

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 02 No. 04 Bulan Maret Tahun 2025

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE GAMES BERBASIS CASE METHOD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR

Elsa Sari¹, Albert Pauli Sirait², Eva Betty Simanjuntak³, Tiarnita Maria Sarjani⁴, Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Surel: elsasaribrginting@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a Scrabble Games-based learning media integrated with the Case Method to improve students' English vocabulary mastery in the fourth grade of elementary school. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 17 fourth-grade students at SDN 040541 Suka. Data were collected through interviews, observations, tests, and questionnaires, then analyzed descriptively and using N-Gain analysis. The results showed that: (1) the media was declared feasible based on expert validation in terms of content, language, and media design; (2) the media was considered very practical by teachers and students; and (3) the use of Scrabble Games media was proven effective in enhancing students' vocabulary, with an N-Gain score of 0.56, categorized as moderate. These findings indicate that Scrabble Games media based on the Case Method is valid, practical, and effective for supporting vocabulary learning in elementary English education.

Keywords: *Scrabble Games; Case Method; Vocabulary Mastery; ADDIE Model.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Scrabble yang terintegrasi dengan Metode Kasus untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas empat SDN 040541 Suka. Data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, tes, dan kuesioner, kemudian dianalisis secara deskriptif dan menggunakan analisis N-Gain. Hasil menunjukkan bahwa: (1) media dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli dalam hal konten, bahasa, dan desain media; (2) media tersebut dianggap sangat praktis oleh guru dan siswa; dan (3) penggunaan media Scrabble Games terbukti efektif dalam meningkatkan kosakata siswa, dengan skor N-Gain 0,56, dikategorikan sebagai moderat. Temuan ini menunjukkan bahwa media Scrabble Games berbasis Metode Kasus valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran kosakata dalam pendidikan bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Permainan Scrabble; Metode Kasus; Penguasaan Kosakata; Model ADDIE,*

Copyright (c) 2025 Elsa Sari¹, Albert Pauli Sirait², Eva Betty Simanjuntak³, Tiarnita Maria Sarjani⁴,

Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : *elsasaribrginting@gmail.com*

HP : -

Received 09 Januari 2025, Accepted 15 Februari 2025, Published 04 Maret 2025

PENDAHULUAN

Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Di era globalisasi, penguasaan Bahasa Inggris menjadi kebutuhan utama karena mayoritas ilmu pengetahuan dan teknologi tertulis dalam bahasa tersebut. Untuk itu, integrasi Bahasa Inggris dalam kurikulum pendidikan dasar menjadi suatu keharusan. Seiring dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara bertahap sejak tahun ajaran 2021/2022, Bahasa Inggris kini kembali diajarkan di tingkat sekolah dasar. Meskipun awalnya bersifat opsional, berdasarkan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib mulai tahun ajaran 2027/2028. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris akan mendapatkan perhatian khusus ke depannya (Oktavia dkk, 2023, h. 257). Perubahan kurikulum ini menimbulkan tantangan tersendiri, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 040541 Suka, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas IV memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang masih rendah. Meskipun metode yang digunakan guru sudah cukup efektif, namun media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, dan pembelajaran cenderung hanya berfokus pada buku paket dan gambar (Observasi, 10 Oktober 2024). Guru kelas IV juga menyampaikan bahwa belum pernah mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan fasilitas dan pemahaman desain media.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 47,06% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 , sementara 52,94% siswa belum tuntas. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Guru Kelas IV SDN 040541 Suka, 2024).

Penguasaan kosakata merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena mendukung pengembangan empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Widiyanto & Mubasyira, 2017, h. 324). Menurut Lukas & Tandikombong (2022, h. 80), penguasaan kosakata memegang peran besar terhadap kelancaran proses belajar Bahasa Inggris. Sejalan dengan itu, Basri (2018, h. 432) menyatakan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang cukup, individu akan kesulitan dalam berkomunikasi. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Tobamba dkk (2019, h. 374) menegaskan bahwa media pembelajaran yang berkualitas dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, kualitas media bukan hanya bergantung pada tampilan visual, tetapi juga pada manfaat dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Dalam konteks siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget (dalam Sama dkk., 2021, h. 66), pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan benda konkret dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, permainan edukatif seperti *Scrabble Games* dapat menjadi solusi. *Scrabble* melatih siswa menyusun kata, mengenali huruf, dan memperluas kosakata. Selain itu, pendekatan *Case Method* dalam media ini memungkinkan siswa belajar melalui penyelesaian kasus sederhana yang menuntut kerja sama dan berpikir kritis.

Penelitian ini merujuk pada studi-studi terdahulu, seperti Bariroh (2021) yang membuktikan bahwa media *Scrabble Games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata, serta Dewi dkk (2023) yang menerapkannya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dan Aulia dkk (2024) untuk Bahasa Arab menggunakan model ADDIE. Namun, belum ditemukan penelitian yang mengembangkan

media *Scrabble Games* berbasis *Case Method* untuk pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrabble Games* berbasis *Case Method* menggunakan model pengembangan ADDIE, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas IV di SDN 040541 Suka.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media *Scrabble Games* berbasis *Case Method* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch (dalam Sama dkk., 2021, h. 53). Penelitian dilaksanakan di SDN 040541 Suka, Kecamatan Tigapanah, Kabupaten Karo, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas IV, terdiri atas 5 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian difokuskan pada materi “Unit 11: How Do You Go to School?” sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket dan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur keefektifan media. Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan N-Gain berdasarkan rumus Hake (dalam Harahap dkk., 2022, h. 84), dengan kategori: tinggi ($>0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($<0,3$).

RESULTS

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrabble Games* berbasis *Case Method* dan mengukur kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar. Setelah proses pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE, media yang telah disusun diuji melalui validasi ahli, uji kepraktisan di kelas, dan tes hasil belajar siswa. Berikut hasil dari ketiga aspek tersebut:

Kelayakan Media

Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong **layak hingga sangat layak**, dengan skor persentase akhir sebesar **81,7%** dari ahli media dan **78,5%** dari ahli materi. Meski terdapat masukan dari ahli materi untuk memperhatikan aspek kebahasaan dan tata bahasa, revisi yang dilakukan mampu menyempurnakan media agar sesuai dengan standar pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Bariroh (2021), yang mengembangkan media *Scrabble* dengan model Four-D untuk siswa kelas VI MI. Media tersebut memperoleh skor kelayakan sangat baik dari para ahli dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti *Scrabble* dapat menjadi media yang valid dan sesuai digunakan dalam pembelajaran kosakata.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Substansi Skor
1.	Aspek Kelayakan Isi	20
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	16
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	15
Skor Total		51
Skor Maksimal		65

Persentase Kelayakan	78,5%
Kualifikasi	Layak

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Substansi Skor
1.	Tampilan Media	18
2.	Penggunaan Media	12
3.	Keterbacaan Media	6
Skor Total		36
Skor Maksimal		60
Persentase Kelayakan		60%
Kualifikasi		Cukup Layak

Kepraktisan Media

Media juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respons guru dan siswa. Guru memberikan nilai sebesar **90,7%**, sedangkan nilai rata-rata dari 17 siswa mencapai **95%**, keduanya termasuk kategori **sangat praktis**. Guru menyatakan media mudah digunakan, sedangkan siswa merasa antusias, senang, dan lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Rahmawati dkk. (2018) yang mengembangkan media Scrabble berbasis *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan skor kepraktisan tinggi, baik dalam uji coba terbatas maupun luas. Artinya, baik media digital maupun konkret, permainan Scrabble tetap efektif dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa.

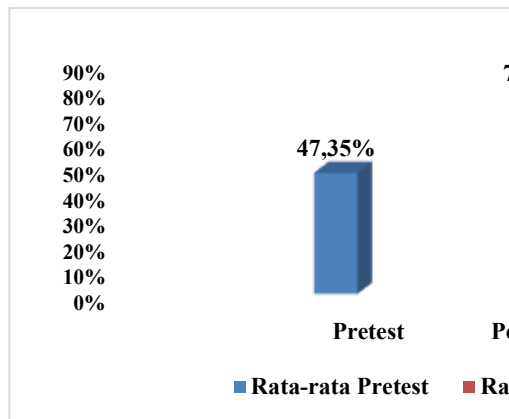
Tabel 1.3 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media

No	Aspek Penilaian	Substansi Skor
1.	Ketertarikan	22
2.	Kesesuaian Materi	18

3.	Kesesuaian Bahasa	19
Skor Total		59
Skor Maksimal		65
Persentase Kelayakan		90,7%
Kualifikasi		Sangat Layak

Efektivitas Media

Penggunaan media ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Sebelum penggunaan media, nilai rata-rata siswa adalah **47,35%**, dan hanya 2 dari 17 siswa yang mencapai KKTP. Setelah pembelajaran menggunakan media, rata-rata nilai meningkat menjadi **76,76%**, dan 13 siswa berhasil mencapai ketuntasan. Hasil perhitungan N-Gain sebesar **0,56** termasuk kategori **sedang**, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil ini konsisten dengan penelitian Dewi dkk. (2023), yang juga menemukan bahwa media Scrabble mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan nilai N-Gain **0,5**. Penelitian tersebut, meskipun dilakukan pada materi wawancara dalam Bahasa Indonesia, menunjukkan efektivitas Scrabble Games sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Secara keseluruhan, keberhasilan media ini tidak hanya terletak pada bentuk permainannya yang menarik, tetapi juga pada integrasi pendekatan *Case Method*, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan belajar melalui pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dan kognitif, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Nilai Pretest dengan Posttest

Hasil Perhitungan Evetivitas Menggunakan N-Gain

Efektivitas penggunaan media tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N-Gain &= \frac{Posttest\ Score - Pretest\ Score}{Skor\ maksimum - Pretest\ Score} \\
 &= \frac{76,76 - 47,35}{100 - 47,35} = \frac{29,41}{52,65} \\
 &= 0,558, \text{ atau } 0,56
 \end{aligned}$$

DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrabble Games* berbasis *Case Method* yang dikembangkan tergolong **valid, praktis, dan efektif** untuk mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa di tingkat dasar. Kelayakan media didukung oleh hasil validasi dari para ahli yang menilai dari aspek materi, bahasa, dan tampilan media. Adanya masukan, seperti perbaikan grammar dan desain visual, menunjukkan bahwa proses validasi tidak hanya sebagai bentuk penilaian, tetapi juga sebagai sarana penyempurnaan produk. Hal ini penting agar media sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif

siswa kelas IV, sebagaimana ditegaskan oleh teori Piaget bahwa siswa usia 9–11 tahun berada pada tahap operasional konkret dan belajar lebih efektif melalui objek nyata.

Kepraktisan media terlihat dari respon positif guru dan siswa yang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Tingginya persentase kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Rahmawati dkk. (2018) yang menyatakan bahwa media permainan *Scrabble*, baik digital maupun konkret, dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Dari segi efektivitas, peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari selisih nilai pretest dan posttest. Nilai **N-Gain sebesar 0,56** yang termasuk dalam kategori **sedang** menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media. Selain dari sisi nilai, pembelajaran dengan media ini juga menumbuhkan aktivitas siswa dalam berdiskusi, menyusun kata, dan menyelesaikan kasus sederhana dalam kelompok. Proses ini selaras dengan pendekatan *Case Method*, yang menekankan pada pembelajaran berbasis masalah, kolaborasi, dan pemikiran kritis.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya seperti Bariroh (2021) dan Dewi dkk. (2023), penelitian ini memberikan kontribusi baru karena mengintegrasikan pendekatan *Case Method* ke dalam media konkret non-digital yang masih jarang dikembangkan di jenjang sekolah dasar. Integrasi ini terbukti tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Dengan demikian, pengembangan media *Scrabble Games* berbasis *Case Method* dapat menjadi strategi yang relevan dan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Media ini mampu menjembatani antara tuntutan kurikulum

dengan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrabble Games* berbasis *Case Method* yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media didukung oleh hasil validasi para ahli dari aspek materi, bahasa, dan media, yang menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sebagai alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media ini juga dinilai sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa setelah diimplementasikan di kelas. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran, sementara siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual karena siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memecahkan masalah melalui pendekatan *Case Method*.

Efektivitas media ditunjukkan dari peningkatan nilai hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, dengan skor N-Gain sebesar 0,56 dalam kategori sedang. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, pendekatan *Case Method* yang diintegrasikan ke dalam permainan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Dengan demikian, media pembelajaran *Scrabble Games* berbasis *Case Method* tidak hanya memperkaya variasi media dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga menjadi salah satu strategi inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum

Merdeka dan pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

REFERENCES

- Bariroh, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Scrabble dalam meningkatkan vocabulary Bahasa Inggris siswa kelas VI MI Roudlotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro*. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Basri. (2018). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 431–438.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dewi, K. D., Lestari, A. S., & Surani, N. K. (2023). Pengembangan media Scrabble Games materi wawancara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 45–54.
- Fadillah, R., & Permana, R. (2022). Analisis kesulitan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di daerah 3T. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 112–119.
- Harahap, F. A., Sitompul, H., & Lubis, A. A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi kurikulum merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lukas, Y., & Tandikombong, H. (2022). Pentingnya penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 3(1), 75–82.
- Masita, D., Lubis, S., & Siregar, H. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*

- Inovatif*, 5(1), 152–160.
- Oktavia, R., Suryani, T., & Hidayat, M. (2023). Kebijakan kurikulum merdeka dan pengaruhnya terhadap pengajaran Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 4(2), 255–263.
- Putri, N. R., Wahyuni, I., & Arifin, M. (2018). Pengembangan media permainan Scrabble berbasis Macromedia Flash untuk materi menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia kelas III SDN Betiting. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 20–26.
- Rahmawati, P. N., Astutik, R., & Wicaksono, D. A. (2018). Efektivitas media permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 115–124.
- Sama, R., Silitonga, R. P., & Damanik, M. R. (2021). *Landasan pendidikan dan teori perkembangan peserta didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Tobamba, T. I., Ridwan, A., & Hidayah, N. (2019). Strategi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 374–380.
- Wardani, R., Susanto, H., & Wahyuni, F. (2024). Tantangan implementasi Bahasa Inggris di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 134–140.
- Widiyanto, B., & Mubasyira, N. (2017). Penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 321–328.