

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRABBLE BERBASIS PICTURE AND PICTURE  
UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
SISWA KELAS II SDN 41 LUBUKLINGGAU**

Novianti Sri Ramadona<sup>1</sup>, Yohana Satinem<sup>2</sup>, Sari Pertiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari

<sup>1</sup>[novi072003@gmail.com](mailto:novi072003@gmail.com) , <sup>2</sup>[satinemyohana@gmail.com](mailto:satinemyohana@gmail.com),

<sup>3</sup>[pertiwisari95unpari@gmail.com](mailto:pertiwisari95unpari@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop valid, practical, and effective Pictorial and Image-Based Scrabble media to improve the reading skills of second-grade students of SD 41 Lubuk Linggau. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4-D development model (Definition, Design, Development, and Dissemination). The subjects of this study were 28 second-grade students of SD 41 Lubuk Linggau. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The results of the study indicate that the quality of Pictorial and Image-Based Scrabble media seen from the validity aspect is included in the "Very Valid" criteria with an Aiken's V value of 0.87 for language experts, a value of 0.81 for media experts, and a value of 0.91 for material experts. The results of the analysis of the practicality assessment sheet of Pictorial and Image-Based Scrabble media by teachers and students meet the classification of "Very Practical" with a practicality percentage of 100% by teachers and 95,55% by students. The effectiveness of the N-Gain Score is 0.71, categorized as "High". Based on the research results, the development of illustrated and image-based Scrabble media is valid, practical, and effective.*

*Keywords: reading skills, development, scrabble, elementary school.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Scrabble* Berbasis *Picture and Picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 41 Lubuk Linggau yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 41 Lubuk Linggau yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kualitas media *Scrabble* Berbasis *Picture and Picture* yang dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kriteria "Sangat Valid" dengan nilai *Aiken's V* sebesar 0,87 pada ahli bahasa, nilai sebesar 0,81 pada ahli media, dan nilai 0,91 pada ahli materi. Hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa media *Scrabble* Berbasis *Picture and Picture* memenuhi klasifikasi "Sangat Praktis" dengan persentase kepraktisan 100% oleh guru dan 95,55% oleh siswa. Hasil keefektifan *N-Gain Score* yaitu 0,71 dengan kategori "Tinggi". Berdasarkan hasil penelitian maka pengembangan media *Scrabble* Berbasis *Picture and Picture* valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: kemampuan membaca, pengembangan, *scrabble* , sekolah dasar.

## **A. Pendahuluan**

Kemampuan membaca merupakan kecakapan untuk memahami dan memperoleh informasi yang menjadi landasan atau fondasi yang sangat penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia maupun pada pembelajaran lainnya. Hal ini diperlukan agar siswa mampu terlibat secara penuh dan produktif dalam seluruh proses pembelajaran, sehingga tidak muncul hambatan dalam menerima pengetahuan yang disampaikan. Selain itu, siswa dengan tingkat kemampuan membaca yang masih rendah atau kurang memadai cenderung mengalami kendala berat dalam memperoleh informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran dan akhirnya dapat mempengaruhi kemajuan akademik siswa secara keseluruhan. Dengan demikian kemampuan membaca merupakan hal yang harus dikuasai serta dimiliki

oleh siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara bersama salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN 41 Lubuk Linggau, diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru pada mata pelajaran tersebut yaitu kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang tersedia dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk materi membaca permulaan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran, dalam proses penyampaian materi terkadang hanya menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh pihak sekolah saja. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Disisi lain, masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu sulit memahami materi

membaca kata dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran dirasa kurang menyenangkan. Selain itu, dalam proses penyampaian materi pembelajaran juga tidak menggunakan permainan, serta media yang digunakan tidak bergambar dan berwarna sehingga membuat siswa tidak semangat dalam proses pembelajaran. Melalui wawancara, diketahui juga bahwa siswa merasa malu dan takut untuk bertanya kepada guru saat proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar menjadi solusi efektif dalam menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media *Scrabble* berbasis *Picture and Picture*

memberi kesempatan bagi siswa agar dapat menghubungkan huruf dengan gambar yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media ini, diharapkan siswa lebih mudah mengingat huruf dan memahami kata. Selain itu, media *Scrabble* juga diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengasah kemampuan berpikir dan kreativitas siswa dalam menyusun kata. Hal ini didukung oleh pendapat Cahyanti (Auliya dkk., 2023:428) yang menyatakan bahwa “*Scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan yang berfungsi untuk melatih otak atau menstimulus perkembangan otak”.

Hasil penelitian serupa, berjudul “Pengembangan Media *Scrabble* Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Auliya, Affandi, &

Hasnawati (2023:426) menunjukkan hasil bahwa media *Scrabble* dengan Metode Struktur Analisis Sintetik dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data mendapatkan skor validasi ahli media sebesar 79% dengan kategori valid, hasil analisis materi memperoleh skor sebesar 85% dengan kategori sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran, hasil kepraktisan media memperoleh skor angket respon guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, dan angket respon siswa memperoleh skor sebesar 94% dengan kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran, hasil uji keefektifan nilai N-Gain memperoleh skor 0,82 berada pada N-Gain  $0,70 \leq g \leq 100$  dengan interpretasi "tinggi".

Dengan demikian, melalui beberapa penelitian serupa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrabble* ini, dirasa mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini, peneliti juga mengembangkan media pembelajaran *Scrabble* akan tetapi diperbarui menggunakan metode *Picture and Picture*. Pengembangan dengan metode tersebut masih sedikit atau jarang dikembangkan dan diteliti. Selain itu, pembaruan ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa di SDN 41 Lubuk Linggau yaitu sulit memahami materi membaca kata dikarenakan kurangnya variasi media yang bergambar dan berwarna. Dalam proses penyampaian materi juga tidak melibatkan permainan dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan bermakna.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D). Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau dengan menggunakan model pengembangan 4-D.

Menurut Arkadiantika dkk. (2020: 31) model pengembangan 4-D adalah model pengembangan yang bersifat lazim digunakan dalam mengembangkan berbagai ragam media pembelajaran. Arta & Irfan (2022:4500) juga berpendapat bahwa langkah pada model 4-D dilakukan secara lengkap dan sistematis pada setiap kegiatannya, sehingga model ini tepat digunakan dalam mengembangkan suatu model pembelajaran. Model 4-D ini memiliki 4 tahapan utama sama seperti yang disebutkan oleh Thiagarajan yaitu *Define* (pendefinisian) yang didalamnya terdapat sebuah langkah-langkah seperti *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan yang terakhir *Disseminate* (Penyebaran).

Tahap pendefinisian berguna dalam menentukan serta mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahap ini mengumpulkan berbagai informasi berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdapat langkah pokok meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan bertujuan untuk membuat serta menghasilkan rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan (*prototype*). Pada tahap ini meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator bahasa, validator materi, dan validator media.

Tahap penyebaran merupakan proses penyebarluasan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melalui tahap validasi dan uji coba. Produk yang telah diperbaiki atau direvisi dan dinyatakan valid diterapkan pada kelompok yang lebih besar untuk mengukur ketercapaian

tujuan pembelajaran membaca permulaan secara nyata.

|         |        |      |        |
|---------|--------|------|--------|
| Gr.     | Materi | 0,91 | Tinggi |
| Total V |        | 0,86 | Tinggi |

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Analisis Data Validitas Media Scrabble Berbasis Picture and Picture

Hasil validasi media *scrabble* berbasis *picture and picture* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kriteria tinggi atau sangat valid. Penilaian ahli media memperoleh koefisien *Aikens'V* sebesar 0,81, ahli bahasa sebesar 0,87, dan ahli materi 0,91. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut telah memenuhi aspek kelayakan tampilan, bahasa, dan isi materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD dinyatakan tinggi atau sangat valid. Dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

| Rekapitulasi Penilaian Validator Ahli |        |      |          |
|---------------------------------------|--------|------|----------|
| Nama Validator                        | Ahli   | Skor | Kategori |
| Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.              | Media  | 0,81 | Tinggi   |
| Dr. Agung Nugroho, M.Pd.              | Bahasa | 0,87 | Tinggi   |
| Puryani, S.Pd. SD.,                   |        |      |          |

#### Validitas Aiken's V

| Koefisien Korelasi   | Interpretasi Validitas |
|----------------------|------------------------|
| $> 0,80$             | Tinggi                 |
| $0,60 \leq v < 80$   | Cukup Tinggi           |
| $0,40 \leq v < 0,60$ | Cukup                  |
| $0 \leq v < 0,40$    | Buruk                  |

Sumber: Komariah dkk. (2024:2506)

### 2. Hasil Analisis Data Kepraktisan Media Scrabble Berbasis Picture and Picture

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media *scrabble* berbasis *picture and picture* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Respon guru dan siswa menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 96%. Siswa lebih tertarik dan termotivasi serta mudah memahami materi Bahasa Indonesia terutama pada materi membaca permulaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kepraktisan

| No | Penilai                      | Persentase | Klasifikasi    |
|----|------------------------------|------------|----------------|
| 1  | Listriani, S.Pd.SD. Kelompok | 100%       | Sangat Praktis |

|                            |                                                     |            |                           |
|----------------------------|-----------------------------------------------------|------------|---------------------------|
| Kecil                      |                                                     |            |                           |
| 2                          | 6 Siswa<br>Kelas II SD<br>Negeri 41<br>Lubuklinggau | 95%        | Sangat<br>Praktis         |
| <b>Tingkat Kepraktisan</b> |                                                     | <b>96%</b> | <b>Sangat<br/>Praktis</b> |

| Kriteria Uji Kepraktisan      |                      |
|-------------------------------|----------------------|
| Interval<br>Rata-Rata<br>Skor | Klasifikasi          |
| 81% - 100%                    | Sangat Praktis       |
| 61% - 80%                     | Praktis              |
| 41% - 60%                     | Cukup Praktis        |
| 21% - 40%                     | Tidak Praktis        |
| 0% - 20%                      | Sangat Tidak Praktis |

Sumber: Komariah dkk.  
(2024:2507)

### 3. Hasil Analisis Data Keefektifan Media *Scrabble* Berbasis *Picture* and *Picture*

Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *scrabble* berbasis *picture and picture*. Nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diuji dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Hasil Penilaian Uji Keefektifan**

|                                | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|--------------------------------|-----------------|------------------|
| <b>Jumlah</b>                  | <b>1235</b>     | <b>2350</b>      |
| <b>Rata-rata</b>               | <b>44,10</b>    | <b>83,92</b>     |
| <b><i>N-Gain</i><br/>Score</b> | <b>0,71</b>     |                  |
| <b>Kategori</b>                | <b>Tinggi</b>   |                  |

| Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> |             |
|---------------------------------|-------------|
| Batasan                         | Klasifikasi |
| $g > 0,70$                      | Tinggi      |
| $0,30 \leq g \leq 0,70$         | Sedang      |
| $g < 0,30$                      | Rendah      |

Sumber: Supriyadi (2021:180)

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Auliya, Affandi, & Hasnawati th. 2023 yang berjudul Pengembangan Media *Scrabble* Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan media *scrabble* sangat valid, praktis, dan efektif pada kedua kelompok uji tersebut.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau, dapat disimpulkan bahwa:

Media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau layak digunakan pada saat pembelajaran karena dikategorikan “sangat valid” atau “tinggi”.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji validitas media *scrabble*

berbasis *picture and picture* yang telah diuji oleh 3 validator ahli yaitu media, bahasa, dan materi yang menunjukkan bahwa media *scrabble* berbasis *picture and picture* yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan “sangat valid” atau “tinggi”.

Media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau praktis digunakan pada saat pembelajaran karena termasuk dalam klasifikasi “sangat praktis”.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji kepraktisan media *scrabble* berbasis *picture and picture* yang telah diuji oleh guru dan siswa yang menunjukkan bahwa media *scrabble* berbasis *picture and picture* yang dikembangkan oleh peneliti diklasifikasikan “sangat praktis”.

Media *scrabble* berbasis *picture and picture* untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 41 Lubuk Linggau diklasifikasikan “sangat efektif” yang dapat dibuktikan dari hasil uji efektifitas media melalui *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliem Bahri, T. R. (2023). *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif*. Sukabumi: Haura Utama.
- Arkadiantika, L., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellis, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29-36. W.Effindi, M. A., & Dellis, P. (2020)
- Arta, A. L. F., & Irfan, D. (2022). Perancangan media animasi interaktif pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas IX Teknik Audio Video di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4500-4501.
- Dini Auliya, L. H. (2023). Pengembangan Media Scrabble Dengan Metode Struktur Analisis Sintetik. *Journal of Classroom Action Research*, 425-432.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Simamora, E. P., Pardede, N. C., & Harahap, S. H. (2024). Peran Keterampilan Membaca Dalam Membentuk Keterampilan Menulis. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 385-394.
- Wiranto, M., Surmilasari, N., & Armariena, D. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Scrabble terhadap Keterampilan Membaca SD Kelas I. *Journal On Teacher Education*, 5, 215-224.