

e-ISSN : 2656-2340
p-ISSN : 2656-3460

Journal of Classroom Action Research

Jurnal Penelitian Tindakan Kelas



**Diterbitkan Oleh:
Program Studi Magister Pendidikan IPA
Pascasarjana Universitas Mataram**

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE DENGAN METODE STRUKTUR
ANALISIS SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Dini Auliya¹, Lalu Hamdian Affandi², Hasnawati³
PGSD FKIP Universitas Mataram
diniauliya52@gmail.com



Disusun Oleh:

Dini Auliya
NIM.E1E019092

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

DITERBITKAN OLEH

**JURNAL OF CLASSROOM ACTION RESEARCH (JCAR)
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPA
PASCASARJANA UNIVERSITAS MATARAM**

2023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125
Telp. (0370) 623873

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, 9 November 2023

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan pedoman akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 ditanyakan **jika sudah mengumpulkan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 di perbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi**. Untuk itu kami membimbing I (Lalu Hamdian Affandi, M.Pd.) dan Pembimbing II (Hasnawati, S.Pd., M.Pd.) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas :

Nama : Dini Auliya

NIM : E1E019092

Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi artikel : Pengembangan Media *Scrabble* Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama jurnal : Jurnal of Classroom Action Research

Periode terbit : Volume 5 Special Issue, November 2023

Status jurnal : Terakreditasi Nasional Sinta 4

Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi, nilai ujian disesuaikan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.

Terimakasih.


Dosen Pembimbing Skripsi I

Mengetahui:

Dosen Pembimbing Skripsi II


(Lalu Hamdian Affandi, M.Pd.)

NIP. 197910192008121002


(Hasnawati, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 199301182019032019

Tembusan:

- Yth Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNRAM



UNIVERSITAS
MATARAM
Jl. Majapahit No. 62 Mataram

Journal of Classroom Action
Research

Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Dini Auliya , Lalu Hamdian Affandi , Hasnawati
Title : Pengembangan Media Scrabble Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar
Decision : ACCEPTED
Date : November 5, 2023

The paper with the title above will be published in Volume 5 Number 4, November 2023

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, November 5, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research (JCAR)

URL: <http://jippii.pa.unram.ac.id/index.php/jippii/index>

[Journal of Classroom Action Research](#) e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#).

The journal aims to provide high-quality papers and critical issues in the field of education including:

- Teaching and Learning Innovation,
- Instructional Design and Methodology,
- E-learning
- Teacher Education
- Educational technology
- Learning Environment
- Assessment of Educational Practices
- Classroom Research

Editorial Team

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc, ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Editorial Board

Prof. A. Wahab Jufri, ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Assoc. Prof. Dr. Mohd Mustafa Awang Kechik, ID SCOPUS: [18037839400](#), Universiti Putra Malaysia, Malaysia

Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc, ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Prof. Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D, ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Dr. Yayuk Andayani, M.Si, ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Putu Artayasa, M.Si, ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Sukardi, M.Pd, ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Muhammad Nasir, M.Pd, ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia

Hamidi, S.Pd., M.Pd, ID SCOPUS: [57216950915](#), Postgraduate, Univerity of Mataram, Indonesia

M. Yustiqvar., M.Pd, ID SCOPUS: [57211987326](#), Postgraduate, Univerity of Mataram, Indonesia

Reviewers

Prof. Muhlis, SCOPUS ID : **57211427517**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia, Indonesia

Prof. Agus Abhi Purwoko, SCOPUS ID : **6603460174**, Mataram University, Magister of Science Education, Indonesia

Dr. Dadi Setiadi, SCOPUS ID : **17036985100**, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Hamdanah, SCOPUS ID : **57205633417**, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, Indonesia

Dr. Jamaluddin, SCOPUS ID : **57213608905**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia

Dr. Lalu Zulkifli, SCOPUS ID : **15066284800**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Saprizal Hadisaputra, SCOPUS ID : **55544930300** Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

Dr. Muhammad Khalis Bin Abdul Karim, SCOPUS ID : **57211921340**, Universiti Putra Malaysia, Malaysia

Dr. Fahrudin, M.Pd, **Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia**

PUBLISHED: Oct 28, 2023

ISSUE DOI: [10.29303/jcar.v5i4](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4)

ARTICLES

1. [Implementasi Media Komik Terumbu Karang dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa](#)
Akhmad Sukri
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5776>
2. [Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pokok Bilangan Pecahan Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa](#)
Baharunnisa, Arjudin, Eka Kurniawan, Sripatmi
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5756>
3. [Analisis Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran IPA](#)
Dwi Putri Liani Dwi, Lalu Hamdian Affandi, Hasnawati
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5364>
4. [Pengaruh Kemandirian Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika](#)
Winda Miftaahul Jannah, Ketut Sarjana, Junaidi, Sudi Prayitno
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5816>
5. [Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar](#)
Nurhasanah Nurhasanah, Laila Hayati, Nilza Humaira Salsabila, Amrullah
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5642>
6. [Efektivitas Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Dasar Berhitung Siswa](#)
Pebi Alisiyah Pebrianti, Muhammad Tahir, Asri Fauzi
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5769>
7. [Pengaruh Kemampuan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn](#)
Reni Anggraeni, Khairun Nisa, Hasnawati
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5656>

8. **Identifikasi Kesalahan Penulisan Ejaan Dalam Menulis Surat Undangan Ulang Tahun pada Materi Pembelajaran Bahasa Siswa**
Rina Kumala Utami, Ketut Widiada, Nurwahidah
9. **Pengembangan Media Scrabble Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar**
Dini Auliya, Lalu Hamdian Affandi, Hasnawati
DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5774>



Pengembangan Media *Scrabble* Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Dini Auliya¹, Lalu Hamdian Affandi¹, Hasnawati¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5774>

Received : 30 Juni 2023

Revised : 30 Oktober 2023

Accepted : 05 November 2023

Abstract: The ability to read early effects advanced reading skills that will determine the success of learning in class or social interaction in the neighborhood. The purpose of this study is to develop scrabble media with synthetic analysis structure methods that are valid, practical and effective in improving the initial reading skills of grade 2 elementary school students. This research is a Research and Development (R&D) with ADDIE model. Data collection techniques in this study are questionnaires and tests. The data analysis used was using expert validation questionnaire analysis used to measure media validity and given to media experts and material experts, then media practicality analysis through teacher and student response questionnaires and effectiveness tests using N-gain from students' baseline reading test results. The results of the data analysis obtained a media expert validation score of 79% with a valid category, the results of the material analysis obtained a score of 85% with a very valid category used as a learning medium. The results of media practicality obtained a teacher response questionnaire score of 95% with a very practical category and a student response questionnaire obtained a score of 94% with a very practical category used as a learning media. The results of the N-Gain value effectiveness test obtained a score of 0.82 at N-Gain of $0.70 \leq g \leq 100$ with a "high" interpretation. Based on the results of the analysis obtained, the scrabble board media with the synthetic analysis structure method is declared valid, practical, and effective to be used to improve the initial reading skills of grade 2 elementary school students.

Keywords: Beginning Reading, SAS Method, Scrabble Media.

Abstrak: Kemampuan membaca permulaan berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjutan yang akan menentukan keberhasilan belajar di kelas ataupun interaksi sosial di lingkungan tempat tinggalnya. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media scrabble dengan metode struktur analisis sintetik yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah angket (kuesioner) dan test. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis angket validasi ahli digunakan untuk mengukur kevalidan media dan diberikan kepada ahli media dan ahli materi selanjutnya analisis kepraktisan media melalui angket respon guru dan siswa serta uji keefektifan menggunakan N-Gain dari hasil tes membaca permulaan siswa. Hasil analisis data diperoleh skor validasi ahli media 79% dengan kategori valid, hasil analisis materi memperoleh skor 85% dengan kategori sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil kepraktisan media memperoleh skor angket respon guru 95% dengan

kategori sangat praktis dan angket respon siswa memperoleh skor 94% dengan kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji keefektifan nilai N-Gain memperoleh skor 0,82 berada pada $N\text{-Gain } 0,70 \leq g \leq 100$ dengan interpretasi "tinggi". Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, maka media papan *scrabble* dengan metode struktur analisis sintetik dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media *Scrabble*, Membaca Permulaan, Metode SAS.

Pendahuluan

Bahasa dan membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sosial anak karena berpengaruh dalam proses interaksi manusia (Suparlan, 2021). Bentuk bahasa dan membaca tidak hanya berbentuk lisan, tetapi juga gambar, tulisan dan isyarat (Suparlan, 2021). Dalam pendidikan anak Sekolah Dasar terdapat mata pelajaran yang harus diajarkan salah satunya Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis harus diarahkan pada terciptanya kemahirwacanaan dalam berbahasa (Cahyanti, 2018).

Pembelajaran membaca di SD dilakukan berdasarkan perbedaan atas kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran membaca dan menulis di kelas rendah disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Kegiatan membaca permulaan di kelas 1 dan 2 SD dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca tanpa buku dan membaca dengan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga selain buku sedangkan membaca dengan buku diajarkan dengan membaca menggunakan buku sebagai bahan ajar (Lubis, 2018).

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara aktif, efektif, baik secara lisan maupun secara tulisan (Santosa, 2009). Menurut Cahyanti (2018) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Terdapat empat ketrampilan berbahasa yang pertama yaitu kemampuan menyimak dan berbicara didapatkan dari lingkungan tempat tinggal, sedangkan dua keterampilan berbahasa berikutnya didapati setelah memasuki jenjang pendidikan baik mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. Keterampilan membaca berperan penting dalam Membaca adalah aktivitas audio visual untuk memperoleh arti dari simbol berupa huruf atau kata (Oktapilarsi, dkk, 2023).

Kemampuan membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca

lanjutan. Karena kemampuan membaca permulaan yang mendasari kemampuan berikutnya, kemampuan membaca permulaan sangat membutuhkan perhatian lebih dari guru karena jika dasarnya saja tidak kuat, maka pada tahap membaca lanjutanpun akan mengalami kesulitan untuk dapat menguasai kemampuan membaca yang terpenuhi. Siswa yang tidak bisa membaca akan kesulitan berkomunikasi dengan guru atau temannya pada saat pembelajaran berlangsung dikelas dan bahkan pada saat berada dilingkungan tempat tinggalnya (Stefani & Samsiyah, 2021). Sebagai makhluk yang memiliki budaya dan bermasyarakat tidak ada kegiatan didalam lingkungan yang tidak disertai dengan berbahasa. Adapun fungsi yang sangat penting pada bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dan sebagai alat untuk berinteraksi dengan masyarakat lainnya, tanpa adanya bahasa maka kegiatan sosial kita akan sepi sunyi tanpa adanya komunikasi dengan orang lain (Suparlan, 2021).

Pentingnya kemampuan membaca permulaan di kelas 2 atau kelas rendah adalah supaya siswa dapat berkomunikasi terutama dalam pembelajaran membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Oktaviyanti, dkk, 2022). Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan sangat dipengaruhi oleh minat siswa tersebut dan kreativitas guru dalam mengajar membaca di kelas (Harly & Astawa, 2023). Jika guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif maka dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang lebih tinggi sehingga pada proses pembelajaran siswa terlibat aktif dan semangat belajar tinggi (Lubis, 2018).

Kemampuan membaca harus segera dikuasai oleh semua siswa di SD terutama siswa kelas rendah karena kemampuan membaca sangat penting kaitannya pada seluruh proses belajar siswa di SD. Ketercapaian belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat berpengaruh pada tingkat penguasaan kemampuan membaca mereka (Lubis, 2018). Menurut Anggraini (2023) menyatakan siswa yang tidak bisa membaca dengan lancar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan pada mata pelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh

beberapa faktor, diantaranya disebabkan oleh pendidik (guru) yang tidak kreatif dalam menentukan media pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Menurut Cahyanti (2018) siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan observasi awal dengan cara mewawancarai guru kelas dan observasi langsung ke kelas yang berlokasi di SDN 1 Kumbang. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Kumbang didapati masalah dari proses belajar di kelas 2 yaitu guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga media yang digunakan hanya buku bacaan. Hal tersebut kurang membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca karena siswa tidak memiliki motivasi untuk membaca. Akibatnya kondisi di kelas 2 yang terdiri dari 24 siswa terdapat 12 orang siswa belum bisa membaca. Dari 12 orang siswa tersebut memiliki kesulitan yang berbeda seperti ada 5 orang siswa yang kesulitan membaca kalimat, 5 siswa yang kesulitan menggabungkan kata, dan 2 siswa yang kesulitan mengenal huruf. Guru sudah mencoba dengan menggunakan media buku huruf, suku kata, gambar mengenal abjad, bahkan kalimat namun presentasi keberhasilan masih 30%. Salah satu penyebabnya yaitu media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramdani, dkk (2023) menyatakan bahwa guru masih jarang menggunakan media yang bervariasi kedalam pembelajaran. Lebih lanjut Setiawan (2021) guru hanya menggunakan media PPT untuk pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan media PPT hanya bersifat satu arah.

Penggunaan media Gunawan, dkk (2021) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut Hadisaputra, dkk (2019); Yustiqvar, dkk (2019) pada abad 21 pembelajaran yang dilakukan harus menfaatkan teknologi salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran di kelas.

Terkait permasalahan yang dipaparkan, kemampuan pemecahan masalah yang terjadi pada siswa kelas 2 SDN 1 Kumbang masih rendah. Peneliti menawarkan penggunaan media pembelajaran yaitu Media *Scrabble* Menggunakan Metode Struktural Analisis Sintetik untuk Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Menurut Arsyad (2014) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menyajikan data dengan kreatif dan terpercaya, memudahkan penerjemahan data, dan mendapatkan banyak informasi. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat supaya dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dan mampu menarik minat belajar siswa dengan tetap mempertimbangkan suasana pada saat pembelajaran (Cahyanti, 2018).

Menurut Cahyanti (2018) *Scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan yang berfungsi untuk melatih otak atau menstimulus perkembangan otak. *Scrabble* juga merupakan permainan yang terbuat dari papan dan dimainkan dengan cara menyusun kata yang memiliki makna. *Scrabble* adalah salah satu jenis media yang permainan atau lebih tepatnya permainan bahasa. Media *scrabble* dapat dipadukan dan diterapkan menggunakan metode Struktural Analitik Sintetik (SAS). Karena metode SAS adalah salah satu metode untuk belajar membaca dan menulis permulaan di SD. Dalam proses operasionalnya metode SAS mempunyai langkah-langkah berlandaskan operasional dengan urutan: Struktural yaitu menampilkan kata secara keseluruhan; Analitik yaitu melakukan proses penguraian; dan Sintetik yaitu penggabungan kembali kata yang telah diurai (Cahyanti, 2018).

Media *scrabble* yang peneliti kembangkan terdiri dari sebuah papan berukuran 60cm × 60cm yang terbuat dari kertas karton yang terdiri dari 121 kolom dan balok-balok kecil yang berisikan gambar, fonem, suku kata, dan kata. Tugas siswa yaitu untuk menerjemahkan gambar ke dalam bentuk kata namun harus melalui beberapa tahapan yaitu, tahap struktur, tahap analitik, dan tahap sintetik.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), pelaksanaan (Implementation) serta evaluasi (Evaluation). Penelitian ini dilakukan di semester genap tahun pelajaran 2023/2024 sampai terselesaikan atau lebih tepatnya dilakukan pada bulan Juli-September 2023 di SDN 1 Kumbang yang terletak di Desa Danger, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas 2 yang kesulitan membaca. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 2 yang belum bisa membaca yang terdiri dari 12 orang siswa untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan.

Objek penelitian ini adalah media papan *scrabble*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah angket (kuesioner) dan test. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis angket validasi ahli digunakan untuk mengukur kevalidan media dan diberikan kepada ahli media dan ahli materi selanjutnya analisis kepraktisan media melalui angket respon guru dan siswa serta uji keefektifan menggunakan N-Gain dari hasil tes membaca permulaan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilakukan di SDN 1 Kumbang yang terletak di Desa Danger, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *scrabble* menggunakan metode struktur analisis sintetik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Media *scrabble* dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan analisis dari kebutuhan siswa berdasarkan hasil wawancara serta observasi awal berupa potensi dan masalah tentang media pembelajaran bahasa Indonesia.

a. Validasi ahli media

Proses validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran papan *scrabble* dari segi media pembelajaran agar dapat disempurnakan lagi dan dapat menjadi referensi dalam proses pembelajaran ke depannya. Validasi dilakukan pada dua tahap yaitu tahap 1 dimana media dikatakan valid digunakan akan tetapi dengan revisi dan validasi tahap 2 dengan kategori valid digunakan tanpa revisi. Validasi pertama dilakukan pada tanggal (7 Agustus 2023) dan validasi ke-dua dilakukan pada tanggal (8 September 2023). Hasil penilaian angket validasi ahli media tahap 1 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 hasil penilaian angket ahli media tahap I

No	Aspek	$\sum x$ Per Aspek	$\sum xi$ Skor maksimal	Persentase (100%)	Kategori
1	Tampilan	12	16	75%	Valid
2	Bahasa	4	8	50%	Cukup Valid
3	Penyajian	11	16	68%	Valid
Rata-rata persentase				64%	Valid

Berdasarkan tabel 1 angket ahli media tahap 1, diperoleh nilai rata-rata presentase 64% menunjukkan media *scrabble* valid digunakan sebagai media

pembelajaran akan tetapi dengan revisi sesuai saran dari ahli media. Adapun saran yang diberikan dosen ahli media yaitu pada bagian buku petunjuk media yang kurang jelas, buku petunjuk guru, flow chart, menambahkan gambar dan kata pada alphabet sehingga lebih menarik, serta menambahkan perekat pada papan dan kartu alphabet, kartu suku kata, kartu kata dan kartu gambar sehingga dapat mempermudah siswa pada saat bermain papan *scrabble*. Hasil penilaian angket validasi ahli media tahap 2 disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 hasil penilaian angket ahli media tahap II

No	Aspek	$\sum x$ Per Aspek	$\sum xi$ Skor maksimal	Persentase (100%)	Kategori
1	Tampilan	14	16	87%	Valid
2	Bahasa	6	8	75%	Cukup Valid
3	Penyajian	12	16	75%	Valid
Rata-rata persentase				79 %	Valid

Berdasarkan data pada Tabel 2 bisa disimpulkan bahwa kevalidan media dari segi aspek tampilan memperoleh skor 14 dari skor maksimal 16 dengan presentase 87% sedangkan aspek bahasa memperoleh skor 6 dari skor maksimal 8 dengan presentase 75% dan aspek penyajian memperoleh skor 12 dari skor maksimal 16 dengan presentase 75% nilai rata-rata 79% sehingga dapat dikategorikan valid untuk digunakan. Bintiningtiyas dan Lutfi (2016), berpendapat bahwa media dikatakan valid bila berada di rentang 61%. Hal tersebut menandakan bahwa media *scrabble* yang dikembangkan telah valid berdasarkan ahli media.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli media didapatkan catatan sebagai saran perbaikan, yaitu pada bagian buku petunjuk media yang kurang jelas, buku petunjuk guru, flow chart, menambahkan gambar serta istilah di alphabet sehingga lebih menarik, serta menambahkan perekat pada papan dan kartu alphabet, kartu suku kata, kartu kata dan kartu gambar. Saran tersebut kemudian ditindak lanjuti agar peserta didik lebih praktis menggunakan papan *scrabble*.

b. Validasi ahli materi

Tahap validasi ahli materi pada media papan *scrabble* di mana dilakukan bertujuan untuk melihat apakah materi yang dicantumkan sesuai dengan KD dan indikator serta untuk mengetahui apakah ada kekurangan-kekurangan media pembelajaran dari segi materi. Hasil penilaian angket validasi ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 hasil penilaian angket ahli mater

No	Aspek	$\sum x$ Per Aspek	$\sum xi$ Skor maksimal	Persentase (100%)	Kategori
1	Relevansi Materi	26	28	92%	Sangat Valid
2	Bahasa	6	8	75%	Valid
3	Desain	7	8	87%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				85 %	Sangat

Berdasarkan data di tabel 3 bisa disimpulkan bahwa kelayakan relevansi materi memperoleh skor 26 dari skor maksimal 28 dengan presentase 92% sedangkan segi bahasa memperoleh skor 6 dari skor maksimal 8 dengan presentase 75% sedangkan untuk tampilan desain memperoleh skor 7 dari skor maksimal 8 dengan presentase 87% nilai rata-rata presentase 85% dari seluruh aspek serta dapat dikategorikan "sangat valid" untuk digunakan menjadi media pembelajaran. menurut (Bintiningtiyas dan Lutfi, 2016), media dikatakan valid bila berada di rentang 61%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media scrabble yang dihasilkan sudah valid berdasarkan ahli materi. berdasarkan penilaian ahli materi dihasilkan beberapa catatan sebagai saran perbaikan, diantaranya menambahkan kartu gambar dan kartu alphabet, kartu suku kata, serta kartu istilah untuk memaksimalkan proses belajar.

Hasil Analisis Kepraktisan Media Scrabble

Analisis kepraktisan diukur menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Angket ini diberikan kepada guru kelas 2 dan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 2 yang terdiri dari 12 siswa yang mengalami kesulitan membaca. Angket diberikan setelah uji coba penggunaan media *scrabble* dan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Hasil penilaian angket respon guru disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 hasil penilaian angket respon guru

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1	Kemudahan penggunaan	✓			
2	Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana		✓		
3	Media aman digunakan		✓		
4	Terdapat cara penggunaan media		✓		
5	Siswa dapat menggunakan media		✓		
Skor yang diperoleh (R)		19			

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui persentase angket respon guru terhadap media papan *scrabble* yaitu:

$$\text{Nilai skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$\text{Skor yang diperoleh (R)} = 19$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Dari hasil angket respon guru memperoleh skor dengan presentase 95% dengan kategori sangat praktis dipergunakan menjadi media pembelajaran membaca permulaan. Menurut (Sudjana & Rivai, 2010) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik mempertinggi pengetahuan yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar. Hasil penilaian angket respon siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 hasil penilaian respon siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang disajikan mudah dipahami	12	0
2	Tampilan media SCRABBLE dapat menarik perhatian	12	0
3	Pemilihan kata yang jelas dan mudah dibaca	12	0
4	Penyajian gambar dalam media SCRABBLE sangat jelas	12	0
5	Tampilan media dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat	12	0
6	Kemampuan media dalam mendorong rasa ingin tahu peserta didik	6	6
7	Media SCRABBLE dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik	12	0
8	Peserta didik senang dalam menggunakan media	12	0
9	Media aman untuk digunakan	12	0
Skor yang diperoleh (R)		102	6

Nilai skor tertinggi = $12 \times 9 = 108$

Skor yang diperoleh (R) = 102

$$102$$

$$P = 102 \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Jadi dapat disimpulkan hasil dari angket respon guru dan respon siswa memperoleh skor dengan presentase 95% untuk angket respon guru dan 94% untuk angket respon siswa maka, dari hasil ini media scrabble "sangat praktis" untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Mengutip pendapat dari (Fithriyah, 2012) yang mengatakan bahwa, media dikatakan praktis jika media yang dikembangkan dapat diterapkan dan digunakan dilapangan secara praktis, mudah digunakan dan memungkinkan dibawa kemana-mana.

Hasil Analisis Efektifitas Media Scrabble

Keefektifan media scrabble dapat dilihat atau diukur dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis efektifitas media scrabble diukur menggunakan N-gain untuk mengetahui apakah media itu efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Hasil penilaian skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 6 yaitu tabel keefektifan media scrabble.

Tabel 6 hasil efektifitas media scrabble

No	Posttest Sf	Pretest Si	Post-pre Sf- Si	Skor Ideal 100- Si	N-Gain score
1	100	60	40	40	1
2	85	40	45	60	0.75
3	95	55	40	45	0.888889
4	90	50	40	50	0.8
5	90	45	45	55	0.818182
6	85	30	55	70	0.785714
7	85	55	30	45	0.666667
8	100	50	50	50	1
9	95	60	35	40	0.875
10	85	45	40	55	0.727273
11	90	50	40	50	0.8
12	85	40	45	60	0.75
Mean	90.41667	48.33333	42.08333	51.6666667	0.82181

Berdasarkan Tabel 6 dapat dihitung menggunakan rumus

$$g = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

$$g = \frac{42}{51}$$

$$g = 0.82$$

Berdasarkan Tabel 6 terkait efektifitas media pembelajaran memperoleh skor 0,82. Terlihat dari tabel kriteria nilai keefektifan media menunjukkan skor 0,82 berada pada N-Gain $0,70 \leq g \leq 100$ dengan interpretasi "tinggi". Maka penggunaan media scrabble dengan metode SAS efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 2 SD. Manfaat dari penggunaan media scrabble adalah menjelaskan pada siswa perbedaan antara alfabet , suku kata serta kata. Media scrabble membantu peserta didik supaya lebih terampil pada membaca. Sedangkan manfaat metode SAS artinya dapat mempermudah peserta didik mengikuti prosedur serta akan cepat

membaca di kesempatan berikutnya dan metode sas ini akan membantu anak menguasai bacaan dengan lancar. Hal tersebut sesuai dengan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan membaca pada peserta didik antara sebelum serta setelah penggunaan media scrabble. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan (Yusufhadi, 2004) yang menyebutkan bahwa salah satu syarat untuk memilih efektivitas dalam pembelajaran yaitu dengan hasil belajar peserta didik yang baik.

Menurut Imani, dkk (2023) menyatakan bahwa mempelajari huruf dan kata dengan permainan Scrabble meningkatkan kemampuan permulaan membaca pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini terkait dengan teori yang dinyatakan Dayarni (2020) bahwa Pemilihan Scrabble dalam hal ini berlandaskan pada manfaat permainan itu sendiri yakni permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat ataupun persoalannya, misal mempraktikkan keterampilan membaca. Selain itu, Hardianti (2019) menyatakan bahwa scrabble merupakan permainan kata yang terdiri dari huruf-huruf alfabet yang acak tetapi dengan mudah dipahami anak dalam mempelajari simbol. Anak tidak hanya mengenal huruf per huruf, akan tetapi mereka dapat membuat atau menyusun sebuah kata dari huruf-huruf yang ada. Anak akan mempelajari bagaimana menyusun huruf yang dapat disusun menjadi sebuah kata yang kemudian dapat dibaca.

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media papan *scrabble* dengan metode struktur analisis sintetik yang dikembangkan dinyatakan valid dipergunakan menjadi media pembelajaran membaca permulaan. ditinjau dari hasil persentase validasi oleh ahli media memperoleh skor sebanyak 79% dengan kriteria valid. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor sebanyak 85% dengan kriteria sangat valid.
2. Media papan *scrabble* dengan metode struktur analisis sintetik yg dikembangkan sangat praktis dipergunakan dilihat dari hasil angket respon guru memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat mudah serta respon peserta didik memperoleh skor sebanyak 94% dengan kategori sangat mudah digunakan menjadi media pembelajaran.
3. Media papan *scrabble* dengan metode struktur analisis sintetik efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas dua Sekolah Dasar. ditinjau dari hasil perhitungan menggunakan N-gain

menunjukkan skor 0,82 berada di N-Gain $0,70 \leq g \leq 100$ dengan interpretasi tinggi.

Referensi

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2020). *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Penerbit Qiara Media.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bintiningtyas, N. (2016). Pengembangan permainan varmintz chemistry sebagai media pembelajaran pada materi sistem periodik unsur (development of varmintz chemistry as learning media on periodic system of element). *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2).
- Dayarni, D. (2020). Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 SDN 002 Belakang Padang Kota Batam. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 270-281.
- Fithriyah, I. (2013). *Pengembangan media pembelajaran buku saku materi luas permukaan bangun ruang untuk jenjang SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Indah Cahyanti, 2020. (2018). *Pengembangan Media Scrabble Dengan Metode SAS Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Cahyanti, 5(3), 248-253.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hardianti, F. (2019). Alat permainan edukatif scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Harly, M. A., & Astawa, I. M. S. (2023). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 137-142.
- Imani, I. C., Laely, K., & Sulistyningtyas, R. E. (2023, January). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble di Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh

- Kabupaten Purworejo. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 393-408).
- Lubis, S. S. W. (2018). Pengembangan Metode SAS dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1).
- Oktapilasari, R., Astini, B. N., Sriwarthini, N. L. P. N., & Tahir, M. (2023). Identifikasi Pemanfaatan APE dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 87-96.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Setiawan, D. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran segitiga bongkar pasang dengan strategi STAD. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 7-14.
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (2021). Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(2), 103-107.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1-12.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.