

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *SCRATCH* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA SD**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Pembelajaran Materi *Parts of Our Body That
Work Together* Chapter 6 Kelas V di salah satu SD di Kab. Bandung)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

Oleh:
Rahmah Nafiisah
2103253

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DI PURWAKARTA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *SCRATCH* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA SD**

Oleh:

Rahmah Nafiisah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

© Rahmah Nafiisah, 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli, 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

RAHMAH NAFIISAH

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN *SCRATCH* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

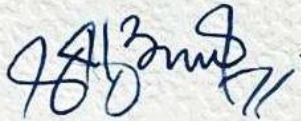
Pembimbing I



Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd.

NIP. 198001102005022009

Pembimbing II



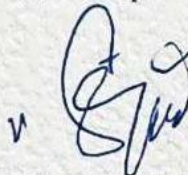
Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119870808201

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19840413201012200

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Scratch*

Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd

(Penelitian Kuasi eksperimen pada Pembelajaran materi *Parts of Our Body That Work Together* chapter 6 Kelas V di salah satu SD di Kab, Bandung)

ABSTRAK

Kosakata merupakan elemen penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di tingkat sekolah dasar. Rendahnya penguasaan kosakata siswa menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari studi ini adalah untuk: (1) menganalisis peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Games Based Learning* berbasis media *Scratch* dibandingkan dengan model *Contextual Teaching and Learning*, dan (2) mengevaluasi pengaruh media *Scratch* terhadap hasil belajar kosakata. Penelitian ini mengadopsi metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent pretest-posttest control group*, melibatkan 50 siswa kelas V yang terbagi ke dalam dua kelompok. Instrumen yang digunakan berupa tes kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,56 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,29 (kategori rendah). Hasil uji *Independent t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: *Games Based Learning*, *Scratch*, kosakata Bahasa Inggris, siswa sekolah dasar

**The Effect Of Scratch Assisted Game Based Learning Model On The
Mastery Of English Vocabulary Of Elementary School Students**
(A Quasi-Experimental Study on the Teaching of Chapter 6: 'Parts of Our Body
That Work Together' in Grade V at a Primary School in Bandung Regency)

ABSTRACT

Vocabulary is a fundamental component in English language learning at the elementary school level. Vocabulary is a crucial component in learning English, especially at the elementary school level. The low vocabulary mastery among students prompted this research. This study aims to: (1) analyze the improvement in students' English vocabulary after receiving instruction through a Games Based Learning model supported by Scratch compared to Contextual Teaching and Learning (CTL) model, and (2) evaluate the effect of Scratch as a digital learning medium on vocabulary acquisition. This study employed a quasi-experimental method with a non-equivalent pretest-posttest control group design, involving 50 fifth-grade students divided into experimental and control groups. The main instrument was a vocabulary test administered before and after the treatment. N-Gain analysis revealed an average improvement of 0.56 (moderate category) in the experimental group and 0.29 (low category) in the control group. The results of the Independent Sample t-Test showed a significance value of 0.001, indicating a significant difference between the two groups. These findings suggest that the integration of Scratch in game-based learning is effective in enhancing vocabulary mastery among elementary school students.

Keywords: *Vocabulary, Games Based Learning, Scratch, Elementary School*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2. 1 Model Pembelajaran Games Based Learning	6
2.1.1 Games Based Learning	6
2.1.2 Karakteristik Games Based Learning.....	7
2.1.3 Tahapan Implementasi Games Based Learning	8
2.1.4 Keunggulan dan Kekurangan Games Based Learning (GBL).....	9
2.2 Scratch sebagai Media Pembelajaran.....	11

2.2.1 Scratch.....	11
2.2.2 Fitur Scratch.....	12
2.2.3 Langkah Teknis penggunaan Scratch.....	13
2.2.4 Tahapan Penggunaan Scratch dalam Pembelajaran	15
2.2.5 Keunggulan dan KekuranganScratch Dalam Pembelajaran	16
2.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	17
2.3.1 Kosakata.....	17
2.3.2 Pentingnya Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris	18
2.3.3 Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	20
2.3.4 Jenis dan Cakupan Kosakata Siswa Sekolah Dasar	21
2.3.5 Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini (English Young Learners).....	23
2.4 Keterkaitan Model Games Based Learning Berbantuan Scratch Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	24
2.5 Model Contextual Teaching and Learning (CTL).....	25
2.6 Penelitian yang relevan	26
2.7 Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	30
3.2 Populasi dan Sampel	31
3.2.1 Populasi.....	31
3.2.2 Sampel.....	31
3.3 Definisi Operasional.....	32
3.3.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	32
3.3.2 Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL).....	32

3.3.3 Media Scratch.....	32
3.3.4 Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.1 Tes	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.5.1 Tes Penguasaan Kosakata.....	34
3.5.2 Pengembangan Instrumen Penelitian	36
3.6.1 Uji Validitas.....	36
3.6.2 Uji Reliabilitas	39
3.6.3 Uji Daya Pembeda.....	39
3.6. Uji Tingkat Kesukaran Soal	41
3.7 Prosedur Penelitian.....	43
3.7.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	43
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	43
3.7.3 Tahap Akhir Penelitian	44
3.8 Teknik Analisis Data	44
3.8.1 Analisis Data Deskriptif	44
3.8.2 Analisis Data Inferensial	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil	47
4.1.1 Deskripsi Umum Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.1.2 Analisis Deskriptif Penguasaan Kosakata Siswa	48
4.1.3 Analisis Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa.....	50
4.1.4 Analisis Deskriptif Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris per Indikator	52

4.1.5 Analisis Inferensial Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	54
4.2 Pembahasan.....	65
4.2.1 Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	66
4.2.2 Pengaruh Media Scratch dalam Model GBL terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Utama Scratch.....	13
Gambar 2. 2 Tampilan Dashboard Scratch.....	14
Gambar 2. 3 Proses Membuat Project Scratch.....	14
Gambar 4. 1 Pelaksanaan Pretest	68
Gambar 4. 2 Dokumentasi Penggunaan Scratch	69
Gambar 4. 3 Tampilan Scratch.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Penguasaan Kosakata	21
Tabel 3. 1 Tabel <i>Non-Equivalent</i>	30
Tabel 3. 2 Jenis Butir Soal Tes	34
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Soal Pretest dan Posttest	35
Tabel 3. 4 Koefisien Korelasi Derajat Validitas	37
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Soal Tes Bahasa Inggris	38
Tabel 3. 6 Koefisien orelasi Derajat Reliabilitas.....	39
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	40
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	40
Tabel 3. 9 Indeks Kesukaran Instrumen	41
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	42
Tabel 4. 1 Statistika Deskriptif Data pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4. 2 Nilai Rata-rata Kategori Siswa.....	49
Tabel 4. 3 Kriteria N-Gain	50
Tabel 4. 4 Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	51
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain Indikator Penguasaan Kosakata	52
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Data pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	56
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 11 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58

Tabel 4. 12 Hasil Uji Independent Sample T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Konstanta dan Koefisien untuk Bentuk Persamaan Regresi Linier Sederhana	60
Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi	60
Tabel 4. 15 Hasil Uji N-Gain Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-Gain Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Keputusan Pembimbing.....	84
Lampiran A. 2 Surat Bimbingan	86
Lampiran A. 3 Surat Permohonan Pengantar Penelitian.....	88
Lampiran A. 4 Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran B. 1 Instrumen Penguasaan Kosakata.....	90
Lampiran B. 2 <i>Judgement Expert</i>	97
Lampiran B. 3 Naskah Soal pretest <i>posttest</i>	100
Lampiran B. 4 Sampel pretest eksperimen	102
Lampiran B. 5 Sampel pretest kontrol	104
Lampiran B. 6 Sampel <i>posttest</i> eksperimen.....	106
Lampiran B. 7 Sampel <i>posttest</i> kontrol.....	108
Lampiran B. 8 Sampel uji instrumen	110
Lampiran C. 1 Hasil Uji Validitas	114
Lampiran C. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	115
Lampiran C. 3 Hasil Uji daya Pembeda.....	116
Lampiran C. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	117
Lampiran D. 1 Modul Kelas Eksperimen	118
Lampiran D. 2 Modul Kelas Kontrol	166
Lampiran D. 3 Sampel Pengisian LKPD Kelas Eksperimen	204
Lampiran D. 4 Sampel Pengisian LKPD Kelas Kontrol.....	210
Lampiran E. 1 Data Deskriptif Penguasaan Kosakata	216
Lampiran E. 2 Data Deskriptif N-Gain	216
Lampiran E. 3 N-Gain Per Indikator.....	217
Lampiran E. 4 Analisis Inferensial Penguasaan Kosakata	218
Lampiran E. 5 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen	221
Lampiran E. 6 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol	222
Lampiran E. 7 Riwayat Hidup	223

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R. N. (2024). Penerapan Model *Games Based Learning* Berbantuan Game Edukasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://repository.upi.edu/115093>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital *Games Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id>
- Alqahtani, M. (2020). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 8(3), 10–18.
- Astaman, A. (2017). Komponen pengajaran bahasa Inggris dalam kurikulum 2013. In S. Handayani (Ed.), *Evaluasi pembelajaran berbasis kurikulum 2013* (pp. 34–42). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., & Gray, G. (2016). The Role of Games in Education: A Literature Review. *International Journal of Computer Games Technology*, 11(2), 1-13. <https://doi.org/10.1155/2016/1462139>
- Brown, H. D. (2019). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices* (2nd ed.). Pearson Education.
- Chan, W., Nguyen, D., & Lee, S. (2021). The Role of English in Global Communication. *Journal of Language and Culture*, 35(3), 203-212. <https://doi.org/10.1016/j.langcult.2021.06.003>
- Chandringgrisa, D., & Fransisca, R. (2009). Konsep Pendidikan sebagai Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 101-107.
- Clark, R. C., Nguyen, F., & Sweller, J. (2021). *Efficiency in learning: Evidence-based guidelines to manage cognitive load*. Wiley.
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

- Crystal, D. (2021). *English as a Global Language*. Cambridge University Press.
- EF. (2024). EF English Proficiency Index. EF Education First. <https://www.ef.com/epi/>
- Etikan, I. (2020). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Fadhilah, N. (2017). Efektivitas penggunaan model Contextual Teaching and Learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 121–130.
- Fitriani, R., Nursalim, N., & Asyhari, A. (2020). Multisensory approach for vocabulary mastery in elementary school. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 22–30.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2021). *How to design and evaluate research in education* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Grover, S., & Pea, R. (2018). Computational Thinking: A Competency Whose Time Has Come. In S. Sentance, E. Barendsen, & C. Schulte (Eds.), *Computer Science Education: Perspectives on Teaching and Learning in School* (pp. 19-38). Bloomsbury Academic.
- Guntari, P. S., & Rekan-rekan. (2024). Implementasi Visual Programming dengan *Scratch* untuk Membangun Literasi Bahasa Inggris Peserta Didik SD dan SMP. *Jurnal Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Metro*. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/IlmuKomputer/article/download/6243/2882>
- Handayani, S. (2017). Evaluasi pembelajaran berbasis kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–10.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.

- Jubhari, Y., Sasabone, L., & Nurliah, N. (2022). The effect of CTL on narrative writing skills: A quasi-experimental study. *Journal of Language and Education Research*, 7(1), 22–30.
- Kaltsum, U. (2016). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 151-163.
- Keraf, G. (2009). Argumentasi dan narasi. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, D., & Sani, R. A. (2023). Peran guru dalam implementasi media digital interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 3(1), 45–53.
- Larasaty, A. (2022). Peran Bahasa Inggris dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 67-76.
- Lestari, H. N., & Yudhanegara, M. R. (2018). Analisis statistik deskriptif untuk data pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Maloney, J., Resnick, M., Rusk, N., Silverman, B., & Eastmond, E. (2010). The *Scratch* Programming Language and Environment. *ACM Transactions on Computing Education (TOCE)*, 10(4), 1–15.
<https://doi.org/10.1145/1868358.1868363>
- Martias, A. (2021). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101–110.
- Martinus, L. (2011). Pembelajaran bahasa asing di usia dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 1(1), 22–30.
- Milton, J. (2021). *Measuring Vocabulary Knowledge: A Theoretical and Empirical Approach*. Multilingual Matters.
- Nation, P. (2022). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P., & Webb, S. (2019). Teaching vocabulary: Strategies and techniques. Routledge.

- Nurfadilah, A., & Hamdani, D. (2022). Penggunaan Scratch dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–41.
- Nurgyantoro, B. (2001). Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra. BPFE Yogyakarta.
- Papadakis, S. (2018). The use of Scratch in early childhood and primary education: A systematic literature review. *International Journal of Instruction*, 11(4), 1–16.
- Parson, A. (2025). Why *Games Based Learning* is the Future of Education. *Power Spelling Blog*. Diakses dari <https://www.powerspelling.com>
- Pramudita, A., & Sulistyani, N. (2020). Penerapan Game-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 127–135.
- Patau, S. A. (2021). Penerapan CTL dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 5(2), 88–94.
- Prayitno, A. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media *Scratch*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 144–156.
- Rai, S., & Thapa, S. (2015). Strategi scratch Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa. *Jurnal Didaktika*, 13(1), 128–139. <https://www.researchgate.net/publication/308759049>
- Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., & Kafai,
- Resnick, M., & Rusk, N. (2020). Coding at a Crossroads. *Communications of the ACM*, 63(11), 120–127. <https://doi.org/10.1145/3419400>
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2020). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press
- Satria, E., & Sopandi, W. (2022). Creating Science Online Learning Media Using

- Scratch App Block Programming. KnE Social Sciences*, 7(6), 372–384.
<https://doi.org/10.18502/kss.v7i6.10639>
- Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sirait, A., & Noer, A. (2013). Pendidikan sebagai Proses Pembelajaran untuk Mengembangkan Potensi Manusia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 113-120.
- Satria, E., & Sopandi, W. (2022). Creating Science Online Learning Media Using *Scratch App Block Programming. KnE Social Sciences*, 7(6), 372–384.
<https://doi.org/10.18502/kss.v7i6.10639>
- Sudrajat, A., & Herlina, R. (2015). *Pengajaran kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(2), 45-58.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surattana, A., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with *Games Based Learning: The Fundamental Concepts. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(1), 4-16. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/349690103>
- Syah, M. (2009). Pendidikan sebagai Proses untuk Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 45-56.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Pearson Education.
- Treiman, R. (2020). *Spelling and Writing Development in Second Language Learners*. Springer.
- Tuan, L., & Mai, L. (2015). Pengaruh Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap Penguasaan Kosakata di Sekolah Dasar. *Journal of Language Teaching and Research*, 6(5), 1095-1104.

- Utami, S., & Wibowo, A. (2022). Kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa melalui proyek Scratch. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 10(2), 77–85.
- Wahyuni, L., & Pratama, R. (2023). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui media digital Scratch. *Jurnal Literasi Bahasa*, 8(1), 18–27.
- Wachyudi, S. (2014). Suasana Kelas yang Kondusif dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 65-72.
- Widyanto, D., & Wahyuni, L. (2020). Pembelajaran yang Menstimulasi Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(4), 202-215.
- Wilson, A., Hailey, T., & Connolly, T. M. (2020). Using *Scratch* with Primary School Children: An Evaluation of Games Constructed to Gauge Understanding of Programming Concepts. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 10(1), 1–21.
<https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020010101>
- Wouters, P., & van Oostendorp, H. (2017). *Instructional techniques to improve learning from games*. Springer.