

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF SCRABBLE KAGANGA
SEBAGAI STRATEGI PELESTARIAN BAHASA DAERAH PROVINSI
BENGKULU**

WINDA RAMADIANTI

NIDN: 0206058701

RISTONTOWI

NIDN: 0019126601

INTAN NURAINI

NPM: 2384202025

MUHAMMAD ZAKI

NPM: 2384202026

**Dibiaya dari DIPA LPPM Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Kegiatan SKIM Pengabdian Pemberdayaan Berbasis Masyarakat
Sumber Pendanaan Institusi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Anggaran 2023/2024
No Kontrak: 170.2.P/LPPM UMB/2024**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pengabdian Kepada Masyarakat : **Pemanfaatan Media Interaktif Scrabble Kanganga Sebagai Strategi Pelestarian Bahasa Daerah Provinsi Bengkulu**
Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Winda Ramadianti, M.Pd
NIDN : 0206058701
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Pendidikan Matematika
Nomor HP : 085292562687
Alamat surel (e-mail) : winda@umb.ac.id
Anggota (1)
Nama Lengkap : Drs. Ristontowi, M.Kom
NIDN : 0019126601
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Anggota (2)
Nama Lengkap : Intan Nuraini
NPM : 2384202025
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Anggota (3)
Nama Lengkap : Muhammad Zaki
NPM : 2384202026
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Pelaksanaan : 2024
Biaya Tahun Berjalan : Rp13.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp13.000.000,00

Bengkulu, 6 Januari 2024

Mengetahui,
Dekan FKIP

Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

Ketua

Dr. Winda Ramadianti, M.Pd
NIDN. 0206058701

Mengetahui,
Ketua LPPM UMB

Dr. Rismasanti, M.Pd
NIP. 196801211992022001

RINGKASAN

Rendahnya minat siswa dalam mempelajari aksara Kaganga menjadi permasalahan dalam pembelajaran muatan lokal di SD Negeri 10 Rejang Lebong. Proses pembelajaran yang masih menggunakan media buku cetak membuat siswa kurang antusias dan hasil belajar belum maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim PKM-PM melakukan inovasi melalui pemanfaatan media interaktif Scrabble Kaganga sebagai strategi pelestarian bahasa daerah Provinsi Bengkulu. Scrabble Kaganga merupakan modifikasi permainan scrabble yang menggunakan huruf-huruf aksara Kaganga dalam bahasa Rejang.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tahapan identifikasi masalah, sosialisasi, pembuatan media, pelaksanaan pembelajaran selama enam minggu, serta evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat persetujuan sangat tinggi (lebih dari 85%) terhadap penggunaan media interaktif Scrabble Kaganga. Penerapan media ini mampu meningkatkan minat belajar, antusiasme, serta pemahaman siswa terhadap aksara Kaganga. Program ini diharapkan menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung pelestarian bahasa daerah di Provinsi Bengkulu.

Kata Kunci: Aksara Kaganga, Media Interaktif, Scrabble Kaganga, Pelestarian Bahasa Daerah

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian kepada Masyarakat (PKM-PM) yang berjudul *Pemanfaatan Media Interaktif Scrabble Kaganga sebagai Strategi Pelestarian Bahasa Daerah Provinsi Bengkulu*.

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Rejang Lebong sebagai mitra dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Kaganga sekaligus mendukung pelestarian bahasa daerah. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pimpinan Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, serta Dosen Pendamping yang telah memberikan dukungan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan.
2. Kepala SD Negeri 10 Rejang Lebong beserta guru muatan lokal yang telah memberikan izin serta mendukung terlaksananya program ini.
3. Siswa-siswi kelas IV, V, dan VI SD Negeri 10 Rejang Lebong yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk pelestarian bahasa daerah.

Bengkulu, 6 November 2022

Ketua Pengabdi

Dr. Winda Ramadiani, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN	6
BAB 2. TARGET LUARAN	8
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	9
BAB 4. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	10
4.1 Hasil.....	10
4.2 Luaran yang Dicapai	12
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	14
5.1 Kesimpulan.....	14
5.2 Saran	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15

BAB 1. PENDAHULUAN

Generasi Rejang yang sekarang secara umum sadar bahwa mereka adalah suku Rejang, tetapi tidak lagi memiliki kemampuan dalam berbahasa Rejang. Bahasa rejang menjadi bahasa mayoritas di lima dari sepuluh kabupaten dan kota di Provinsi Bengkulu yang memiliki aksara sendiri bernama KaGaNga. Tidak diajarkannya bahasa tersebut oleh orang tua menyebabkan bahasa Rejang mengalami kegagalan transmisi dan terancam punah. Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat pendatang dari suku-suku yang lain sudah banyak yang menetap turun temurun di ibu kota Rejang Lebong ini. Ka Ga Nga, adalah produk budaya yang merupakan cerminan kecerdasan Bahasa bangsa Indonesia secara umum, dan masyarakat Bengkulu secara khusus. Suku pendatang yang di maksud dengan jumlah populasi yang signifikan adalah suku Jawa, Minangkabau, Tionghoa, Serawai, Lembak, Sunda, dan berbagai suku dari Sumatra Selatan. Sehingga dalam berbahasa Rejang semakin kehilangan penutur dan tidak luput dari kepunahan dikarenakan faktor dari dalam dan luar bahasa yang mempengaruhi bahasa daerah itu sendiri. Faktor dari dalam terjadinya melayuisasi atau semakin umum menggunakan bahasa Melayu Bengkulu. Untuk itu perlu adanya pelestarian dalam penggunaan bahasa daerah sebagai salah satu langkah antisipasi untuk mempertahankan bahasa daerah agar tidak mengalami kepunahan.

Tim PKM-PM telah memberikan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal dengan menggunakan Scrabble Kaganga untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi rasa bosan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Scrabble itu sendiri merupakan hasil dari modifikasi Scrabble yang biasanya Bahasa Inggris menjadi Scrabble Kaganga dalam bahasa Rejang. Scrabble Kaganga akan berisikan huruf-huruf Kaganga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan menyusun kata yang memiliki makna. Maka pelestarian Kaganga sebagai salah satu warisan budaya yang memiliki nilai sejarah tinggi, menjadi penting dan crucial untuk segera dilakukan agar kecerdasan dan ciri khas ini tidak hilang karena perkembangan zaman yang begitu cepat (Hudaidah & Rizki, 2022). Dalam bentuk permainan akan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Rejang yang dapat digunakan untuk merangkai kalimat.

Rendahnya minat siswa dalam belajar aksara Kaganga mengakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar pada pembelajaran aksara Kaganga. Setelah diterapkannya media interaktif Scrabble Kaganga siswa-siswa lebih cepat memahami aksara Kaganga dengan menggunakan media Scrabble Kaganga. Antusiasme suasana kelas membuat siswa-siswi bersemangat saat belajar dikarenakan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan oleh mitra yang mana hasilnya dapat diperoleh melalui luaran yang akan dihasilkan dan presentase terhadap keseluruhan target kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan akan menimbulkan perubahan maupun penambahan kegiatan, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan koordinasi serta konsultasi dengan pihak terkait. Manfaat dari kegiatan yang ditawarkan adalah mengurangi rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran aksara kaganga. Dan program ini juga menjadi jembatan sebagai bentuk pelestarian bahasa daerah Provinsi Bengkulu.

Mitra pada program PKM-PM ini merupakan SD Negeri 10 Rejang Lebong, lebih tepatnya siswa-siswi kelas 4, 5 dan 6 yang berjumlah 64 orang dengan Kepala Sekolahnya yaitu Bapak Agustian M, Pd. SD Negeri 10 Rejang Lebong memiliki pelajaran Muatan Lokal yang mempelajari aksara Kaganga. Pembelajaran aksara Kaganga dengan menggunakan media buku cetak yang disusun langsung oleh gurunya. Namun pada kenyatannya proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya sehingga menimbulkan permasalahan.

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya minat siswa dalam belajar

aksara Kaganga mengakibatkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar pada pembelajaran aksara Kaganga. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya penerapan strategi pembelajaran dengan media pembelajaran. SD Negeri 10 Rejang Lebong membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Pada kelompok PKM-PM ini ingin membantu terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari aksara Kaganga yaitu dengan memberikan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal dengan digunakan Scrabble Kaganga untuk mengatasi kejenuhan dan mengurangi rasa bosan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana yang kondusif, suasana belajar yang nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat yang menyenangkan sehingga dapat menarik menarik dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri maupun berkelompok (Mukhibat & Bukhori, 2021). Sehingga mitra membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.

Scrabble merupakan suatu permainan dengan teknik menyusun kata di atas papan yang telah disiapkan dan dimainkan oleh dua sampai empat orang (Insiyah et al., 2021). Permainan scrabble menjadi salah satu pilihan permainan yang cenderung memberikan dampak positif permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran (Omolara Onasanya et al., 2021). Scrabble itu sendiri merupakan hasil dari modifikasi Scrabble yang biasanya Bahasa Inggris menjadi Scrabble Kaganga dalam bahasa Rejang. Scrabble Kaganga akan berisikan huruf-huruf Kaganga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan menyusun kata yang memiliki makna. Dalam bentuk permainan akan meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Rejang yang dapat digunakan untuk merangkai kalimat. Begitu pula dalam pembelajaran paragraf, kalimat-kalimat yang telah disusun kemudian dijadikan sebuah paragraph (Rusyani et al., 2021).

Tim PKM-PM dalam program pengabdian kepada masyarakat menerapkan media Scrabble Kaganga dalam proses pembelajaran selama 6 minggu. Sebelum melakukan pembelajaran tim PKM-PM melakukan sosialisasi terlebih dahulu untuk pengenalan Scrabble Kaganga dan cara menggunakannya. Proses pembelajaran dilakukan selama 3 hari di setiap minggunya di kelas 4, 5 dan 6. Selama kegiatan tim PKM-PM disambut dengan baik dari pihak Kepala Sekolah dan guru Muatan Lokal yang bersangkutan. Siswa-siswi menjadi lebih semangat untuk menghafal aksara Kaganga atau huruf-huruf Kaganga dikarenakan proses pembelajaran dengan cara lain yaitu menggunakan Scrabble Kaganga yang sebelumnya menggunakan media buku. Siswa-siswi sangat antusias dalam bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya tidak bosan dan meningkatkan minat belajar aksara Kaganga. Selanjutnya kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan selama 2 minggu setelah kegiatan penerapan dari Scrabble Kaganga. Siswasiswa telah bermain Scrabble Kaganga yang membuat siswa-siswi termotivasi untuk terus menghafal huruf- huruf Kaganga karena proses pembelajarannya menarik dan tidak jenuh saat belajar.

BAB 2. TARGET LUARAN

No.	Jenis luaran	Target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Status capaian dan keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
1.	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi sinta 1-6.	<i>Submitted</i>	Jurnal Setawar Abdimas https://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index

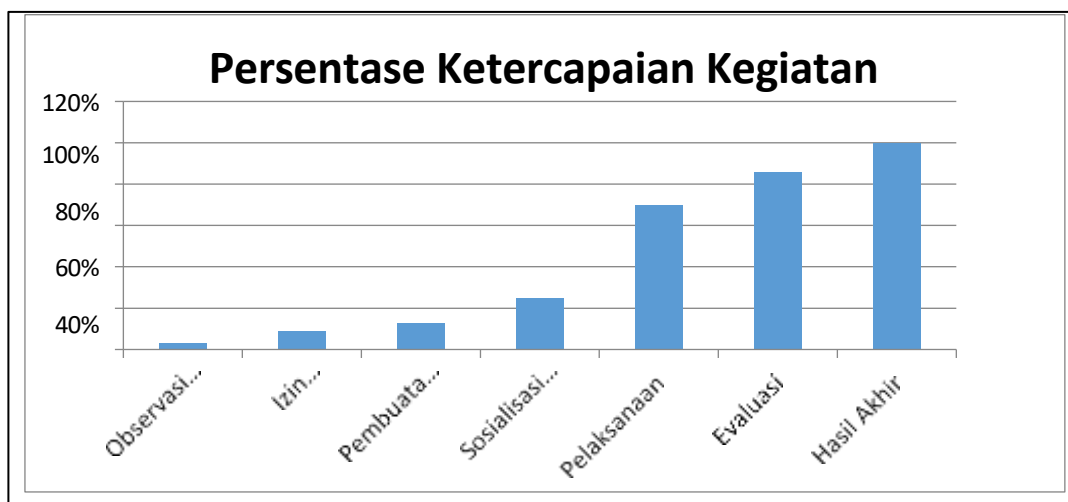
BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada Masyarakat tentang pemanfaatan media interaktif *Scrabble Kaganga* sebagai strategi pelestarian Bahasa daerah Provinsi Bengkulu ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Rejang Lebong pada bulan Juni sampai Oktober 2023. Kegiatan ini dilaksanakan dengan bekerjasama dengan guru mata Pelajaran muatan lokal. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah, kegiatan ini merupakan awal dari proses pengambilan informasi dan interaksi kepada mitra yang akan menjadi sasaran pengabdian masyarakat yang mencakup persiapan tempat, perancangan konsep dan pelaksanaan program
2. Penetapan Mitra, tim PKM-PM menetapkan mitranya yaitu siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong yang dilibatkan adalah siswa-siswi kelas 4, 5, dan 6.
3. Observasi Lapangan, pada kegiatan tim melakukan pengamatan langsung ke siswa dalam proses pembelajaran muatan lokal.
4. Izin Pelaksanaan, dalam tahap ini tim melakukan diskusi dan meminta permohonan izin pelaksanaan program PKM-PM kepada pihak SD Negeri 10 Rejang Lebong.
5. Pembuatan media *Scrabble Kaganga*, tahapan ini Tim PKM-PM membuat produk Scrabble Kaganga sebanyak 18 item.
6. Sosialisasi Kegiatan, tim PKM-PM mengenalkan produk Scrabble Kaganga yang berupa sosialisasi selama 3 hari untuk siswa-siswi kelas 4,5, dan 6.
7. Persiapan Kegiatan, persiapan pelaksanaan terdiri dari persiapan materi, buku pedoman yang berisi tentang panduan bagaimana cara menggunakan Scrabble Kaganga sebagai media pembelajaran aksara Kaganga kepada siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong.
8. Pelaksanaan Kegiatan, pada tahapan ini tim PKM-PM melakukan pengajaran dan penerapan langsung pada mata Pelajaran muatan lokal dengan menggunakan scrabble kaganga kepada siswa-siswi kelas 4,5, dan 6.
9. Evaluasi, pada kegiatan ini siswa-siswi akan diberikan kuesioner untuk melihat keberhasilan dalam penggunaan inovasi media pembelajaran Scrabble Kaganga sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran muatan lokal.
10. Laporan Akhir, .laporan akhir bertujuan merangkum data kegiatan mulai dari mitra sasaran, tempat pelaksanaan kegiatan, bahan dan alat yang digunakan pada saat kegiatan, anggaran biaya, dan materi-materi yang disampaikan pada saat kegiatan.

BAB 4. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil



Tahapan awal yang dilakukan tim PKM-PM adalah melakukan observasi lapangan dengan melakukan koordinasi kepada pihak mitra yaitu siswa-siswi SD Negeri 10 Rejang Lebong bahwa tim PKM-PM akan melakukan kegiatan pembelajaran muatan lokal menggunakan media interaktif Scrabble Kaganga atas persetujuan dari Kepala Sekolah SD Negeri 10 Rejang Lebong. Pelaksanaan sosialisasi kegiatan dilakukan pihak sekolah selama 3 hari di kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Tim PKM-PM memberikan penjelasan mengenai cara bermain Scrabble Kaganga dengan menerapkannya di papan tulis terlebih dahulu untuk pengenalan awal yang memunculkan rasa semangat dan ingin tahasiswa-siswi terhadap media interaktif Scrabble Kaganga.

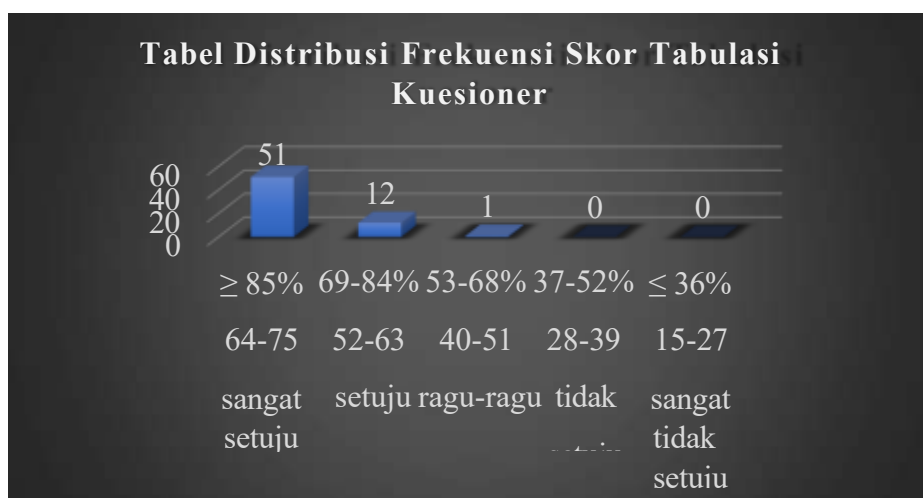


Pembuatan Scrabble Kaganga dilakukan sebelum kegiatan sosialisasi berlangsung. Proses kegiatan diawali dengan membeli alat dan bahan untuk membuat Scrabble Kaganga. Setelah selesai dalam pembelian, tim PKM-PM dengan bantuan jasa tukang membuat kerangka dari Scrabble Kaganga dengan menggunakan triplek. Scrabble Kaganga yang dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang tim PKM-PM bersama Dosen Pendamping. Setelah proses pembuatan Scrabble Kaganga, tim PKM-PM membuat Buku Pedoman Mitra yang dimana terdapat panduan bermain Scrabble Kaganga untuk membantu siswa-siswi dalam menggunakan Scrabble Kaganga dan kemudian tim PKM-PM melakukan sosialisasi kepada mitra dengan persentase 25%.



Program yang dilakukan setelah pembuatan produk dan sosialisasi adalah melakukan pembelajaran muatan lokal dengan menggunakan Scrabble Kaganga selama 6 minggu. Penerapan dilakukan selama 3 hari di setiap minggu karena mitranya siswa-siswi kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Selama kegiatan tim PKM-PM disambut dengan baik dari pihak Kepala Sekolah dan guru Muatan Lokal yang bersangkutan. Siswa-siswi menjadi lebih semangat untuk menghafal aksara Kaganga atau huruf-huruf Kaganga dikarenakan proses pembelajaran dengan cara lain yaitu menggunakan Scrabble Kaganga yang sebelumnya menggunakan media buku. Siswa-siswi sangat antusias dalam bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya tidak bosan dan meningkatkan minat belajar aksara Kaganga. Persentasenya pelaksanaan kegiatan yang dilakukan tim PKM-PM mencapai 70%. Selanjutnya kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan selama 2 minggu setelah kegiatan penerapan dari Scrabble Kaganga dengan persentase bertambah menjadi 86%. Siswa-siswi telah bermain Scrabble Kaganga yang membuatnya termotivasi untuk terus menghafal huruf-huruf Kaganga karena proses pembelajarannya menarik dan tidak jenuh saat belajar. Setelah semua rangkaian berakhir, tim PKM-PM melakukan bimbingan dan membuat laporan akhir

sehingga akumulasinya menjadi 100%.



Hasil data evaluasi dapat dilihat pada “Tabel Distribusi Frekuensi Skor Tabulasi Kuesioner” dengan hasil tingkat sangat setuju yang tinggi lebih dari 85% untuk penggunaan media interaktif Scrabble Kaganga Hal ini menyatakan bahwa media interaktif Scrabble Kaganga dapat menjadi solusi yang tepat dalam permasalahan mitra tim PKM-PM. Dengan adanya media interaktif ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami aksara kaganga, dan membuat suasana kelas menjadi semangat dan atusias sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari aksara kaganga itu sendiri.

4.2 Luaran yang Dicapai

Publikasi di Jurnal :

Tahun	2024
Jenis Luaran*	Artikel
Judul Artikel	Pemanfaaaatan Media Interaktif Scrabble Kaganga Sebagai Strategi Pelestraian Bahasa Daerah Provinsi Bengkulu
Nama Jurnal	SETAWAR ABDIMAS
P-ISSN	2809-5626
E-ISSN	2809-5618
Vol	3
Nomor	1

Halaman	7-13
URL	https://gas3kglangka.umb.ac.id/index.php/Setawar/article/view/5972
Nama Seluruh Author	Winda Ramadianti, Ristontowi, Inta Nuraini, Muhammad Zaki

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil kegiatan pengabdian “Pemanfaatan Media Interaktif Scrabble Kaganga sebagai Strategi Pelestarian Bahasa Daerah Provinsi Bengkulu” yang dilaksanakan di SD Negeri 10 Rejang Lebong memberikan manfaat positif bagi siswa kelas IV, V, dan VI. Penerapan Scrabble Kaganga dalam pembelajaran muatan lokal mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman terhadap aksara Kaganga, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat persetujuan penggunaan media ini mencapai lebih dari 85%, yang menunjukkan bahwa Scrabble Kaganga efektif digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai upaya pelestarian bahasa daerah.

5.2 Saran

Ke depan, penggunaan media interaktif Scrabble Kaganga diharapkan dapat terus diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran muatan lokal. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif secara berkelanjutan agar minat dan motivasi belajar siswa terhadap aksara Kaganga tetap meningkat. Selain itu, program serupa dapat diperluas ke sekolah lain sebagai bentuk dukungan terhadap pelestarian bahasa daerah di Provinsi Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Hudaidah, H., & Rizki, T. (2022). Upaya Pelestarian Ka Ga Nga Aksara Lokal Suku Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 155–165. <https://doi.org/10.36706/jc.v11i2.18323>
- Insiyah, I., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>
- Mukhibat, M., & Bukhori, E. M. (2021). Video Scribe Media Development Management In Improving Arabic Speaking Skills. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(3), 723–738. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12760>
- Omolara Onasanya, T., Aladesusi, G. A., & Onasanya, S. A. (2021). Indonesian Journal of Learning and Instruction EFFECT OF SCRABBLE GAME ON SECONDARY SCHOOL STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENTS IN SELECTED ENGLISH LANGUAGE CONCEPTS IN ILORIN METROPOLIS. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 4(2), 17–30. <https://doi.org/10.25134/ijli.v4i2.5200>
- Rusyani, E., Maryanti, R., Rahayu, S., Ragadhita, R., Al Husaeni, D. F., & Susetyo, B. (2021). Application of Scrabble Game in Improving Learning of Simple Sentence Structure on the Student with Hearing Impairment. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 2(1), 75–86. <https://doi.org/10.17509/ajsee.v2i1.37619>