

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts Of The House* pada Siswa kelas IV)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

Ihsanudin

2003461

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

2025

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

**Oleh
Ihsanudin**

**Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Purwakarta**

© Ihsanudin 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

IHSANUDIN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Sofyan Iskandar, M.Pd

NIP. 195910261984031001

Pembimbing II,



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

NIP. 920200119870808201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd

NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts Of The House* pada Siswa kelas IV)

Oleh

Ihsanudin

2003461

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan hal yang penting dipelajari oleh setiap siswa, karena penguasaan kosakata merupakan fondasi bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka, khususnya bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Inggris yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrabble* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Non-equivalent Control Group*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Cipaisan, Kabupaten Purwakarta. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan 30 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol yang mendapatkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menerapkan model *Teams Games Tournament* memperoleh peningkatan sebesar 67,9% dengan kategori tafsiran cukup efektif. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebesar 42,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa serta lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*.

Kata Kunci: Penguasaan Kosakata, Scrabble, Teams Games Tournament

***The Effectiveness of the Teams Games Tournament Cooperative Learning
Model Assisted by Scrabble Media on the Improvement of English Vocabulary
Mastery
(A Quasi-Experimental Study in English Subject on “Parts of the House”
Material for Fourth Grade Students)***

By
Ihsanudin
2003461

ABSTRAK

Vocabulary mastery is an essential component that must be learned by every student, as it serves as a foundation for developing language skills, particularly in English. This study aims to examine the effect and improvement of English vocabulary mastery among fourth-grade students who learned English through the cooperative learning model of Teams Games Tournament assisted by Scrabble media, compared to students who learned through the cooperative learning model of Student Teams Achievement Division. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The study was conducted in the fourth grade of SDN 1 Cipaisan, Purwakarta. The research sample consisted of 30 students from class IVA as the experimental group, who were taught using the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Scrabble media, and 30 students from class IVB as the control group, who were taught using the Student Teams Achievement Division cooperative learning model. The results of the study indicated that students' English vocabulary mastery before and after the implementation of the Teams Games Tournament model increased by 67.9%, which falls into the moderately effective interpretation category. Furthermore, the influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Scrabble media on students' English vocabulary mastery was 42.2%. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Scrabble media is effective in improving students' English vocabulary mastery and is more effective than the Student Teams Achievement Division cooperative learning model.

Keywords: *Vocabulary Mastery, Scrabble, Teams Games Tournament*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRAK</i>	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	6
2.1.2 Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.3 Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	7
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	7
2.2.2 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	8
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	9
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i>	9

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i>	10
2.3.2 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i>	10
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i>	11
2.4 Media Pembelajaran	12
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.5 <i>Scrabble</i>	13
2.5.1 Pengertian <i>Scrabble</i>	13
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Scrabble</i>	13
2.5.3 Sintaks bermain <i>Scrabble</i>	14
2.6 Media Visual	15
2.7 Kosakata Bahasa Inggris	15
2.7.1 Pengertian Kosakata.....	16
2.7.2 Pembelajaran Bahasa Inggris.....	17
2.7.3 Indikator Kosakata Bahasa Inggris	17
2.8 Teori Belajar	18
2.9 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.10 Keterkaitan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbantuan Media Scrabble terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Populasi dan Sampel	22
3.3 Tempat Penelitian	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4.1 Tes.....	22
3.5 Instrumen Penelitian.....	23
3.5.1 Tes.....	23
3.6 Pengembangan Instrumen Penelitian	25
3.6.1 Uji Validitas	25
3.6.2 Uji Reliabilitas	28

3.6.3 Analisis Tingkat Kesukaran	29
3.6.4 Daya Pembeda	31
3.7 Prosedur Penelitian	34
3.7.1 Tahap Perencanaan	34
3.7.2 Tahap Pelaksanaan	34
3.7.3 Tahap Penyusunan Laporan	35
3.8 Teknik Analisis Data	35
3.8.1 Analisis Data Statistik Deskriptif	35
3.8.2 Analisis Data Statistik Inferensial	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil	39
4.1.1 Pretest	39
4.1.2 Posttest	43
4.1.3 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	48
4.1.4 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	52
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	54
4.2.2 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa	60
4.2.3 Perbandingan Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa yang Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dan <i>Student Teams Achievement Division</i>	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain penelitian <i>nonequivalent control group design</i>	21
Tabel 3. 2 Kisi-kisi penyusunan instrumen penelitian.....	23
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Soal	23
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian Pengetahuan (Pre-Test dan Post-Test) Kosakata Bahasa Inggris	24
Tabel 3. 5 Daftar Pemberi <i>Judgement</i>	25
Tabel 3. 6 Hasil <i>Judgement Expert</i>	25
Tabel 3. 7 Pedoman Interpretasi Uji Validitas.....	26
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Bagian A.....	26
Tabel 3. 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Bagian B.....	27
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Bagian C.....	27
Tabel 3. 11 Kriteria Koefisien Reabilitas Instrumen	28
Tabel 3. 12 Hasil Uji Realibilitas.....	28
Tabel 3. 13 Kriteria Indeks Kesukaran	29
Tabel 3. 14 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Bagian A.....	30
Tabel 3. 15 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Bagian B.....	30
Tabel 3. 16 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Bagian C	31
Tabel 3. 17 Indeks Daya Pembeda Soal	32
Tabel 3. 18 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Bagian A.....	32
Tabel 3. 19 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Bagian B.....	33
Tabel 3. 20 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Bagian C.....	33
Tabel 3. 21 Interpretasi indeks nilai N-gain	35
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil pretest	39
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Pretest.....	41
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Homogenitas Pretest secara Keseluruhan.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Pretest Menggunakan Uji Independent Sample t-Test.....	43
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Postest	43
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Postest secara Keseluruhan.....	45
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Homogenitas Postest secara Keseluruhan	46

Tabel 4. 8 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Posttest Menggunakan Uji Independent Sample t-Test.....	47
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 4. 11 Hasil Homogenitas <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Tabel 4. 12 Uji-T Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 13 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	52
Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Scrabble Word Games</i>	13
Gambar 4. 1 Diagram Nilai Rata-Rata Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	40
Gambar 4. 2 Diagram Nilai Rata-Rata Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44
Gambar 4. 3 Pertemuan Pertama (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> beserta artinya dalam bahasa Indonesia)	58
Gambar 4. 4 Pertemuan Kedua (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> (kata preposisi/preposition) beserta artinya dalam bahasa Indonesia)	59
Gambar 4. 5 Pertemuan Ketiga (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> (kata sifat/adjective) beserta artinya dalam bahasa Indonesia)	59
Gambar 4. 6 Pertemuan Pertama (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> beserta artinya dalam bahasa Indonesia)	64
Gambar 4. 7 Pertemuan Kedua (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> (kata preposisi) beserta artinya dalam bahasa Indonesia)	65
Gambar 4. 8 Pertemuan Ketiga (Mempelajari kosakata <i>parts of the house</i> (kata sifat) beserta artinya dalam bahasa Indonesia).....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	73
Lampiran A. 2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	96
Lampiran A. 3 Sampel LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 1	122
Lampiran A. 4 Sampel LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 2	123
Lampiran A. 5 Sampel LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 3	124
Lampiran A. 6 Sampel LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 1	125
Lampiran A. 7 Sampel LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	126
Lampiran A. 8 Sampel LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	127
Lampiran B. 1 Lembar Judgement Expert Wali Kelas IVA & IVB.....	128
Lampiran B. 2 Rubrik Penilaian <i>Pretest</i>	132
Lampiran B. 3 Rubrik Penilaian <i>Posttest</i>	133
Lampiran B. 4 Naskah Soal <i>Pretest Posttest</i>	134
Lampiran B. 5 Sampel Terendah <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	137
Lampiran B. 6 Sampel Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	139
Lampiran B. 7 Sampel Terendah <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	141
Lampiran B. 8 Sampel Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	143
Lampiran B. 9 Sampel Terendah <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran B. 10 Sampel Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	147
Lampiran B. 11 Sampel Terendah <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	149
Lampiran B. 12 Sampel Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	151
Lampiran C. 1 Hasil Uji Validitas Soal	153
Lampiran C. 2 Hasil Uji Reabilitas Soal	154
Lampiran C. 3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	155
Lampiran C. 4 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	156
Lampiran C. 5 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	157
Lampiran C. 6 Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> secara keseluruhan.....	157
Lampiran C. 7 Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> secara keseluruhan	157
Lampiran C. 8 Hasil Uji Homogenitas Hasil <i>Pretest</i> Secara Keseluruhan.....	157
Lampiran C. 9 Hasil Uji Homogenitas Hasil <i>Posttest</i> Secara Keseluruhan	158
Lampiran C. 10 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> (Uji Independent Sample t-Test).....	158

Lampiran C. 11 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Posttest</i> (Uji Independent Sample t-Test).....	158
Lampiran C. 12 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	158
Lampiran C. 13 Hasil Uji Normalitas <i>N-Gain</i>	159
Lampiran C. 14 Hasil Uji Homogenitas <i>N-Gain</i>	159
Lampiran C. 15 Hasil Uji Independent Sample T-Test <i>N-Gain</i>	159
Lampiran C. 16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	160
Lampiran C. 17 Hasil Uji Koefisien Determinasi	160
Lampiran D. 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi.....	161
Lampiran D. 2 Surat Izin Penelitian	162
Lampiran D. 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	163
Lampiran D. 4 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	164
Lampiran D. 5 Kartu Bimbingan.....	165
Lampiran D. 6 Riwayat Hidup	167

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*. Universitas Muhammadiyah Magelang, 7.
- Aisyah, N., & Hidayatullah, H. M. (2023). *Implementasi Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 6(1), 44-59.
- Amalia, R. (2023). *Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar*. *Karimah Tauhid*, 291.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Pupulasi dan Sampel Dalam Penelitian*. *Kajian Islam Kontemporer*, 20.
- Barnaba, H. Y., & Tou, A. B. (2014). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80-89.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. England. Penguin English
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsy, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Deni, R., & Fahriany, F. (2020). *Teachers' Perspective on Strategy for Teaching English Vocabulary to Young Learners*. *Vision: Journal for Language and Foreign Language Learning*, 9(1), 48-61.
- Dewiyanti, N. K. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. *Irsyaduna*, 3.
- Herrmann, K. J. (2013). *The Impact of Cooperative Learning on Student Engagement*. Denmark: SageJournal. 14(3), 175-187.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada.

- Ihsan, I. A., & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantu media puzzle terhadap keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 479-486.
- Islami, E. P., Rohim, D. C., Prasetyanto, M. A., Rahmawati, S., & Wibowo, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(1), 248-256.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M.R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. Refika Aditama
- Manalu, A. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif. Tasikmalaya. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat*. *Deiksis*, 325.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171-210.
- Nurjannah, N. (2016). *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni*. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(8), 119169.
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). *Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: Need Analisis Study*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257–265. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1260>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Paramita, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Widya Gama Press.
- Pasaribu, N., Sembiring, R. K., Silaban, P. J., Abi, A. R., & Pinem, I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Pada*

- Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Lumban Sewa. Jurnal Ilmiah Aquinas*, 310-317.
- Permendiknas. (2006). *Mentri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomer 22 Tahun 2006*. 179–181.
- Purwanti. (2016). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Penerbit GHI.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Rita, D. (2022). *Peningkatan keterampilan berbahasa Inggris menggunakan gallery exhibition project dalam pembelajaran bahasa Inggris pada topik report text*. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(1), 96-120.
- Rohmah, Y. H., & Jannah, A. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 270-281.
- Romansur, J. M., & Darrmawati, D. M. (2024). *Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 429-439.
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2013). *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*. Universitas Ahmad Dahlan).
- Sayakhan, N. I., & Bradley, D. H. (2019). *A Nursery Rhymes As a Vehicle For Teaching English As a Foreign Language*. *Journal of University of Raparin*, 6(1), 44-55.
- Silaban, W. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Review of educational research*, 50(2), 315-342.
- Sucandra, M. A. (2022). *Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV di SD Plus Latansa Kabupaten Demak*. *Wawasan Pendidikan*, 72.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). *Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya*. Bali: Linguistic Community Services Journal, 1(2), 64-70.
- Sutikno, S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Thornbury, S. (2002). *How To Teach Vocabulary*. Pearson Longman.
- Vioreza, N., Marhamah, Nugroho, B. A., Solihat, E., Hasanah, N., Oktaviana, E., Ginting, M. B. (2020). *Metode dan Model Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakat Media Publishing.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Wakana, J. (2018). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*. In Skripsi.
- Yazidi, A. (2014). *Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013)*. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya (JBSP), 4(1), 89-95.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. Journal of Mechanical Engineering Education, 1(2), 323.