

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE POP UP UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA  
KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI KAPI 2**

Shintya Ika Rahma<sup>1</sup>, Sutrisno Sahari<sup>2</sup>, Nursalim<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri  
shintyaikarhm@gmail.com<sup>1</sup>, sutrisno@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>,  
nursalim@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a Scramble Pop-Up learning media to improve the early reading skills of first-grade students at SDN Kapi 2. The main problem addressed is the low student motivation and the lack of engaging learning activities. The development aims to assess the validity, practicality, and effectiveness of the media. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Limited trials were conducted with 8 students, while wider trials involved 18 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert questionnaires, pre-tests, and post-tests. The validation results indicated that the media was highly valid (92% from content experts, 95% from media experts), with an average score of 94%. Practicality was demonstrated by 100% positive student responses, stating that the media was engaging and easy to use. The N-Gain score for effectiveness was 0.80 (limited trial) and 0.88 (wider trial), which falls into the high category. Therefore, the Scramble Pop-Up media is considered valid, practical, and effective in enhancing the early reading skills of first-grade students.*

*Keywords: media scramble pop up, reading beginning, media development*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Scramble Pop Up untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Kapi 2. Masalah utama adalah rendahnya minat belajar dan kurang menariknya pembelajaran. Pengembangan ini bertujuan mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Uji coba dilakukan secara terbatas pada 8 siswa dan secara luas pada 18 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket ahli, pretest dan posttest. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid (ahli materi 92%, ahli media 95%) dan rata-rata sejumlah 94%. Kepraktisan ditunjukkan dari respons positif 100% siswa yang menyatakan media menarik dan mudah digunakan. Nilai N-Gain untuk keefektifan adalah 0,80 (uji coba terbatas) dan 0,88 (uji coba luas), termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media Scramble Pop Up

dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

*Kata Kunci: media scramble pop up, membaca permulaan, pengembangan media*

## **A. Pendahuluan**

Membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang ditulis (A Riyanti, 2021:1). Membaca mengaitkan pengalaman mengenal dan pemahaman simbol yang menyusun sebuah bahasa. Kemampuan membaca adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa sekolah dasar, dengan kemampuan membaca memungkinkan siswa memperoleh informasi, mengetahui, dan menafsirkan segala sesuatu yang dibacanya.

Membaca adalah keterampilan penting yang harus dimiliki siswa, namun kenyataannya di lapangan saat peneliti melakukan observasi, peneliti mendapatkan data bahwa sejumlah 10 dari 26 siswa di kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Kapi 2 yang kurang dalam keterampilan membaca. Peneliti mendapatkan informasi melalui wali kelas 1 Ibu Maghdalena Krisna Dewi, S. Pd. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran

berlangsung, masih ada siswa yang kesulitan dalam membaca karena kurangnya keterampilan pada siswa tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kognitif, emosional, dan *psikomotorik*, guru harus memecahkan masalah tersebut. Keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak hanya sekedar penguasaan materi saja, namun juga menunjang proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran yang baik harus menggunakan strategi yang tepat, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik sekolah dasar dapat tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran di kelas 1 untuk didukung oleh media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Media yang kreatif tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Secara lebih khusus, media pembelajaran artinya segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dan perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar (Sadiman *et al.*, 2020).

Namun sayangnya, masih terdapat banyak guru yang belum menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran. Beberapa guru cenderung mengandalkan metode ceramah atau pendekatan konvensional yang kurang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

*Scramble* merupakan salah satu jenis permainan untuk anak-anak yang digunakan sebagai latihan untuk mengembangkan dan meningkatkan kosa kata serta pemahaman berpikir. Metode *scramble* adalah metode pembelajaran yang bersifat aktif,

yaitu menuntut siswa aktif bekerjasama menyelesaikan kartu soal untuk memperoleh point bagi kelompok mereka (Tanjung *et al.*, 2021). Perpaduan antara metode ini dengan aktivitas membaca permulaan sangatlah bagus dikarenakan siswa dapat berkreasi sambil belajar, menggunakan cara yang menyenangkan dan menarik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu:

1. *Analyze*: Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara dengan pihak sekolah, dan analisis kebutuhan pembelajaran.
2. *Design*: Pada tahap ini peneliti membuat desain media *scramble pop up* sesuai karakteristik kebutuhan siswa kelas 1 SD.
3. *Development*: Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media, setelah itu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
4. *Implementation*: Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba

terbatas dan uji coba luas pada siswa kelas 1.

5. *Evaluation*: Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas 1 SDN Kapi 2. Dengan menggunakan Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dokumentasi, serta pretest dan postest.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Kevalidan Media

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 95%, dan ahli materi dengan skor 92%. Selanjutnya kedua hasil validasi tersebut di rata-rata dan mendapatkan jumlah sebesar 94%, maka dinyatakan sangat valid.

#### 2. Kepraktisan Media

Angket keefisienan diberikan kepada wali kelas dan juga siswa. Dan hasil menunjukkan sebagai berikut:

- Wali kelas: 94% (termasuk kategori sangat efisien)
- Siswa: 100% (termasuk kategori sangat efisien).

Dengan demikian media ini dinyatakan efisien.

#### 3. Keefektifan Media

Untuk mengukur keefektifan media, dilakukan uji N-Gain Score terhadap hasil *pretest* dan *postest*. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain Score uji terbatas adalah 0,80, yang termasuk kategori tinggi (>0,70).

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata		N-Gain	Keterangan
		Pretest	Postest		
1	7 peserta didik	87	95	0,80	Tinggi

**Tabel 1 Data hasil uji coba terbatas**

Sedangkan, rata-rata N-Gain Score uji luas adalah 0,88 yang termasuk kategori tinggi (>0,70).

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata		N-Gain	Keterangan
		Pretest	Postest		
1	18 siswa	86	97	0,88	Tinggi

**Tabel 2 Data hasil uji coba luas**

Dari data hasil uji coba terbatas dan luas yang diperoleh dari pretest dan postest yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD.

### E. Kesimpulan

Pengembangan media *scramble pop up* terbukti dapat

meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN Kapi 2, yang telah melalui proses validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Media *scramble pop up* sangat valid dari segi isi dan tampilan;
2. Media *scramble pop up* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran;
3. Media *scramble pop up* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asih riyanti. (2021). Keterampilan membaca. Yogyakarta: k-media all rights reserved.
- Sadiman, a. S., rahardjo, r., haryono, a., & rahardjito. (2020). Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: rajagrafindo persada.
- Tanjung, r. ., supandi, & moch toyyib, a. . (2021). Penerapan metode scramble dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas v sd negeri pasirkaliki ii karawang. Jurnal tahsinia, 2(2), 124–133.