

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan *scrabble* terhadap hasil belajar siswa berdasarkan rangkuman dan tinjauan dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengumpulkan buku, artikel, jurnal. Dari artikel dan jurnal diambil lima artikel yang sudah diterbitkan di jurnal online. Artikel dan jurnal ini diambil melalui *google scholar*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh positif penggunaan model permainan *scrabble* terhadap hasil belajar siswa di berbagai sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan *scrabble* dengan nilai rata-rata sebelum diberikannya model permainan *scrabble* sebesar 49,67 dapat meningkat sebesar 23,49 menjadi 73,16. Penelitian selanjutnya agar banyak menggunakan artikel-artikel yang terkait model permainan *scrabble* di berbagai Sekolah Dasar.

Kata kunci: Permainan *Scrabble*, Hasil Belajar.