



PENGARUH *AUDIO LINGUAL METHOD* DAN MEDIA SCRABBLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 3 MI SUNAN AMPEL GENDOH SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2024-2025

Adik Agus Sri Ratna Dewi, Hariyanto, A.Zaky Emyus

Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: cheadiana12@gmail.com, ghost.arv1@gmail.com, Ahmadzakiemyus@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: 1) adakah pengaruh yang signifikan *Audio Lingual Method* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh; 2) adakah pengaruh Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh; 3) adakah pengaruh penggunaan *Audio Lingual Method* dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis uji beda (uji t) dan linear berganda karena terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat. uji beda (uji t) digunakan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Audio Lingual Method* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris dan pengaruh Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. Sementara linier berganda digunakan untuk mengetahui interaksi *Audio Lingual Method* dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa pada hipotesis pertama, berdasarkan hasil analisis uji beda (uji t) (r) didapat uji beda (uji t) antara penggunaan *Audio Lingual Method* dengan hasil belajar Bahasa Inggris (r) adalah 0,610. hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh antara. sementara berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 5,20251 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. maka berdasarkan keputusan terdapat pengaruh yang signifikan *Audio Lingual Method* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. hipotesis kedua, uji beda (uji t) antara Media Scrabble dengan hasil belajar Bahasa Inggris (r) adalah 0,576. hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. berdasarkan interpretasi data menunjukkan bahwa pengaruh yang diperoleh yaitu 0.687 berada pada interval 0.60 – 0.799 dengan kriteria pengaruh yang kuat. berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 4,72711 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. maka berdasarkan keputusan terdapat pengaruh yang signifikan Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. hipotesis ketiga, terdapat pengaruh antara *Audio Lingual Method* dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. hal ini dibuktikan dengan hasil uji f diperoleh p value $0,001 < 0,05$, sementara f hitung sebesar 7,562 dan

lebih besar dari f table yaitu 3.39. berdasarkan pengambilan keputusan maka terdapat pengaruh Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh.

Kata Kunci: *Audio Lingual Method* , Media Scrabble, Hasil Belajar.

Abstrac

The objectives of this study are: 1) is there a significant effect of the Audio Lingual Method on English learning outcomes of 3rd-grade students at MI Sunan Ampel Gendoh; 2) is there an effect of Scrabble Media on English learning outcomes of 3rd- grade students at MI Sunan Ampel Gendoh; 3) Is there any influence of the use of Audio Lingual Method and Scrabble Media together on the English learning outcomes of 3rd grade students of MI Sunan Ampel Gendoh? The data analysis of this study uses different test (t-test) and multiple linear analysis techniques because there are two independent variables and one dependent variable. The different test (t-test) is used to determine the effect of the use of Audio Lingual Method on English learning outcomes and the effect of Scrabble Media on English learning outcomes of 3rd grade students of MI Sunan Ampel Gendoh. Meanwhile, multiple linear is used to determine the interaction of Audio Lingual Method and Scrabble Media together on English learning outcomes of 3rd grade students of MI Sunan Ampel Gendoh. The results of the study show that in the first hypothesis, based on the results of the analysis of the difference test (t test) (r) obtained a difference test (t test) between the use of the Audio Lingual Method and English learning outcomes (r) is 0.610. This shows that there is an influence between. Meanwhile, based on the calculated t test, it is obtained at 5.20251 which is greater than the t table of 2.05954. So based on the decision there is a significant influence of the Audio Lingual Method on English learning outcomes. The second hypothesis, the difference test (t test) between Scrabble Media and English learning outcomes (r) is 0.576. This shows that there is an influence of Scrabble Media on English learning outcomes. Based on the interpretation of the data, it shows that the influence obtained is 0.687 in the interval 0.60 - 0.799 with the criteria of a strong influence. Based on the calculated t test, it is obtained at 4.72711 which is greater than the t table of 2.05954. So, based on the decision, there is a significant influence of Scrabble Media on English learning outcomes. The third hypothesis, there is an influence between the Audio Lingual Method and Scrabble Media together on the English learning outcomes of grade 3 students of MI Sunan Ampel Gendoh. This is proven by the results of the f test obtained p value $0.001 < 0.05$, while the calculated f is 7.562 and is greater than the f table which is 3.39. Based on the decision making, there is an influence of the Audio Lingual Method and Scrabble Media together on the English learning outcomes of grade 3 students of MI Sunan Ampel Gendoh.

Keywords: Audio Lingual Method, Scrabble Media, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Metode Audio-Lingual (*Audio Lingual Method/ALM*) merupakan salah satu pendekatan dalam pengajaran bahasa yang menekankan pada pengulangan dan latihan pola kalimat secara intensif. Dasar dari metode ini adalah teori behaviorisme yang memandang pembelajaran bahasa sebagai proses pembentukan kebiasaan. Dalam konteks siswa kelas 3 SD, penerapan ALM difokuskan pada pengembangan keterampilan menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*) melalui dialog dan drill

(latihan terus-menerus). Siswa diperkenalkan pada struktur kalimat dan kosakata baru melalui pendengaran dan pengucapan secara berulang-ulang, sehingga diharapkan mereka dapat merespons secara otomatis dan akurat ketika dihadapkan pada situasi komunikatif tertentu. Pendekatan ini meminimalkan penggunaan bahasa ibu di dalam kelas untuk memaksimalkan paparan terhadap bahasa target (Siregar & Asrul, 2021).

Penerapan gabungan kedua elemen ini sangat sesuai dengan karakteristik psikologis siswa kelas 3 SD yang masih berada dalam fase operasional konkret. Mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, pengulangan, dan aktivitas yang bersifat permainan. Metode ALM yang terstruktur memberikan rasa aman dan kejelasan dalam belajar, sementara *Scrabble* menyalurkan energi dan kreativitas mereka ke dalam kegiatan yang edukatif. Interaksi yang terjadi selama permainan, seperti bertanya atau berdiskusi mengenai kata yang akan disusun, juga secara tidak langsung melatih kemampuan komunikasi interpersonal siswa dalam bahasa Inggris (Purba et al., 2023).

Dengan demikian, integrasi *Audio Lingual Method* dan media *Scrabble* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa. Pendekatan ini tidak hanya menargetkan peningkatan aspek kognitif seperti penguasaan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga menyentuh aspek afektif, yaitu menumbuhkan minat dan sikap positif terhadap bahasa Inggris. Ketika proses belajar dirasakan relevan, terstruktur, dan menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka secara keseluruhan, baik dalam keterampilan reseptif maupun produktif (Lubis & Syafitri, 2021).

Metode Audio-Lingual (*Audio-Lingual Method*/ALM) secara empiris berfokus pada pembentukan kebiasaan berbahasa melalui proses repetisi dan latihan terpola. Bagi siswa kelas 3 Sekolah Dasar, yang berada dalam fase meniru dan menghafal, pendekatan ini selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Prinsip utama ALM adalah menyajikan materi bahasa Inggris secara lisan terlebih dahulu sebelum diperkenalkan pada bentuk tulisan. Siswa secara intensif mendengarkan pelafalan yang benar dari guru, kemudian mengulanginya secara serentak dan individual. Pola-pola kalimat dan kosakata baru diperkenalkan melalui latihan (drills) yang terus-menerus, dengan tujuan agar respons siswa terhadap stimulus bahasa menjadi otomatis dan terinternalisasi sebagai sebuah kebiasaan (Syaputri et al., 2023). Pendekatan ini secara faktual menargetkan penguasaan lafal dan intonasi sejak dini, yang merupakan fondasi penting dalam kemampuan berbicara.

Selanjutnya, penguatan dari proses pembelajaran lisan ini dapat dioptimalkan dengan media yang bersifat taktil dan visual seperti *Scrabble*. Secara empiris, *Scrabble* berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk memperkaya dan menguji penguasaan kosakata siswa. Permainan ini menuntut siswa untuk secara aktif mengingat kembali kosakata yang telah mereka dengar dan latih melalui metode Audio-Lingual. Ketika menyusun kata di atas papan permainan, siswa tidak hanya mengandalkan ingatan auditori, tetapi juga mengaktifkan ingatan visual mereka terhadap bentuk huruf dan kata. Keterlibatan aktif dalam menyusun kata ini memperkuat koneksi antara bunyi, bentuk, dan makna sebuah kata dalam benak siswa.

Dengan demikian, kombinasi antara latihan kebahasaan terstruktur dari Metode *Audio-Lingual* dan aplikasi kreatif melalui media *Scrabble* secara empiris berpotensi meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas 3 SD secara holistik. Siswa tidak hanya dilatih untuk menghasilkan respons lisan yang cepat dan akurat, tetapi juga didorong untuk secara aktif dan kreatif menggunakan kosakata yang mereka

kuasai dalam bentuk tulisan. Proses ini membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan, yang pada akhirnya akan tercermin pada peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

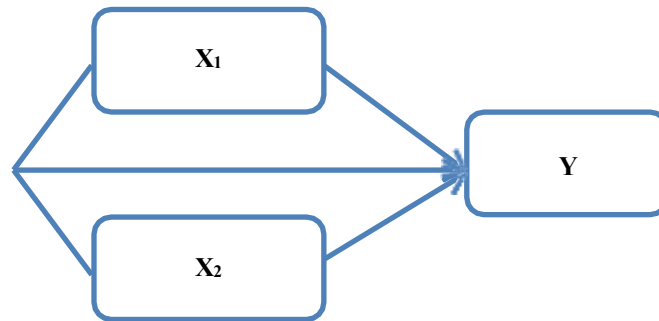
Dalam sebuah simulasi data untuk mengamati potensi pengaruh metode dan media pembelajaran, dibentuk tiga kelompok hipotetis siswa kelas 3 SD. Skenario ini bertujuan untuk memproyeksikan bagaimana kombinasi *Audio Lingual Method* (ALM) dan media Scrabble dapat memengaruhi hasil belajar bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pelafalan. Kelompok pertama adalah kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, kelompok kedua adalah kelompok eksperimen yang diajar menggunakan ALM, dan kelompok ketiga adalah kelompok eksperimen yang pembelajarannya mengintegrasikan ALM dengan media permainan *Scrabble*. Pentingnya inovasi metode dan media dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi landasan simulasi ini, karena pendekatan yang monoton dapat menurunkan minat dan motivasi siswa usia dini (Pratiwi & Asitah, 2021).

Metode Penelitian

Penerapan ideologi positivis pada populasi atau sampel tertentu dikenal sebagai penelitian kuantitatif. Alat penelitian kuantitatif dan statistik digunakan untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2020). Tujuan teknik penelitian kuantitatif adalah untuk menguji teori-teori yang telah mapan. Angka-angka yang diperoleh dari pengukuran yang dilakukan pada skala variabel penelitian digunakan dalam pendekatan kuantitatif. Untuk mengevaluasi teori-teori yang menjelaskan hubungan antar variabel, data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara statistik.

Uji perbedaan personal (uji-t) adalah jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian yang menguji dampak dari satu atau lebih variabel tambahan yang ada dalam satu kelompok dikenal sebagai uji perbedaan personal (uji-t). Satu variabel dependen dan dua variabel independen digunakan dalam penelitian ini. Aktivitas pengumpulan data digunakan dalam penelitian uji perbedaan personal (uji-t) untuk memastikan apakah dua variabel atau lebih dipengaruhi dan sejauh mana. Sebuah penelitian menggunakan uji perbedaan personal (uji-t) telah dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana Metode Audio Lingual dan Media Scrabble mempengaruhi hasil belajar Bahasa Inggris anak-anak kelas 3 di MI Sunan Ampel Gendoh selama semester genap tahun akademik 2024-2025. Ini adalah uji perbedaan personal (uji-t).

Strategi utama penelitian, yaitu desain penelitian, menguraikan teknik dan protokol yang akan digunakan penulis untuk pengumpulan, analisis, dan pemilihan data. Desain penelitian ini menggunakan teknik paradigma yang didasarkan pada pengaruh dua faktor independen dan satu variabel dependen.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan: X1 : Audio Lingual Method ; X2 : Media Scrabble; dan Y: hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, akan dibahas hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan penelitian di kelas. Berikut penjelasan terkait ketiga aspek yang diteliti dalam penelitian ini.

Pengaruh Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025

Berdasarkan hasil analisis uji beda (uji t) (r) didapat uji beda (uji t) pengaruh Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris (r) adalah 0,721. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh antara penggunaan Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan interpretasi data menunjukkan bahwa pengaruh yang diperoleh yaitu 0.607 berada pada interval 0.60 – 0.799 dengan kriteria pengaruh yang kuat. Sementara berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 5,20251 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. maka berdasarkan keputusan terdapat pengaruh yang signifikan Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian menunjukkan bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima pada pengujian hipotesis pertama.

Hasil ini dapat peneliti jelaskan bahwa *Audio Lingual Method* (ALM) merupakan sebuah metode pengajaran bahasa yang menekankan pada pembentukan kebiasaan melalui pengulangan dan latihan intensif. Salah satu manfaat utama dari metode ini adalah kemampuannya untuk secara efektif meningkatkan keterampilan lisan, terutama pelafalan (*pronunciation*) dan kelancaran berbicara. Dengan menggunakan teknik seperti *repetition drill* (latihan pengulangan), *dialogue memorization* (penghafalan dialog), dan *pattern practice* (latihan pola kalimat), siswa dibiasakan untuk mendengar dan *menirukan* penutur asli secara akurat. Proses ini membantu melatih organ bicara siswa untuk menghasilkan bunyi-bunyi bahasa target dengan benar, sehingga mengurangi kesalahan pelafalan yang sering terjadi pada pembelajar pemula.

Manfaat selanjutnya dari penerapan ALM adalah kemampuannya membangun kepercayaan diri siswa saat berbicara. Banyak siswa, terutama pada tingkat pemula, merasa cemas atau takut membuat kesalahan ketika harus berbicara dalam bahasa Inggris. Metode ALM menyediakan lingkungan belajar yang sangat terstruktur dan terkontrol, di mana siswa dapat berlatih tanpa tekanan untuk menciptakan

kalimat secara spontan. Menurut Muzdalifah (2022), melalui latihan berulang-ulang, siswa menjadi lebih familiar dengan materi dan merasa lebih siap, yang pada akhirnya meningkatkan keberanian dan keaktifan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan lisan di kelas. Rasa percaya diri ini merupakan fondasi psikologis yang krusial untuk pengembangan keterampilan komunikasi lebih lanjut.

Selain itu, Audio Lingual Method sangat efektif dalam menanamkan penguasaan pola-pola kalimat dasar (*basic sentence patterns*) secara otomatis. Metode ini tidak terlalu berfokus pada penjelasan aturan tata bahasa yang rumit, melainkan membiasakan siswa menggunakan struktur kalimat yang benar melalui latihan terus-menerus. Akibatnya, siswa dapat memproduksi kalimat-kalimat sederhana dengan cepat dan akurat tanpa harus berpikir panjang mengenai aturan gramatikalnya. Penguasaan pola kalimat secara otomatis ini sangat bermanfaat untuk membangun kelancaran dasar dalam percakapan sehari-hari dan menjadi dasar yang kuat sebelum siswa mempelajari struktur bahasa yang lebih kompleks.

Penguatan dari hasil uji hipotesis pertama ini adalah dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rindha Dwi Lestari dan Ahmad Fathoni, (2020) dengan judul “The Use Of Audio Lingual Method (ALM) To Improve Students’ Pronunciation At Second Grade Of Smp Islam Walisongo 2 Puncu In Academic Year Of 2019/2020”. Penelitian ini berfokus pada penerapan Audio Lingual Method (ALM) untuk meningkatkan kemampuan pelafalan (*pronunciation*) siswa kelas delapan SMP. Menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti menemukan bahwa ALM secara signifikan berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris. Proses pembelajaran

yang menekankan pada pengulangan (*repetition drill*), dialog, dan latihan pola kalimat terbukti efektif membuat siswa lebih aktif dan terbiasa dengan bunyi-bunyi dalam bahasa Inggris yang sebelumnya dianggap sulit. Peningkatan tersebut terukur secara kuantitatif melalui nilai rata-rata siswa yang naik di setiap siklusnya. Pada tes awal, nilai rata-rata siswa hanya 50, kemudian naik menjadi 69 pada siklus pertama, dan mencapai 85 pada siklus kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Peneliti menyimpulkan bahwa metode ALM sangat cocok untuk memperbaiki aspek fonologis atau pelafalan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memberikan model dan latihan intensif yang dibutuhkan siswa untuk membentuk kebiasaan pengucapan yang benar.

a. Pengaruh Media Scrabble terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025

Berdasarkan hasil uji analisis uji beda (uji t) (r) didapat uji beda (uji t) antara Media Scrabble dengan hasil belajar Bahasa Inggris (r) adalah 0,687. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan interpretasi data menunjukkan bahwa pengaruh yang diperoleh yaitu 0.687 berada pada interval 0.60 – 0.799 dengan kriteria pengaruh yang kuat. Berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 4,72711 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. Maka dihasilkan keputusan terdapat pengaruh Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025.

Hasil perhitungan statistik berdasarkan olah data lapangan menunjukkan hasil bahwa pada hipotesis kedua berlaku hipotesis kerja dan menolak hipotesis nihil. Hasil ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Manfaat utama yang paling menonjol dari penggunaan *Scrabble* adalah kemampuannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan keterampilan mengeja (*spelling*) secara efektif. Saat

bermain, siswa dituntut untuk secara aktif mengakses memori leksikal mereka untuk menemukan dan menyusun kata dari huruf-huruf yang dimiliki. Proses kognitif ini, yang melibatkan pengingatan kembali (*retrieval*) dan penyusunan strategis, terbukti jauh lebih efektif daripada metode menghafal pasif. Seperti yang ditemukan dalam penelitian oleh Holil dan Nofita (2021), penerapan permainan edukasi *Scrabble* secara signifikan berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa, karena siswa secara langsung terlibat dalam praktik menyusun kata yang bermakna. Di samping manfaat linguistik, *Scrabble* juga secara efektif mengasah kemampuan berpikir kritis dan strategis. Permainan ini tidak hanya tentang memiliki banyak kosakata, tetapi juga tentang bagaimana menempatkan kata di papan permainan untuk meraih skor setinggi mungkin. Siswa harus membuat keputusan strategis, seperti memanfaatkan kotak bonus (misalnya, *Double Letter Score* atau *Triple Word Score*), memblokir peluang lawan, dan mengelola penggunaan huruf-huruf bernilai tinggi. Keterampilan ini melatih kemampuan analisis, perencanaan, dan pemecahan masalah dalam situasi yang kompetitif namun tetap suportif.

Lebih lanjut, media *Scrabble* memberikan manfaat dari segi afektif dan sosial. Suasana permainan yang santai dan menyenangkan dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan siswa (*affective filter*) dalam belajar bahasa, sehingga mereka lebih berani mencoba dan membuat kesalahan. Aspek kompetisi yang sehat dalam permainan juga terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan menang. Saat dimainkan dalam kelompok, *Scrabble* mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti sportivitas, komunikasi, negosiasi, dan kerja sama tim (Holil & Nofita, 2021).

Laporan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sa'diyah dan Budianto Yono Cahyono, (2021). "The Use of Scrabble Game to Improve the Eighth Graders' Vocabulary Mastery". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) siswa kelas delapan. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan model pre-test post-test control group design. Kelompok eksperimen diajar menggunakan media *Scrabble*, sementara kelompok kontrol diajar dengan metode konvensional. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Secara statistik, nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen (80.17) jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol (71.50). Uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Ini membuktikan bahwa penggunaan permainan *Scrabble* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong siswa untuk aktif mengingat serta menggunakan kosakata baru.

Selain itu Dwi Sulistyaningsih, (2022) dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo 01". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 5 SD melalui media permainan Scrabble. Penelitian Tindakan Kelas ini didasari oleh fakta bahwa siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi saat belajar kosakata dengan metode konvensional. Peneliti menerapkan permainan *Scrabble* dalam dua siklus pembelajaran untuk menciptakan aktivitas yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scrabble* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal adalah 61, dengan tingkat ketuntasan hanya 27%. Setelah siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 72 dengan ketuntasan 54%, dan pada

akhir siklus II, nilai rata-rata mencapai 81 dengan tingkat ketuntasan 86%. Peneliti menyimpulkan bahwa *Scrabble* tidak hanya membuat siswa hafal kosakata baru tetapi juga memahami cara menyusunnya menjadi kata yang bermakna, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pengaruh Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama- sama terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. Hal ini dibuktikan dengan asil uji F diperoleh p value $0,001 < 0,05$, sementara F hitung sebesar 7,562 dan lebih besar dari F table yaitu 3.39. Berdasarkan pengambilan keputusan maka terdapat pengaruh Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama- ama terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai adjusted R square sebesar 0,372 hal ini memiliki makna bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel Audio Lingual Method dan Media Scrabble terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa sebesar 37,2%; sedangkan sebesar 62,8% dipengaruhi oleh variabel lain.

Pada hasil uji hipotesis ketiga ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi atau pengaruh secara bersamaan dari penerapan Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 pengaruh Audio Lingual Method terhadap Hasil Belajar Kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024- 2025. Penjelasan dari hasil ini dapat diperkuat melalui kajian peneltian terdahulu namun relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Maghfiroh, (2020) yang berjudul “The Effectiveness Of Using Audio Lingual Method On Students’ Speaking Skill At The Seventh Grade Of MTSN 2 Tulungagung. Penelitian ini menyelidiki efektivitas Audio Lingual Method (ALM) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas tujuh di MTsN 2 Tulungagung. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental, penelitian ini membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diajar dengan ALM dan kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional. Instrumen yang digunakan adalah tes berbicara dalam bentuk pre- test dan post-test. Hasil analisis data menggunakan ANCOVA menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa ALM efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode ini membantu siswa mengatasi rasa takut membuat kesalahan dan membangun kebiasaan merespons secara lisan melalui latihan pola dan dialog yang intensif, yang merupakan fondasi penting dalam komunikasi verba

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh Audio Lingual Method dan Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh tahun pelajaran 2024-2025 yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan :

1. Berdasarkan hasil analisis uji beda (uji t) (r) didapat uji beda (uji t) antara penggunaan media model dengan Hasil Belajar Bahasa Inggris adalah 0,610. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh penggunaan Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan interpretasi

data menunjukkan bahwa pengaruh yang diperoleh yaitu 0.506 berada pada interval 0.60 – 0.799 dengan kriteria pengaruh yang kuat. Sementara berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 4,10140 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. maka berdasarkan keputusan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Audio Lingual Method terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024- 2025. Uji beda (uji t) antara Media Scrabble dengan Hasil Belajar Bahasa Inggris adalah 0,576. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Berdasarkan interpretasi data menunjukkan bahwa pengaruh yang diperoleh yaitu 0.576 berada pada interval 0.60 – 0.799 dengan kriteria pengaruh yang kuat. Berdasarkan uji t hitung diperoleh sebesar 3,61600 yang lebih besar dari t table sebesar 2.05954. maka berdasarkan keputusan terdapat pengaruh yang signifikan Media Scrabble terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025.

2. Terdapat pengaruh antara Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025. Hal ini dibuktikan dengan asil uji F diperoleh p value $0,001 < 0,05$, sementara F hitung sebesar 6,451 dan lebih besar dari F table yaitu 2.28. Berdasarkan pengambilan keputusan maka terdapat pengaruh Audio Lingual Method dan Media Scrabble secara bersama-sama terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 siswa kelas 3 MI Sunan Ampel Gendoh semester genap tahun pembelajaran 2024-2025.

Daftar Pustaka

- Fatimah, S., Ansar, A., & Bulan, D. R. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 438–446.
- Fitriani, F. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Audio-Lingual. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 195– 201.
- Holil, M., & Nofita, F. (2021). Penerapan Game Edukasi Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) Siswa. *CERDAS: Jurnal Riset Terapan Pendidikan dan Pelatihan*, 1(2), 91–98.
- Lestari, R. D., & Fathoni, A. (2020). The use of Audio Lingual Method (ALM) to improve students' pronunciation at second grade of SMP Islam Walisongo 2 Puncu in academic year of 2019/2020. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 4(1), 58-66.
- Lubis, A. A., & Anggraini, A. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1–8.
- Lubis, F. K. (2021). Penerapan Audio-Lingual Method (ALM) dalam Pembelajaran Bahasa

Inggris di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 903–909.

- Lubis, R. F., & Syafitri, L. (2021). Analisis penerapan model pembelajaran Children Learning English pada anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 9(1), 58–68.
- Muzdalifah, W. (2022). Penerapan metode audio-lingual untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris siswa kelas V SD Negeri 2 Teegalampel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 241-250.
- Muzdalifah, W. (2022). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo 01. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 119-126.
- Nasution, I. S., & Siregar, P. (2022). Implementasi permainan Scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 939–944.
- Pratiwi, D. A., & Asitah, N. (2021). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1836–1843.
- Purba, D., Sinaga, Y. K., & Herman, H. (2023). The use of audio lingual method (ALM) in teaching speaking. *Journal of English Language and Education*, 8(1), 108–121.
- Sari, D. M., & Elvina, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMAN 10 Depok. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 163–174.
- Sa'diyah, H., & Cahyono, B. Y. (2021). The Use of Scrabble Game to Improve the Eighth Graders' Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 33–39.
- Siregar, R. A., & Asrul, S. (2021). Pengaruh metode Audio-Lingual (ALM) berbantuan media audio terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3746–3754.
- Syafitri, D. A., & Yasin, A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Bahasa Inggris Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 209–216.

- Syaputri, K. D., Aprilia, F., Putra, M. S., & Nastiti, D. (2023). Penerapan Audio Lingual Method Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Sekolah Dasar Di Desa Rambutan. *Proceedings of Bina Darma Conference on Community Service Results*, 1(1), 6-14.
- Tuti, & Ilinawati, I. (2022). Scrabble Game: Boosting Vocabulary Mastery of English Foreign Language (EFL) Students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 271–282.
- Wati, N. K., Artini, L. P., & Budasi, I. G. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Berbasis Tugas di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 573-582.