

# Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Penerapan Pembelajaran Media *Scrabble* Siswa Kelas X- B UPT SMA Negeri Olahraga

Nanang Soelistiono

SMA Negeri Olahraga, Indonesia  
Email: nanangsoelistiono@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penerapan pembelajaran media *scrabble* siswa kelas X- B UPT SMA Negeri Olahraga. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan jika Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik. Hampir seluruh siswa menyatakan senang dengan media permainan *scrabble*, dan ada peningkatan terhadap penguasaan kosakata dibandingkan dengan sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa.

---

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>  
Sejarah artikel

---

Diterima pada : 7 – 07 – 2022

Disetujui pada : 25 – 07 – 2022

Dipublikasikan pada : 1 – 08 – 2022

---

**Kata kunci:** Bahasa Inggris, dan Media *Scrabble*

---

**DOI:**<https://doi.org/10.28926/jpip.v2i3.485>

---

## PENDAHULUAN

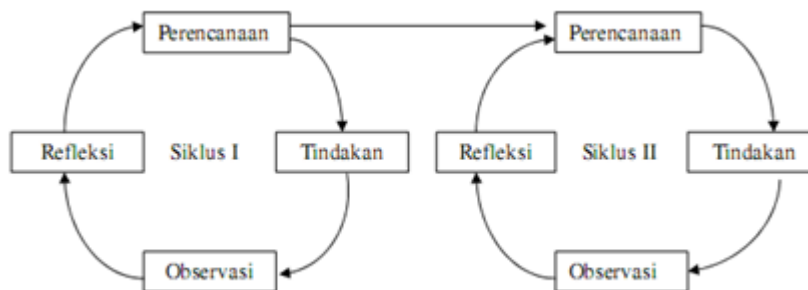
Pada saat era globalisasi saat ini, persaingan dalam mendapatkan kerja semakin ketat. Hal ini disebabkan karena para pencari kerja semakin banyak baik didalam negeri maupun di luar negeri. Seiring dengan berkembangnya pasar bebas, persaingan menjadi tidak terbatas dan hal ini juga memberi tuntutan kepada para pencari kerja untuk upgrade diri salah satunya dalam kemampuan berbahasa. Bahasa menjadi salah satu alat komunikasi yang sangat penting dalam menghadapi dan salah satu cara beradaptasi dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Surjono & Susila, 2013). Bahasa juga sangat erat kaitannya dengan cara seseorang menyampaikan gagasannya. Seseorang berkomunikasi baik secara lisan dan juga tulisan. Semakin bagus penguasaan bahasa seseorang hal ini mencerminkan kemampuan seseorang. Salah satu bahasa yang saat ini sangat diperlukan yakni Bahasa Inggris. Pada era saat ini Bahasa Inggris sangat diperlukan untuk berkomunikasi baik secara lisan dan juga tulisan untuk berinteraksi seseorang dari berbagai penjuru dunia. Mata pelajaran Bahasa Inggris saat ini juga sudah diberikan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Pradana, Suryanto, & Meiyuntariningsih, 2021). Hal ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Pada jenjang sekolah siswa dituntut untuk memahami dan juga menguasai baik dari segi membaca, mendengar, menulis dan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris (Simbolon, 2014). Menurut (Emaliana, Rahmianti, Suwarso, & Inayati, 2019) jika membiasakan menulis maka dapat meningkatkan keterampilan seseorang dalam meningkatkan kompetensi dalam berbahasa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Lestariningsih, 2020) yang menyatakan bahwa informasi yang diterima akan meningkatkan tingkat pengetahuan seseorang dan jika didukung dengan latihan maka akan meningkatkan keterampilan seseorang (Putra & Lestariningsih, 2019).

Namun demikian, hal ini belum optimal diterapkan di sekolah. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih metode

pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya (Susanto, 2022). Guna mendapatkan hal tersebut, maka perlu strategi pembelajaran bahasa Inggris yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu salah satunya dengan media pembelajaran bahasa Inggris (Pradana, 2021). Media pembelajaran bahasa Inggris yang akan lebih lanjut di bicarakan di sini adalah media permainan yang berupa metode *scrabble*, yang di harapkan dengan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa akan lebih tertarik tanpa di bebani rasa takut, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pada taraf penguasaan kosakata. Menurut (Hardianti, 2019) bahwa salah satu alat permainan edukatif dapat menggunakan permainan *scrabble* yang erat kaitannya dengan silag datar. Jadi siswa engisi kotak – kotak dengan huruf hingga membentuk suatu kata. Tujuan dari permainan ini yaitu siswa dapat meningkat kosa katanya, melatih mengeja dan juga dapat melatih struktur morfologisnya. Oleh karena itu dalam penelitian ini menerparkan permainan *scrabble* dan diharapkan dapat Meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris melalui penerapan pembelajaran media *scrabble* siswa kelas X B UPT SMA Negeri Olahraga”

### METODE

Penelitian ini dilaksanakan di 23 Siswa Kelas X B UPT SMA Negeri Olahraga pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Media yang digunakan menerapkan Media Scrabble. Desain penelitian menggunakan PTK. PTK dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian yang berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati, dan (4) merefleksi (Suwarni, 2021). Setelah dilakukan refleksi yang berupa analisis dan penilaian terhadap proses tindakan tersebut, akan muncul permasalahan baru yang perlu mendapat perhatian, sehingga perlu merencanakan ulang, dan refleksi ulang (Gambar 1.) (Widjaja, 2021).



Gambar 1. Desain PTK

Variable yang diamati yakni kemampuan penguasaan kosakata dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian pelaksanaan pembelajaran siklus I diharapkan taeket tuntas mencapai 65% atau mempunyai nilai 65. Selanjutnya pada pelaksanaan siklus II diharapkan mencapai target tuntas 75% atau mempunyai nilai 75. Selain kemampuan penguasaan kosakata, yang menjadi variabel penelitian, juga bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain keaktifan juga perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran yang meliputi keberanian, kemandirian dan keberhasilan. Teknik ini diterapkan dalam pembelajaran kosakata, khususnya peningkatan penguasaan kosakata untuk mencapai tujuan instraksional. Dalam penelitian ini tujuan instraksional adalah penguasaan kosakata dengan teknik permainan agar siswa mampu mengungkapkannya dalam bentuk kalimat. Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media permainan *scrabble* sangat disenangi siswa terbukti dalam pembelajaran siswa akan lebih aktif, berani dan semangat dalam pembelajaran.

Jenis data yang dipergunakan adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung nilai siswa secara keseluruhan dan merekap nilai tes. Kemudian menghitung rata-rata nilai yang diperoleh. Berikut rumus presentase nilai.

$$NP = \frac{R}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai dalam persen

R = Skor yang dicapai siswa

JS = Jumlah keseluruhan siswa

Data kualitatif diperoleh dari mendeskripsikan dan mengelompokkan data yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara. Semua data diambil tidak melalui tes. Pendiskripsian untuk mengungkap semua perubahan tindakan dan peningkatan perilaku siswa selama siklus satu dan siklus dua (Arikunto, 2002).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sebelum Tindakan

Sebelum penelitian tindakan kelas, pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan dikelas X B UPT SMA Negeri Olahraga, hanya bersifat verbalistik artinya dengan menggunakan strategi ceramah saja, tanpa media atau alat peraga. Minimnya penguasaan bahasa Inggris sebagai pengantar dalam pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran, karena kurang diterapkannya metode dan teknik pengajaran yang bervariasi dan menstimulus keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya didalam pembelajaran, guru belum menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, misalnya guru hanya berorientasi pada tuntasnya materi pelajaran, tanpa memperhatikan penguasaan yang diperoleh siswa, siswapun hanya berasumsi bahwa yang penting hasil ujiannya. Dalam upaya memahami konteks kalimat dalam bacaan, siswa cenderung menafsirkannya berdasarkan kamus saja. Cara seperti itu kurang baik sebab membuka kamus selain memakan banyak waktu, makna yang dimaksud akan menjadi kabur dan kaku. Dengan kata lain pemahaman siswa hanya akan menterjemahkan kata perkata dan sama sekali tidak dikaitkan dengan konteks dalam kalimat. Untuk meningkatkan pemahaman siswa akan konteks kalimat, siswa harus memiliki tingkat penguasaan kosakata yang cukup memadai.

Nilai rata-rata yang diperoleh anak pada tes awal adalah 5,97. Model soal yang diberikan dalam tes awal adalah menterjemahkan isi wacana, menjawab wacana dan membuat kalimat, dan model soal seperti inilah yang nantinya akan diterapkan sebagai evaluasi setelah setiap siklus diselesaikan. Selanjutnya catatan hasil wawancara menunjukkan bahwa 78,94% siswa (12 orang dari 23 siswa) menganggap bahwa kosakata merupakan faktor penghambat dalam pembelajaran, dan dari jumlah tersebut 46,67% siswa menggantungkan pada kamus untuk mengatasi masalah tersebut, 33,00% mencoba menebak atau menafsirkan makna, 10% menanyakan pada guru atau siswa lain dan sisanya 6,67% melakukan hal lain seperti mencari di kamus dan menanyakan pada guru maupun mencatat dan memahami. Dari data tersebut dapat kita ambil pra asumsi betapa kamus sangat menjadi andalan siswa dalam memahami konteks. Dan berkaitan dengan kendala kosakata yang dialami siswa dalam pembelajaran, sebagian besar (55,26%) mengatasi dengan kamus, 28,94% menanyakan pada guru atau teman 42,63% menebak, 5,26% menafsirkan pada konteks dan 5,26% mencari di buku, menanyakan pada guru, dan mencatat atau memahami.

Kondisi ini sangat relevan dengan situasi dimana semua siswa membawa kamus bila ada pembelajaran bahasa Inggris. Ketergantungan siswa pada kamus demi penguasaan kosakata yang besar ini sangat sesuai dengan sikap mereka yang berpendapat bahwa kamus sangat membantu (36,84%), cukup membantu 52,63%, dan kurang membantu 7,89%, tidak seorang siswapun mengatakan kamus tidak memberikan kontribusi. Berkaitan dengan penanganan guru terhadap kesulitan siswa memahami kata baru dalam pembelajaran, ternyata apa yang dilakukan guru bervariasi, diantaranya adalah guru menterjemahkan secara langsung, guru memberikan kesempatan siswa membuka kamus, guru menafsirkan konteks dan guru memberikan isyarat (clue). Dari pernyataan di atas kita bisa berasumsi bahwa guru kurang membiasakan siswa untuk memahami kosakata dengan menggunakan media permainan. Dalam upaya

meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata, maka guru harus menerapkan suatu metode yang membuat siswa senang, tidak membosankan serta termotivasi dalam belajarnya, salah satunya adalah dengan penggunaan media, media yang akan di gunakan disini adalah media permainan kata yang berupa scrabble.

### Siklus I

Pelaksanaan siklus I diawali dengan proses perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, serta analisis dan refleksi.

**Tabel 1.** Nilai Siklus I

| Rentang Nilai | Frekuensi | Prosentase   | Kategori |
|---------------|-----------|--------------|----------|
| 86-100        | 2         | 8.7          | Sempurna |
| 71-85         | 10        | 43.5         | Baik     |
| 56-70         | 7         | 30.4         | Cukup    |
| 41-55         | 3         | 13.0         | Kurang   |
| 26-40         | 1         | 4.3          | gagal    |
| <b>Jumlah</b> | <b>23</b> | <b>100.0</b> |          |

Pada awal pelaksanaan siklus I siswa sangat antusias sekali melakukan permainan scrabble. Mereka tanpa terasa telah belajar dan melakukan permainan. Suasana kelas hidup, tetapi kelas sangat gaduh sekali, para siswa asik sendiri menyusun kata dengan huruf yang mereka miliki, sehingga kelas terkesan gaduh dan di khawatirkan akan mengganggu kelas lainnya, apalagi sebagian besar siswa lebih banyak siswa yang belum menguasai dalam komunikasi dalam melakukan permainan. guru juga memberikan contoh menggunakan ungkapan bahasa Inggris dalam permainan serta menyarankan siswa untuk mulai menggunakan bahasa Inggris didalam melakukan permainan selanjutnya. Pada pertemuan yang akhir dalam siklus I permainan sudah berjalan lancar dan efektif, siswa sudah mulai menggunakan ungkapan berbahasa Inggris dalam permainan, siswa sudah mulai tenang dalam menyusun kata. Ada umumnya rasa senang pada siswa belajar melalui media permainan scrabble. Tetapi ada juga siswa yang merasa bosan khususnya anak-anak yang sudah pandai mereka cepat bisa menyusun kata dan mendapatkan poin yang lebih banyak dari temannya sehingga permainan itu menjadikannya bukan sesuatu yang istimewa.

Berdasarkan target keberhasilan pada siklus I, seorang siswa dikategorikan berhasil apabila telah mendapat nilai 6,5 atau memiliki kemampuan kosakata sebesar 65%. Pada hasil tes siklus I dari 23 siswa, banyaknya siswa yang telah mendapat nilai 6,5 atau lebih sebanyak 19 siswa atau 75%. Dengan demikian, masih terdapat 4 siswa atau 25% yang belum berhasil. Sesuai dengan hasil observasi terhadap siswa ternyata siswa yang belum berhasil tersebut selama proses belajar mengajar berlangsung mereka sering melakukan perilaku atau bersikap belum baik. Misalnya berbicara sendiri, membuat coretan di kertas, jalan-jalan, mengganggu teman, dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara dari sebagian siswa yang belum berhasil mereka menjawab kurang begitu paham tentang kosakata yang berhubungan dengan games. Hal ini sangat erat kaitannya dengan hasil observasi yang ada. Mereka kurang jelas dikarenakan sering melakukan perilaku atau bersikap yang belum baik selama proses belajar mengajar berlangsung. Disamping itu ada faktor lain yaitu jarak sekolah yang jauh sehingga mereka merasa capek. Hal ini jelas mengurangi keberhasilan dalam menerima materi, dan dia sering terlambat. Dari jurnal yang dibuat setelah proses belajar mengajar pada siklus I berakhir, sebagian para siswa mengungkapkan kepuasan terhadap cara atau metode yang digunakan dalam pencapaian materi. Para siswa lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran, dan lebih berani dalam mengungkapkan kata yang dipikirkannya. Para siswa berhasil mendapat nilai tes yang baik dalam siklus I. Alasan yang mereka ungkapkan bervariasi. Namun pada umumnya mereka merasa jelas tentang kosakata dan merasa semangat dalam permainan scrabble dan membuat kalimat. Ada yang memberikan komentar sangat tertarik dengan metode yang di gunakan. Ada sebagian

siswa yang kurang bersemangat, mereka yang kurang atau kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan kurang memahami peraturan permainan scrabble.

### Siklus II

Pada akhir dari siklus II, juga diberikan tes untuk mengetahui sampai dimana kemajuan siswa. Hasil tes adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Siklus II**

| Rentang Nilai | Frekuensi | Prosentase   | Kategori |
|---------------|-----------|--------------|----------|
| 86-100        | 9         | 39.1         | Sempurna |
| 71-85         | 8         | 34.8         | Baik     |
| 56-70         | 4         | 17.4         | Cukup    |
| 41-55         | 2         | 8.7          | Kurang   |
| 26-40         | 0         | 0.0          | gagal    |
| <b>Jumlah</b> | <b>23</b> | <b>100.0</b> |          |

Dari 23 siswa yang ada, banyak siswa yang telah mendapat nilai antara 86-100 atau berhasil dengan sempurna sebanyak 9 siswa atau 39.1%, sedangkan siswa yang mendapat nilai antara 71-85 atau termasuk katagori baik sebanyak 8 siswa atau 34.8%, nilai antara 56-70 ada 4 siswa atau 17.4%, sedang siswa yang mendapat nilai 41-55 atau termasuk katagori kurang sebanyak 2 siswa atau 8.7%, sedangkan siswa yang gagal dalam siklus ini. Ada peningkatan prosentase dari siklus I ke siklus II dimana jumlah siswa yang dikategorikan sempurna dari 3 siswa menjadi 8 siswa, ada peningkatan empat kalinya sedang siswa dari katagori gagal dari siklus I satu orang dan siklus II sudah tidak ada siswa yang dalam katagori gagal. Pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan dengan dasar hasil refleksi atas kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada siklus I. Tindakan-tindakan yang diberikan pada siswa juga didasarkan pada tindakan pada siklus I. Dengan perekflesian ini sangat memungkinkan terjadinya peningkatan hasil ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan hasil siklus I. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada naiknya hasil tes saja, tetapi juga pada hasil observasi dan wawancara.

Pada siklus II target keberhasilan siswa telah ditentukan 75%. Maksudnya seorang siswa dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila siswa tersebut telah mendapat nilai 7,5. Nilai ini diperoleh dari tes yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran pada siklus II. Dari 23 siswa, banyaknya siswa yang telah berhasil dengan baik sebanyak 17 siswa atau 85%. Sedangkan 6 siswa atau 15% belum berhasil dengan baik. Mereka hanya memperoleh nilai antara 26-84 atau termasuk kategori kurang berhasil. Kekurang berhasilan ini tentunya tidak lepas dari perilaku atau sikap mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut observasi perilaku siswa, dari 23 siswa yang ada, siswa yang telah bersikap yang baik sebanyak 17 siswa atau 85%. Dengan demikian masih terdapat 6 siswa atau 15% yang belum bersikap baik. Sikap yang belum baik nampak dalam perilaku siswa selama proses belajar mengajar siklus II berlangsung. Sikap tersebut yang paling menonjol adalah melamun yang mencapai 12,5% atau sebanyak 3 siswa. Sedangkan sikap yang lain masih perlu mendapat perhatian adalah bicara tidak relevan sebanyak 2 siswa atau 10%, kemudian 1 siswa atau 7,5% masih belum paham dengan permainan scrabble.

Pada siklus II siswa diminta bermain permainan scrabble, setelah itu menterjemahkan wacana tentang games sesuai yang dimainkan tadi menjawab soal dari wacana dan membuat kalimat. Kosakata yang disajikan pada siswa lebih berbonot dan agak sulit dibandingkan dengan siklus I. Dengan target keberhasilan 75% banyaknya siswa yang berhasil mencapai 85%. Berdasarkan hasil wacana yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa siswa yang dapat menjawab pertanyaan wawancara kurang baik sebanyak 2 siswa atau 5%. Sedangkan siswa yang menjawab baik sebanyak 38 siswa atau 95%. Dengan kenyataan tersebut bahwa pembelajaran dengan media permainan scrabble dapat menekan kebosanan siswa dalam mengikuti belajar mengajar. Dengan memperhatikan hasil-hasil yang dicapai pada pre tes dan pos tes pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media permainan scrabble dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa



dapat meningkat. Pada pre tes siklus I nilai terendah 3.00 dan tertinggi 8.50 dengan rata-rata 6,01. sedang pada siklus II nilai terendah adalah 3.50 dan tertinggi 9.56 dengan rata-rata 6.18. sedang pada nilai hasil pos tes pada siklus I nilai terendah adalah 3.50 dan tertinggi 9.00. dengan rata-rata 7.11 pada pos tes siklus II nilai terendah 4.00 dan tertinggi 10.00 dengan rata-rata 8.12. peningkatan juga terjadi pada sikap atau perilaku siswa selama belajar mengajar berlangsung. Dari siklus I siswa yang berperilaku baik sebanyak 23 siswa atau 57.5% menjadi 34 siswa 85% pada siklus II. Perbandingan antara pre tes dan pos tes siklus I sebesar 18,30%. sedangkan perbandingan pada pos tes siklus I dan pos tes siklus II adalah 14,20%. Peningkatan jumlah siswa yang berperilaku baik ini tindakan-tindakan selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada siklus I siswa mendapatkan kesulitan dalam pembentukan kata, untuk mengatasinya pada siklus II digunakan pendekatan komunikatif sebelum permainan dilakukan, jadi para siswa mengetahui terlebih dahulu berbagai ragam kosakata dari pokok bahasan yang akan dimainkan. Guru harus tetap memotivasi siswa dalam pembelajaran. Keaktifan, keberanian, kemandirian dan keberhasilan siswa semakin meningkat dibanding dengan siklus I.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan jika Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik. Hampir seluruh siswa menyatakan senang dengan media permainan scrabble, dan ada peningkatan terhadap penguasaan kosakata dibandingkan dengan sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Emaliana, I., Rahmianti, I. I., Suwarso, P. N., & Inayati, D. (2019). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru MGMP Bahasa Inggris SMA/MA se-Malang Raya. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 273–279. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3380>
- Hardianti, F. (2019). A Alat Permainan Edukatif Scabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17–29. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.78>
- Lestariningsih. (2020). Bimbingan Teknik Penulisan Ilmiah untuk Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Prodi Peternakan Fakultas Ilmu Eksakta Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 2(1), 71–75.
- Pradana, H. H. (2021). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL DAN EMOTION FOCUSED COPING DENGAN KECEMASAN PADA PERAWAT RUMAH SAKIT DALAM MENGHADAPI COVID-19. *Repository Untag Sby*.
- Pradana, H. H., Suryanto, S., & Meiyuntariningsih, T. (2021). Stres Akulturatif Pada Mahasiswa Luar Jawa Yang Studi Di Universitas 17 Agustus 1945. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v6i1.5145>
- Putra, fatra nonggala, & Lestariningsih. (2019). Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan Website Sebagai Sarana Publikasi dan Percepatan Informasi di Sekolah Dasar Laboratorium UNU Blitar. *Ayan*, 8(5), 55.
- Simbolon, N. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sma Negeri 14 Dan 21 Medan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 225–235. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2149>
- Surjono, H. D., & Susila, H. R. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa

inggris untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 45–52.

<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1576>

Susanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Connecting , Orgainizing , Reflecting , Extending ( CORE ) Berbantuan dengan Metode Mind Mapping dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA yang Memuat Getaran dan Gelombang pada Siswa Kelas VIII-A Semester 2 SMP Negeri 1 Kauma. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 186–193.

Suwarni. (2021). Peningkatan Minat Membaca melalui Bermain Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas 1 SDN Mlancu Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 513–527.

Widjaja, A. H. (2021). *Implementasi Metode Means Ends Analysis ( MEA ) pada Pembelajaran Fisika tentang Generator untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IX-G Semester 2 SMP Negeri 4 Tulungagung Tahun Pelajaran 2019 / 2020. I*, 298–307.