

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sistem pendidikan mengalami adanya revitalisasi dari zaman ke zaman. Berdasarkan menurut para ahli, dapat diketahui bahwa sejarah awal penggunaan istilah kurikulum berasal dari zaman Yunani Kuno yang kala itu diartikan sebagai lintasan pacu kuda atau jarak tempuh dalam olahraga lari. Namun istilah ini baru dikenal secara populer pada awal abad ke-19, dan baru secara resmi digunakan satu abad kemudian, tepatnya pada awal abad ke-20. Sejak hari itu, konsepsi kurikulum terus mengalami perkembangan hingga saat ini.<sup>1</sup> Kurikulum di Indonesia juga selalu mengalami pembaharuan mulai dari awal kemerdekaan, masa orde baru kemudian reformasi hingga sampai detik ini. Seperti halnya transformasi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan hasil pengembangan dan perpaduan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (Diberlakukan pada tahun 2003), dan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006), serta Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Berbasis Pendidikan Karakter (2010). Sehingga Kurikulum 2013 juga dinamakan dengan kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi dan Karakter. Kurikulum ini bertujuan agar mempertinggi mutu, proses, dan output pendidikan yang menunjuk dalam pembentukan budi pekerti

---

<sup>1</sup> Ade Suhendra, *Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI*, (Jakarta Timur: Kencana, 2019), hlm. 7.

dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan.<sup>2</sup>

Berubahnya suatu kurikulum tentunya juga ada beberapa aspek yang menjadi landasan dan prosedur dalam pengubahannya. Adapun landasan dan prosedur yang mendasari pengembangan kurikulum di Indonesia, diantaranya adalah:

1. Landasan Legal<sup>3</sup>

Sejak berlakunya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sistem pendidikan Indonesia juga telah mengalami perubahan yang mendasar. Di antara perubahan besar tersebut adalah hak untuk mengembangkan, menyelenggarakan, dan melaksanakan pendidikan. Setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kewenangan penyelenggaraan dan penyelenggaraan pendidikan sepenuhnya menjadi tanggung jawab pemerintah pusat, tetapi menjadi tanggung jawab pemerintah daerah.

2. Landasan Filosofis dan Teoritis<sup>4</sup>

- a. Kurikulum wajib dimulai menurut lingkungan terdekat. Sebuah kurikulum tidak boleh membatasi siswa dari lingkungan budaya, sosial, ekonomi, agama, masyarakat, serta hal yang ada di sekitar peserta didik.

---

<sup>2</sup> Ade Suhendra, *Kurikulum 2013*...., hlm. 146.

<sup>3</sup> Republik Indonesia, Undang- Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>4</sup> Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP- UPI, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*, (Pt. Imtima, 2007), hlm. 140.

- b. Kurikulum harus memenuhi tujuan satuan pendidikan dan pendidikan nasional. Kurikulum harus mampu menata kepentingan peserta didik, masyarakat, dan negara terdekat dalam satu dimensi.
  - c. Model kurikulum harus menyesuaikan dengan konsep kurikulum.
  - d. Proses pengembangan kurikulum fleksibel dan komprehensif. Kurikulum harus selalu mampu melakukan perbaikan. Pelaksanaan kurikulum pada tahun pertama menentukan apakah kurikulum yang ada perlu direvisi dan seberapa besar cakupan revisi yang harus dilakukan.
3. Prinsip Pengembangan
- a. Berfokus pada potensi, pengembangan, kebutuhan, minat peserta, dan lingkungan.
  - b. Beragam dan terintegrasi, maksudnya pengembangan kurikulum harus memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, keadaan daerah, serta tingkat pendidikan dan jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya, dan adat istiadat, keadaan sosial dan gender.
  - c. Tanggapan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kurikulum berkembang secara dinamis.
  - d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
  - e. Isi kurikulum secara komprehensif dan konsisten meliputi keseluruhan dimensi kompetensi, kajian keilmuan, mata pelajaran yang direncanakan, dan disajikan harus berkesinambungan di semua jenjang pendidikan.

- f. Belajar sepanjang hayat. Kurikulum diarahkan menuju proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah<sup>5</sup>

Berpindahnya kurikulum satu ke kurikulum yang lain tentunya juga berdampak pada sebuah pembelajaran. Membahas sebuah pembelajaran, tentu tidak akan luput dengan media. Media merupakan alat untuk membantu siswa memahami sebuah materi dan salah satu penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa latin. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad.<sup>6</sup>

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik<sup>7</sup>

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak verbalitas

<sup>5</sup> Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP- UPI, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan....*, Hlm. 140.

<sup>6</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2009), hlm. 2.

<sup>7</sup> Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, (Kitamenulis.id: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 4.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
3. Mendorong semangat belajar dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar secara mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Berikan stimulus yang sama, sesuaikan pengalaman dan bangkitkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran). Media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan belajar.<sup>8</sup> Dalam islam penggunaan media pembelajaran juga sangat dianjurkan, hal tersebut terdapat dalam Al-quran surat An-nahl pada ayat ke 44 yang berbunyi:

بِالنَّبِيِّتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: : (Kami mengutus mereka) dengan bukti (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami telah mengirimkan kepada Anda adz-dzikh (Quran) agar Anda dapat menjelaskan kepada orang-orang apa yang diturunkan dan membuat mereka merenung. (QS. Surat An-nahl ayat 44).<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 6.

<sup>9</sup> Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Diponegoro, 2004), hlm. 277.

Pada ayat "Biarkan Anda menjelaskan kepada orang-orang apa yang Anda ungkapkan kepada mereka dan membuat mereka berpikir." Maksud dari ayat tersebut adalah agar supaya guru memiliki inovasi dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam menerima materi, seperti halnya menggunakan media pembelajaran.

Beberapa teori yang sudah dijelaskan, penulis menarik kesimpulan “bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah materi agar membantu dan memudahkan siswa untuk menerima materi tersebut. Semua pelajaran memiliki klasifikasi bagian yang membutuhkan sebuah media dan mana yang tidak perlu. Tidak terkecuali pelajaran bahasa Inggris”.

Bahasa merupakan salah satu media untuk berkomunikasi. Bahasa juga memungkinkan membuat orang lain memahami apa yang ingin kita utarakan. Maka bahasa menurut perkataan Ulama Kharijah Bin Zaid Bin Tsabit sebagai berikut:

عَنْ خَارِجَةَ بْنِ زَيْدِ بْنِ ثَابِتٍ عَنْ أَبِيهِ زَيْدِ بْنِ ثَابِتٍ قَالَ أَمَرَنِي رَسُولُ اللَّهِ -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- أَنْ أَتَعَلَّمَ لَهُ كَلِمَاتِ كِتَابِ يَهُودَ. قَالَ « إِيَّيْ وَاللَّهِ مَا آمَنُ يَهُودَ عَلَى كِتَابٍ ». قَالَ فَمَا مَرَّ بِي نَصْفُ شَهْرٍ حَتَّى تَعَلَّمْتُهُ لَهُ قَالَ فَلَمَّا تَعَلَّمْتُهُ كَانَ إِذَا كَتَبَ إِلَى يَهُودَ كَتَبْتُ إِلَيْهِمْ وَإِذَا كَتَبُوا إِلَيْهِ قَرَأْتُ لَهُ كِتَابَهُمْ. قَالَ أَبُو عِيْسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ

Artinya: Dari Kharijah bin Zaid bin Tsabit, dari ayahnya Zaid bin Tsabit, berkata bahwa Rasulullah -shallallahu ‘alaihi wa sallam- memerintahkan saya untuk mempelajari bahasa kaum Yahudi. Beliau Bersabda: “Demi Allah, aku tidak percaya kepada orang-orang Yahudi atas suratku ”, Zaid berkata: “Setelah

setengah bulan aku belajar bahasa tersebut aku dapat menguasainya”, Zaid berkata: “Setelah aku dapat menguasainya apabila beliau hendak mengirim surat kepada orang-orang Yahudi aku yang menulisnya untuk mereka, dan apabila orang Yahudi mengirimkan surat kepada beliau maka aku membacakan surat mereka untuk beliau”. Abu Issa berkata: ini adalah hadist hasan dan shahih.<sup>10</sup>

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai di era modern ini. Bahasa Inggris juga digunakan di semua bidang kehidupan seperti pendidikan, politik, ekonomi, bisnis, dan teknologi. Saat ini semua disajikan dalam bahasa Inggris agar terlihat lebih keren. Mari kita sadari beberapa hal disekeliling kita. Kita menggunakan handphone setiap hari. Handphone juga memiliki fitur bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Selain itu aplikasi-aplikasi pada laptop dan informasi yang tersedia di web dalam internet sebagian besar juga menggunakan bahasa Inggris. Bahkan cara membuat makanan dan komposisi sebuah makanan dalam kemasan menggunakan bahasa Inggris. Buku petunjuk dalam peralatan rumah tangga juga menggunakan bahasa Inggris. Film *box office* menggunakan bahasa Inggris dalam fitur subtitlenya. Saat berinteraksi dengan teman, bahasa Inggris pun sudah tidak asing lagi digunakan agar terlihat lebih keren, disadari atau tidak kita sering mengucapkan kalimat seperti ini:

“ Hai bro, *by the way* udah makan belum?”.

“*Sorry* bro, bentar lagi aku nyampe, ini lagi *on the way*”.

---

<sup>10</sup> Kharijah bin Zaid bin Tsabit, Kitab Tafsir Maudhuf, HR At Tirmidzi hlm. 2933.

“Thanks ya udah bantuin aku ngerjain tugas”.<sup>11</sup>

Dari ulasan tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa seringkali bahasa Inggris dianggap sulit bagi siswa MI/SD. Muatan lokal bahasa Inggris menjadi suatu hal yang sulit bagi siswa di sekolah, karena antara tulisan dan pengucapan pada setiap kata berbeda. Namun secara tidak langsung keberlangsungan hidup kita di zaman sekarang ini tidak lekang dengan yang namanya bahasa Inggris, bahkan secara tidak langsung kita sudah mengaplikasikan bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari kita. Maka dengan ini perlu adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kognitif pengetahuan siswa kelas 6 mengenai kosa kata bahasa Inggris sebagai upaya persiapan menuju jenjang selanjutnya.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa uraian yang sudah penulis sampaikan, pada penelitian ini penulis mengangkat sebuah judul yang berlatar belakang dari keresahan beberapa anak mengenai sulitnya pembelajaran bahasa Inggris yaitu: *“Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble dalam Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas VI MI Roudlotul Huda Ngasem Bojonegoro”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Moh Fahmi Nugraha dkk, *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 164.



1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrabble* dalam meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas VI MI Roudlotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *scrabble* dalam meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas VI MI Roudlotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *scrabble* dalam meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas VI MI Roudlotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *scrabble* dalam meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas VI MI Roudlotul Huda Ngantru Ngasem Bojonegoro.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait: yaitu peneliti, sekolah, dan perguruan tinggi yang bersangkutan.

1. Manfaat bagi praktikan antara lain sebagai berikut.
  - a. Memiliki kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dipelajari dalam perkuliahan ke dalam proses pengajaran.
  - b. Saat melakukan penelitian, merumuskan dan memecahkan masalah pendidikan, mematangkan metode berpikir dan meningkatkan kemampuan nalar.

2. Manfaat bagi sekolah antara lain sebagai berikut.
  - a. Meningkatkan kualitas pendidikan
  - b. Medapatkan wawasan terbaru tentang dunia pendidikan yang diperoleh para profesional dari kuliah.
  - c. Pendapat dan saran yang diterima sekolah dapat membuat sekolah berkembang ke arah yang lebih maju.
  - d. Mendapatkan transfer pengetahuan tentang metode dan model serta media pembelajaran.
  - e. Berdasarkan pembelajaran saat ini di bidang penelitian yang relevan.
3. Manfaat bagi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri antara lain sebagai berikut:
  - a. Memperoleh masukan tentang kasus pendidikan yang dipakai sebagai bahan pertimbangan penelitian.
  - b. Memperluas dan meningkatkan jaringan dan kerja sama dengan sekolah terkait.

#### **E. Hipotesis (Produk Yang Akan Dihasilkan)**

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan adalah:

$H_0$  : Tidak layak nya pengembangan media pembelajaran *scrabble* pada pelajaran bahasa Inggris.

$H_a$  : Layak nya pengembangan media pembelajaran *scrabble* pada pelajaran bahasa Inggris.

## F. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti sebelumnya, beberapa hipotesis yang menjadi tolak ukur pengembangan media pembelajaran Scrabble, antara lain:

1. Media *scrabble* dapat membantu siswa untuk mereview ingatan siswa mengenai *vocabulary*.
2. Media *scrabble* layak/valid digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan *vocabulary*.

## G. Ruang Lingkup Pengembangan

Dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Produk pengembangan media pembelajaran *scrabble* hanya dapat dimainkan oleh kelompok kecil, sehingga membutuhkan beberapa media supaya setiap anak mampu menggunakannya dengan merata.
2. Produk pengembangan media pembelajaran *scrabble* sebenarnya tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris, namun bisa juga digunakan pada pembelajaran lain seperti Bahasa Indonesia maupun belajar membaca.
3. Produk pengembangan ini fokus pada pengembangan jumlah kosa kata yang dikuasai siswa (kuantitas) dan pada cara penulisan kosa kata (kualitas).

## H. Keaslian Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *scrabble* ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah *vocabulary* siswa sebagai upaya membantu siswa agar lebih mudah memahami bahasa Inggris. Beberapa penelitian terdahulu baik itu media pembelajaran *scrabble* maupun bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Rini Endah Sugiharti, Yanti Riftina, 2018. <sup>12</sup>	Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui metode Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan.	Kosa kata bahasa Inggris, Metode Scramble.	PTK	Model pembelajaran <i>scramble</i> yang digunakan dalam upaya meningkatkan kosa kata bahasa Inggris.
2	Indah Cahyanti, 2018. <sup>13</sup>	Pengembangan Media <i>scrabble</i> Dengan Metode SAS Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar.	Pengembangan, Media, <i>Scrabble</i>	R&D	Media <i>scrabble</i> yang digunakan Dengan Metode SAS sangat membantu anak untuk lebih interaktif

<sup>12</sup> Rini Endah Sugiharti, Yanti Riftina, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan", dalam Jurnal PGSD-FKIP Universitas Islam 45 Bekasi, no. 2. (Desember 2018): hlm. 15.

<sup>13</sup> Indah Cahyanti, "Pengembangan Media *scrabble* Dengan Metode Sas Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar", (Thesis (Undergraduate(S1)) Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018): hlm. 11.

					Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan
3	Anik al maratus sholihah, 2020. <sup>14</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card dalam Pengenalan Aksara Jawa Di MI Walisongo Kecamatan Sukosewu.	Media Pembelajaran, Flash card, Aksara jawa	R&D	Media pembelajaran Flash card valid dan dapat digunakan dalam materi pengenalan aksara jawa

## I. Definisi Istilah

Salah satu upaya mempermudah pemahaman dan mengatasi perbedaan sudut pandang dalam penelitian ini, maka akan diutarakan penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifannya.<sup>15</sup> media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membuatnya lebih spesifik.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Anik al maratus sholihah, "Pengembangan media pembelajaran Flash card dalam pengenalan aksara jawa di MI Walisongo Kecamatan Sukosewu", (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro, 2020): hlm. 30.

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 407.

<sup>16</sup> Asra dan Sumiati, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2008), hlm.

## 2. *Scrabble*

*Scrabble* adalah permainan menyusun kata dari beberapa huruf acak.<sup>17</sup>

Menurut pendapat lain permainan *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan tingkat kata, dimainkan oleh 2 atau 4 orang, dan poin diakumulasikan berdasarkan nilai sebuah kata yang terdiri dari sejumlah kecil huruf di papan permainan papan kotak-kotak.<sup>18</sup>

## 3. *Vocabulary*

Sebuah daftar kata-kata atau frase, yang biasanya disusun menurut huruf abjad yang disertai batasan.<sup>19</sup>

## 4. Bahasa Inggris

Bahasa adalah cara mengkomunikasikan pikiran atau gagasan secara lisan dan tulisan.<sup>20</sup>

## J. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran dan arahan yang jelas dalam penulisan penelitian pengembangan ini, penulis akan menguraikan tentang sistematika penulis, diantaranya adalah:

Bab I bagian ini terdiri dari pendahuluan yang disajikan dalam bab ini meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, hipotesis, asumsi pengembangan, ruang lingkup

<sup>17</sup> Ardy Darmawan dan Nancy Mansyur, *The Gaul English Book*, (Cipedak: PT Lintas Kata, 2014), hlm. 31.

<sup>18</sup> Cristina SP, *Mengajar Membaca itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Alaf Media, 2019), hlm. 91.

<sup>19</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain dan Permainan*, (Sleman: Deepublisher, 2012), hlm. 51.

<sup>20</sup> Suherman, *Top Grammar*, (Tulungrejo: Rd. Aas. Rukasa, 2018), hlm. 1.

pengembangan, Orisinalitas pengembangan, definisi istilah, sistematika pembahasan.

Bab II ini menjelaskan tinjauan pustaka meliputi: pengembangan media pembelajaran, Scrabble, Bahasa Inggris, perencanaan desain produk, dan teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran Scrabble , Kerangka berpikir.

Bab III terdiri dari metode penelitian yang diuraikan dalam bab ini meliputi: langkah penelitian, metode penelitian, jenis penelitian, subjek dan lokasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV ini menjelaskan hasil pengaksesan data penelitian pengembangan dan analisis penelitian pengembangan.

Bab V ini merupakan kesimpulan pengamatan, termasuk kesimpulan dan saran.