulis

di papan tulis. Masalah yang sama juga ditemui oleh peneliti sebelumnya, yang menyatakan pendapatnya bahwa siswa menghadapi beberapa masalah dalam memahami kosakata. Masalah-masalah ini mencakup kebutuhan siswa untuk memahami arti kata dalam konteks kalimat dan mereka juga memerlukan kosa kata yang lebih luas karena mereka merasa sulit untuk menghafal kata dan kurang motivasi untuk melakukannya Sinaga—e (2020). Situasi masalah sebenarnya yang peneliti hadapi adalah sebagian besar siswa tidak mampu menggunakan kata-kata atau kosa kata yang tepat untuk kalimat yang tepat, mengingat menghafalnya.

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka peneliti memberikan solusi berupa pemberian treatment kepada siswa agar mampu menguasai kosakata bahasa Inggris dan mampu menghafal kata-katanya. Peneliti datang dengan ide untuk menerapkan strategi pembelajaran penguasaan kosakata. Menurut O'Malley dan Chamot (1990), strategi pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk mengembangkan bahasa asing guna membantu mereka memahami, mempelajari, atau mengambil informasi baru. Agar siswa lebih mudah memahami proses pembelajaran dan membuat situasi pembelajaran lebih menyenangkan untuk diikuti, peneliti menggunakan strategi bertema permainan. Menurut Samuel Henry (Halaman 3 10 2010) Game merupakan hiburan untuk penyegaran pikiran. Oleh karena itu permainan mendukung perkembangan bahasa siswa. Sambil bermain, siswa belajar membuat kalimat dengan benar, bertanya, mendapatkan jawaban, dan mendapatkan informasi baru. Akcelik, Derya, Eyup dan Bircan (2021). Ada banyak strategi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan tema permainan seperti permainan sims, permainan algojo, permainan tata bahasa ninja, permainan anagram, dan permainan scrabble. Sehubungan dengan pemberian strategi yang dilakukan, peneliti merasa cocok untuk memilih permainan scrabble. Waite dalam jurnal Voinov (2009:217) menyatakan bahwa scrabble adalah permainan yang melibatkan aktivitas brain to think yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa scrabble merupakan media untuk menambah kosa kata dan meningkatkan kemampuan

berbahasa. Menurut Pyatt (2012:1) scrabble merupakan permainan keterampilan untuk memecahkan masalah teka-teki silang yang dimainkan di sekolah. Dengan alat pendukung untuk melatih siswa sebagai manfaat untuk menambah kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan scrabble yang biasanya sudah familiar di akhir. Penunjukannya adalah permainan menyusun huruf atau kata dalam bahasa Inggris, yang mana jika seseorang menyusun kalimat akan mendapat skor, dan siapa yang mendapat skor tertinggi di akhir permainan, maka orang tersebut menjadi pemenangnya. Permainan scrabble akan menyenangkan bagi semua orang.

Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya mengenai penerapan Scrabble Games dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. Fitriya dan Fajarina (2023) menggunakan metode kuantitatif sebagai desain penelitiannya. Penelitian berlangsung di SMPN 1 Gudo Jombang di Indonesia dengan sampel sebanyak 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan adanya pre-test dan post-test. Tuti dan Ilinawati (2022) menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai desain penelitiannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menerapkan permainan scrabble untuk siswa semester kedua. Pelaksanaan PTK terdiri dari serangkaian siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian ini berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 4 laki-laki dan 18 perempuan dan dilakukan di SKTP Persada Khatulistiwa Sintang di Indonesia. Masela (2017) menggunakan strategi Scrabble Game untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa dengan metode eksperimen; pra-tes dan pasca-tes. Peneliti menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan inferensial untuk mengumpulkan data.

Penelitian dilakukan di SMP Eka Wijaya Cibinong di Indonesia. Chairani (2021) menggunakan desain penelitian metode kualitatif dan fokus pada fenomena tertentu di lingkungan Kampung Inggris Pare MAN 2 Kuantan Singingi. Penelitian ini tidak memberikan tes kepada subjeknya, oleh karena itu penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Herawati,

Gumelar, dan Novari (2022) menggunakan desain quasi-experimental control group dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di MTs Daarul'Uluum Cihara di Indonesia. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas delapan yang penguasaan kosakatanya kurang, terdiri dari tiga kelas dengan total 73 siswa. Dari penelitian-penelitian sebelumnya di atas, peneliti menghasilkan evaluasi baru untuk menilai penguasaan kosakata siswa menggunakan Knock Test. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Para peneliti memilih desain dan metode penelitian ini untuk mengetahui efektivitas perlakuan permainan Scrabble untuk meningkatkan kosakata siswa.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah pertama di Bandung, Indonesia dengan menggunakan kelas VII-B sebagai kelompok sampel. Untuk mengumpulkan data, para peneliti menggunakan instrumen seperti, pre-test, post-test, dan lembar kuesioner. Pengumpulan data diperoleh dalam waktu 4 hari

setelah perlakuan permainan scrabble dengan tes ketukan sebagai evaluasi.

Untuk mengetahui respon siswa sebelum diberikan perlakuan, peneliti memberikan lembar kuesioner kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap permainan scrabble pada hari pertama dan terakhir. Selanjutnya, peneliti memberikan materi mengenai kosakata bahasa Inggris sebelum memberikan pre-test kepada siswa dalam bentuk tes uraian, setiap harinya. Selanjutnya, para peneliti memberikan perlakuan permainan scrabble kepada para siswa dan Knock Test sebagai post-test (evaluasi).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, sebelum perlakuan permainan scrabble, para peneliti memberikan lembar kuesioner kepada para siswa untuk mengetahui tanggapan dasar mereka terkait permainan scrabble dan kosakata. Hal ini dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

SS: Sangat setuju, S: Setuju, N: Netral, TS: Tidak setuju STS: Sangat tidak setuju

Dari tabel di atas dapat di lihat bahwa pada pertanyaan 1-5 mengenai penguasaan kosakata sebagai dasar pengetahuan mereka, banyak siswa yang masih berada pada tahap yang belum meyakinkan seperti kemampuan membaca dan mengeja dengan 63% siswa bersikap netral atau masih belum paham. Meskipun guru sebelumnya telah memberikan pembelajaran yang baik dan siswa masih merespon positif pembelajaran kosakata dalam bahasa Inggris

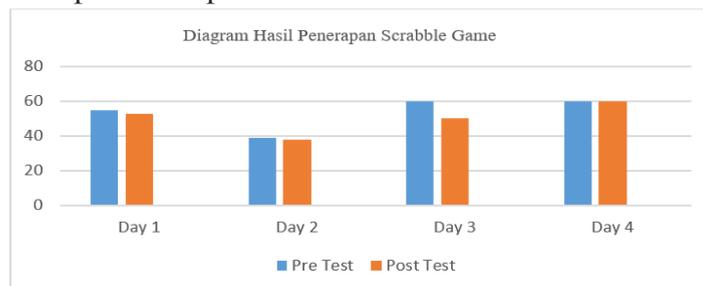
(pertanyaan 10 dengan 17 siswa menyatakan setuju), namun penguasaan kosakata masih tergolong kurang. Sejalan dengan itu, peneliti mengajukan pertanyaan untuk melihat ketertarikan siswa terhadap permainan scrabble dan hasilnya ternyata lebih tinggi dari yang diharapkan dengan sebagian besar siswa menyatakan setuju untuk mencoba strategi permainan scrabble, yaitu pertanyaan nomor 11-20.

Tabel 1.1 Lembar Kuesioner Siswa (sebelum tindakan)

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya tahu banyak kosakata bahasa Inggris	1	7	16	3	-
2.	Saya dapat membaca kosakata bahasa Inggris dengan benar	-	8	16	3	-
3.	Saya dapat mengeja setiap kata dalam bahasa Inggris dengan lancar	-	-	13	3	-
4.	Saya mengetahui kesalahan saya sendiri saat melafalkan kosakata bahasa Inggris	3	13	9	2	-
5.	Saya merasa senang ketika belajar kosakata bahasa Inggris	8	16	3	-	-
6.	Guru bahasa Inggris sering mengajarkan kosakata bahasa Inggris di kelas	16	9	2	-	-
7.	Guru bahasa Inggris memberi tahu siswa di mana mereka membuat kesalahan saat mengucapkan kosakata bahasa Inggris	18	9	-	-	-
8.	Guru bahasa Inggris mengajarkan kosakata bahasa Inggris dengan sangat menyenangkan	15	8	3	1	1
9.	Guru bahasa Inggris memberikan pekerjaan rumah tentang kosakata bahasa Inggris yang mudah dimengerti	10	12	5	-	-
10.	Guru bahasa Inggris saya memberikan nilai yang bagus ketika memberikan pelajaran tentang kosakata bahasa Inggris	8	17	2	-	-
11.	Saya setuju bahwa belajar bahasa Inggris akan lebih menyenangkan jika kita menggunakan permainan scrabble	2	13	1	1	10
12.	Saya telah belajar kosakata bahasa Inggris menggunakan permainan scrabble	1	1	7	6	12
13.	Saya memiliki permainan papan scrabble di rumah	1	2	-	8	16
14.	Saya tahu cara memainkan permainan scrabble	1	1	-	5	20
15.	Saya tertarik bermain scrabble karena memiliki banyak manfaat bagi saya.	9	17	1	-	-
16.	Saya akan membeli papan permainan scrabble suatu hari nanti	5	12	5	5	-
17.	Saya akan merasa senang jika bisa bermain scrabble dengan teman-teman dan guru saya	18	5	4	-	-
18.	Saya akan mencoba untuk mendapatkan skor terbesar saat bermain game scrabble	18	5	2	2	-
19.	Saya menikmati belajar kosakata bahasa Inggris dengan menyusun setiap kata	7	16	2	1	-
20.	Guru bahasa Inggris telah memperkenalkan permainan scrabble kepada para siswa	-	5	18	2	2

Dilanjutkan dengan penerapan permainan scrabble pada pembelajaran kosakata dengan melakukan pre-test berupa descriptive text

(kosa kata) dan post-test (Knock Test). Berikut soal-soal yang terdapat dalam pre-test (Descriptive Text).



Tabel 1.2 Lembar Pertanyaan Pre-test

<p style="text-align: center;">Day – 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. What do you know about vocabulary? Write down your opinion in Indonesian! 2. Please write 5 vocabularies about food what you know complete with the meaning in Indonesian! 3. Please write 5 vocabularies about animal complete with the meaning? 4. Please write 5 vocabularies about family complete with the meaning! 5. Please write 5 vocabularies about daily things complete with the meaning! 	<p style="text-align: center;">Day – 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. What do you know about active vocabulary? Write down your opinion in Indonesian! 2. What do you know about passive vocabulary? Write down your opinion in Indonesian! 3. Please write down 2 active vocabularies! 4. Please write down 2 passive vocabularies! 5. Come back meaning “kembali” so the word entered to active vocabulary or passive vocabulary? Give your opinion!
<p style="text-align: center;">Day – 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. What do you know about synonym? Write down your opinion! 2. What do you know about antonym? Write down your opinion! 3. Please write 1 synonym word you know! 4. Please Write 1 antonym word you know! 5. Word “In” have the meaning “Masuk” and the word “Enter” have the meaning “Masuk”. Two words between In and Enter include are synonym or antonym? Complete with your opinion! 	<p style="text-align: center;">Day – 4</p> <p>Write down 5 phrase verb you know with the meaning!</p>

Knock test dilakukan setelah pre-test dan penerapan pembelajaran sermainan scrabble berlangsung. Tes ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang. Peneliti

akan menyiapkan beberapa kertas yang bertuliskan kosakata bahasa Indonesia. Setelah itu peneliti akan memanggil setiap siswa satu persatu untuk maju ke depan dengan mengikuti

Table 1.3 Student's Questionnaire Sheet (after the treatment)

No	Pertanyaan	ST	S	N	TS	STS
1	Belajar bahasa Inggris dengan strategi permainan scrabble sangat menarik bagi saya.	3	11	1	2	4
2	Belajar menggunakan strategi permainan scrabble membuat waktu lebih efisien	2	12	5	3	5
3	Belajar menggunakan strategi permainan scrabble memotivasi saya untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris yang baru.	2	13	1	5	6
4	Saya percaya bahwa belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan scrabble sebagai media akan memberikan pengalaman baru.	3	10	2	11	1
5	Belajar dengan menggunakan scrabble sebagai media tidak sesuai dengan kemampuan saya.	1	3	11	9	3
6	Saya tidak menemukan kesulitan dalam memahami pelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan strategi permainan scrabble.	3	4	6	10	4
7	Saya mendapatkan banyak pengetahuan baru tentang kosakata dengan menggunakan scrabble sebagai media pembelajaran.	-	8	10	5	4
8	Saya lebih suka belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan buku cetak atau google daripada menggunakan media permainan scrabble.	2	17	4	2	2
9	Penggunaan scrabble sebagai media membuat saya lebih mudah belajar memahami materi kosakata bahasa Inggris.	1	2	15	7	2
10	Belajar dengan menggunakan scrabble sebagai media membuat saya nyaman belajar kosakata bahasa Inggris di dalam kelas.	2	16	4	3	2

ketukan penggaris untuk menerjemahkan kosakata tersebut ke dalam bahasa Inggris. Dengan catatan setiap orang memiliki kosakata yang berbeda satu sama lain karena peneliti telah menyiapkan kosakata yang cukup banyak untuk para siswa. Hasil rata-rata pre-test dan post-test dapat dilihat dari grafik di bawah ini: Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan scrabble tidak efektif dalam penelitian ini. Dari jumlah nilai yang diperoleh siswa setelah perlakuan scrabble, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil tes ketukan siswa mengalami penurunan. Pada hari pertama kita

dapat melihat bahwa nilai pre-test siswa relatif baik (55,8%), akan tetapi, hasil post-test rendah (52,7%). Hal yang sama juga terjadi di hari kedua, hasil pre-test (38,8%) dan post-test (37,8%) lebih rendah dari hari pertama. Pada hari ketiga, nilai pre-test meningkat (59,8%) namun nilai post-test menurun (49,8%). Pada hari terakhir, pre-test (59,8%) dan post-test (59,8%) stagnan. Even though the scores are relatively Pada hari terakhir, pre-test (59,8%) dan post-test (59,8%) stagnan. Meskipun nilainya relatif menurun, antusiasme siswa selama perlakuan permainan scrabble sangat luar biasa.

Setelah menerapkan perlakuan permainan scrabble, peneliti memberikan lembar kuesioner kedua kepada para siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terkait setelah dilakukannya permainan scrabble dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hasilnya disajikan dalam tabel di bawah ini:

SS: Sangat setuju, S: Setuju, N: Netral, TS: Tidak setuju STS: Sangat tidak setuju

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa lebih condong ke segala bentuk positif mengenai penerapan permainan scrabble. Dari pertanyaan 1-4, terlihat jelas bahwa sebagian besar siswa setuju bahwa perlakuan permainan scrabble menarik, efisien, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar kosakata yang dipilih oleh sekitar 70% siswa yang setuju pada tabel di atas. Meskipun dari pertanyaan 6 sebagian besar siswa cenderung tidak setuju bahwa tidak ada kesulitan dalam belajar kosakata dengan menggunakan strategi permainan scrabble (dipilih oleh 11 siswa), sebagian besar dari mereka menikmati proses pembelajaran dengan antusiasme yang baik.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil studi ini, dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan studi menggunakan strategi permainan Scrabble, para siswa menjadi antusias dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Namun, permainan Scrabble tidak membantu mereka meningkatkan penguasaan kosakata. Hal ini terbukti dari skor rata-rata yang diperoleh dari perbandingan hasil pre-test dan post-test. Pada sesi pertama, skor pre-test adalah 55,8%, dan skor post-test adalah 52,7%. Pada sesi kedua, skor pre-test adalah 38,8%, dan skor post-test adalah 37,8%, menunjukkan penurunan. Pada sesi ketiga, skor pre-test adalah 59,8%, dan skor post-test adalah 49,8%. Pada sesi terakhir, skor pre-test dan post-test keduanya adalah 59,8%. Terlihat bahwa skor post-test dan pre-test relatif rendah, menunjukkan bahwa strategi Scrabble tidak berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa.

Sejalan dengan hasil data, umpan balik positif diberikan oleh para siswa mengenai penggunaan permainan Scrabble untuk belajar

kosakata. Hampir 80% dari para siswa menyatakan bahwa belajar kosakata menggunakan permainan Scrabble menyenangkan dan membantu mereka belajar kosakata dengan lebih baik, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Referensi

- Sinaga, Heppy, Herman Herman, and Eben Pasaribu, 'The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary Achievement At Grade Eight of Smp Negeri 8 Pematangsiantar', *Journal of English Educational Study (JEES)*, 3.1 (2020), 51–60
<https://doi.org/10.31932/jees.v3i1.655>
- Fiandria, Ariella, 'Learning Strategies To English Learning Used By Second Semester Students Of English Department And Indonesian Department In Universitas Airlangga', 1990, 2003
- Choirul Amri, and Dimas Kurniawan, 'Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), 202–14
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.980>
- Lobalain, Sanggaoen Kecamatan, and Kabupaten Rote Ndao, 'Jurnal Ilmiah Unstar Rote', *Lordy Frans De Wanna*, 1.127 (2018), 1–9
- Langkedeng, Maya Christin, Virginia Tulenan, Alwin M Sambul, Teknik Elektro, Universitas Sam, Ratulangi Manado, and others, 'Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara', *Jurnal Teknik Informatika*, 14.4 (2019), 425–34
- Derya Akzelik, and Bircan Еуьр, 'The Effect of Intelligence Games on the Vocabulary knowledge of Refugee Students Learning Turkish as the Second Language', *Education KQuarterly Reviews*, 4.2 (2021)
<https://doi.org/10.31014/aior.1993.04.02.264>
- Santi, Dwie Aries, and Khusnul Khotimah, 'Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X Di SMA Negeri 22 Surabaya', *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1.1 (2014), 1–10

Hartina, Siti, 'Improving Students' Vocabulary By Using Scrabble Game At The Seventh Grade Of Smpn 5 Palopo A Thesis Core View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk Provided by Repository IAIN Palopo', 2019

Herawati, Herawati, Rizdki Elang Gumelar, and Ari Fazria Novari, 'The Effect of Scrabble Game To Students' Vocabulary Mastery at the Eighth Grade Students' of Mts Daarul Ulum Cihara Lebak', *Journal of English Language Learning*, 6.2 (2022),

Fitriya, Hasyim Asy'ari, Tebuireng Jombang, and Universitas Hasyim Asy'ari, 'The Effectiveness of Using Scrabble Game in Mastering English Vocabulary', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), 57–71
<<https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/932>>