



Pengaruh Media Pembelajaran *Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca SD Kelas I

M. Wiranto¹, Nora Surmilasari², Dian Nuzulia Armariena³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: ntow307@gmail.com¹, norasurmilasari@gmail.com²,
diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I di SD Negeri 4 Awal Terusan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas I.b terdiri dari 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas I.a terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampel purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui keterampilan membaca siswa dan dokumentasi untuk menganalisis dokumen secara tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Uji Independen T-tes. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa hasil akhir nilai kelas eksperimen yaitu nilai rata-rata 83,65, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 52,22. Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan: Terdapat pengaruh media pembelajaran *Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I di SD Negeri 4 Awal Terusan.

Kata Kunci: *Keterampilan Membaca*

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of scrabble learning media on the reading skills of grade I students at Public Elementary School 4 Awal Terusan. The research method used is the experimental method. The research sample taken in this study was class I.b consisting of 18 students as the experimental class and class I.a consisting of 20 students as the control class. The sampling technique in this study was a purposive sample. Data collection techniques used tests to determine students' reading skills and documentation to analyze written documents. The data analysis technique used is the Independent T-test analysis. The results of the research conducted showed that the final result of the experimental class was an average value of 83.65, while the control class obtained an average value of 52.22. Based on data analysis and discussion in this study, it can be interpreted: There is an influence of Scrabble learning media on the reading skills of grade I students at Public Elementary School 4 Awal Terusan.

Keywords: *Scrabble, Reading Skills*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019, hal. 13). Selain itu, pembelajaran juga suatu sistem untuk membantu proses belajar siswa di dalam kelas. Adapun tujuan yang harus dicapai dalam

pembelajaran yaitu, proses pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru juga memiliki peran yang sangat penting. Peran tersebut yaitu guru sebagai fasilitator di dalam kelas untuk mengatur proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus memiliki sebuah kemampuan yang tinggi, agar pembelajarannya mencapai tujuan. Apalagi pada mata pelajaran yang memiliki banyak keterampilan. Salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak sekali keterampilan yang harus diasah oleh siswa. keterampilan itu terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca (Istiqoh, 2020). Akan tetapi untuk dapat menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, dibutuhkan satu keterampilan awal yang harus siswa kuasai. Keterampilan tersebut adalah keterampilan membaca.

Membaca merupakan suatu keterampilan awal yang harus di miliki siswa. Karena dengan membaca, siswa akan bisa mengembangkan segala hal. Menurut (Harianto, 2020) keterampilan membaca adalah proses berfikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Dapat diartikan bahwa keterampilan membaca ini memang sangat dibutuhkan oleh siswa. Maka pada pendidikan di sekolah dasar, hal yang utama ditekankan adalah belajar membaca dahulu. Dengan membaca, siswa akan mudah untuk mengikuti pelajaran yang lain. Karena jika tidak bisa membaca, siswa mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa sulit menangkap dan memahami informasi yang di sajikan dalam berbagai buku pelajaran. Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sangat ditakutkan oleh banyak guru di sekolah. Karena membaca ini merupakan faktor penting dalam pembelajaran awal.

Berpatokan pada observasi di SD Negeri 4 awal terusan di bulan desember 2022 khususnya kelas I, ditemukan bahwa tingkat keterampilan membaca siswa masih rendah. Hal itu dibuktikan berdasarkan data bahwa dari jumlah 25 siswa, ada 8 anak yang tidak bisa membaca. 4 anak yang tidak bisa membaca sama sekali, dan ada 2 anak yang bisa menyebutkan huruf tetapi tidak bisa mengeja. Ada juga 2 anak yang bisa mengeja tetapi tidak lancar. Bahkan dari dampak tidak bisa membaca tersebut, mengakibatkan 2 anak tidak naik kelas dua tahun dan 1 anak tidak naik kelas satu tahun. Dampak lainnya juga membuat siswa kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Selain hal itu, didapatkan juga faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan siswa dalam membaca. Yaitu media yang digunakan guru juga kurang menarik dalam proses pembelajaran terutama untuk membaca awal. Guru cuma mengandalkan buku, atau bisa dikatakan kurang pemanfaatan media inovatif dan kreatif. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan juga bersifat konvensional.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukannya strategi pembelajaran terbaru untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca. Salah satu strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang

berfungsi memperjelas makna pesan yang di sampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Cecep & Darmawan, 2020). Jadi media pembelajaran ini merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan suatu materi secara langsung.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca adalah *scarbble*. *Scrabble* adalah media yang menggunakan kepingan huruf untuk membentuk kata, baik secara mendatar maupun menurun, seperti permainan teka-teki silang (Pratama, 2020). Keunggulan dari media *Scrabble* ini untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak. Selain itu juga dengan media *scrabble* ini, siswa lebih tertantang untuk ingin terus belajar membaca. Karena penggunaan media *Scrabble* ini bisa juga digunakan sambil bermain. Sehingga siswa tidak pernah bosan untuk belajar. Dalam penggunaannya nanti siswa akan diberi sebuah pertanyaan dan menjawab, serta menyusun huruf per huruf dan di bimbing guru untuk membacanya. Jadi secara tidak langsung media ini memang benar-benar membantu anak untuk mengingat bentuk huruf, ejaan, bahkan nantinya siswa akan terus di latih membaca sampai lancar.

Penggunaan media *Scrabble* di atas didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Dayarni, 2020), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *Scrabble* ternyata dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan dibuktikannya hasil belajar meningkat dari 6,4% mencapai 8,8% dengan katagori sangat baik. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Batubara, Agussamand, & Surbakti, 2022) dimana permainan dengan media *Scrabble* dapat membantu anak untuk mengingat kosakata, anak cepat mengingat huruf sehingga mudah untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Meidina & Sulasminah, 2022) dilihat hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosa kata dalam menyebutkan huruf vokal pada anak Tunagritha.

Keterampilan membaca adalah memahami sistem tulisan (huruf, suku kata, kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan teks/buku) dan memahami arti atau makna yang terkandung di dalamnya (Tantawi, 2019, hal. 155). Artinya, keterampilan membaca merupakan suatu bentuk pemahaman yang memberikan arti dari makna yang terkandung di dalam sebuah bacaan.

Tujuan keterampilan membaca yaitu untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, serta memahami makna bacaan (Ibrahim, 2015, hal. 9). Maksudnya, tujuan dari keterampilan membaca ini merupakan keterampilan memperoleh dan memahami suatu bacaan.

Indikator keterampilan membaca yaitu ketepatan, kejelasan suara dan kelancaran saat membaca (Ariyanti, Marleni, & Prasrihamni, 2022). Artinya, indikator dari keterampilan membaca memiliki ketepatan serta kejelasan dan lancar dalam membaca.

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, berupa sarana yang dapat di berikan pengalaman visual kepada peserta didik anatara lain untuk mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami (Nurdyansyah &

fahyuni, 2019, hal. 58). Artinya, fungsi dari media pembelajaran ini untuk dapat mempertinggi daya serap belajar siswa terhadap materi pembelajaran agar dapat mudah dipahami.

Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu dalam penyajian materi yang menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar (Nurrita, 2018). Hal ini berarti, manfaat media pembelajaran merupakan untuk membantu penyajian materi agar tersusun secara sistematis, sehingga menimbulkan motivasi serta menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran *Scrabble* adalah sebuah media yang berbentuk permainan menyusun kata di atas papan dengan fungsi mengasah otak atau menstimulus perkembangan otak (Daryani, 2020). Artinya, media pembelajaran *Scrabble* merupakan media permainan yang dimana permainannya dengan menyusun kata yang berfungsi untuk mengasah perkembangan otak.

Adapun tujuan dari media pembelajaran *Scrabble* adalah untuk membina penguasaan kosa kata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis (Hardiyanti, 2019). Maksudnya, tujuan dari media pembelajaran *Scrabble* merupakan untuk membina dalam menguasai kosa kata serta melatih penguasaan gambaran dari bentuk bahasa kalimat.

Selain tujuan, ternyata media pembelajaran *Scrabble* ini memiliki manfaat. Adapun manfaat dari media pembelajaran *Scrabble* yaitu dapat mengembangkan kemampuan siswa dari segi kognitif, motorik, logika, emosional, sosial, dan kreatifitas (Hernanda, 2018). Maksudnya, manfaat media pembelajaran *Scrabble* ini dapat membantu menumbuhkan kreatifitas siswa, serta memotivasi untuk lebih kreatif di dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media *Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa Kelas I SD Negeri 4 awal Terusan.

METODE

Populasi adalah kelompok yang menjadi target atau sasaran studi penelitian, Tukman (Winarno, 2013, hal. 94). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I Tahun Ajaran 2023/2024 di SD Negeri 4 Awal Terusan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-April 2023 pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Awal Terusan yang terletak di Jl. Desa Pematang Buluran Kec. Sp Padang Kab. Oki.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Hikawati, 2020, hal. 138). Artinya, metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh terhadap variabel dengan kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini menggunakan *Posttes only control group desain*.

Mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019, hal. 409). Sebab tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi

standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengumpulkan data melalui teknik tes dan dokumentasi.

Pada penelitian kuantitatif dijelaskan bahwa analisis data adalah arahan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang dirumuskan dalam proposal (sugiyono, 2019, hal. 241). Dengan begitu analisis data merupakan penentu hasil penelitian yang nantinya akan dilihat. Teknik analisis ini dapat menggunakan uji-t dengan menguji prasayat uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pada masing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yakni 3 kali perlakuan dan 1 kali *posttest*. Adapun tahap dalam penelitian ini, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan.

Adapun hasil data tes keterampilan membaca siswa keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Transkrip Nilai Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Skor Per-Soal					Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Adt	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
2	As	4	4	4	3	1	16	80	Tinggi
3	Al	4	3	1	4	2	14	70	Sedang
4	Why	1	1	4	4	2	12	60	Rendah
5	Rls	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
6	HJ	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
7	ID	4	4	1	1	2	12	60	Rendah
8	DS	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
9	PS	3	4	4	1	1	13	65	Rendah
10	KS	4	4	4	3	1	16	80	Tinggi
11	BD	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
12	AND	4	4	4	4	1	17	85	Tinggi
13	Ark	4	4	1	3	1	13	70	Sedang
14	Mta	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
15	Um	4	4	4	4	4	20	100	Tinggi
16	Vlz	4	4	1	4	1	14	70	Sedang
17	Arf	4	4	4	4	2	18	90	Tinggi
18	ATN	4	4	4	4	1	17	85	Tinggi
Total								83,68	

Tabel 2. Hasil Transkrip Nilai Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Per-Soal					Total Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	SS	4	4	2	1	1	12	60	Rendah
2	Bqa	1	1	1	1	1	5	25	Rendah
3	YSM	2	2	2	1	1	8	40	Rendah
4	TRA	1	1	2	2	2	8	40	Rendah
5	Adt	1	1	2	4	4	12	60	Rendah
6	Ysn	2	4	4	1	1	12	60	Rendah
7	Rsy	4	4	4	2	2	16	80	Tinggi
8	Az	1	2	2	2	1	8	40	Rendah
9	Asn	4	1	2	4	3	14	70	Sedang
10	Fbr	1	2	1	2	2	8	40	Rendah
11	Gst	2	2	1	2	1	8	40	Rendah
12	Apr	1	1	1	1	1	5	25	Rendah

13	Jua	1	2	1	2	2	8	40	Rendah
14	Ptr	2	2	4	4	4	16	80	Tinggi
15	Sif	2	1	2	2	1	8	40	Rendah
16	Puj	2	2	2	1	1	8	40	Rendah
17	JN	2	4	2	4	4	16	80	Tinggi
18	DL	4	4	4	4	2	18	90	Tinggi
19	JHN	4	4	4	2	1	15	75	Sedang
20	TR	4	4	4	2	1	15	75	Sedang
Total								52,22	

Sebelum dilakukan analisis statistik uji T-tes, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Data yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol selanjutnya dapat digunakan untuk perhitungan pada uji normalitas data dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, karena data akan diuji dengan uji T-tes apabila data tersebut berdistribusi normal.

Kriteria yang digunakan, apabila nilai signifikan $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) dan sebaliknya apabila nilai signifikan $\leq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan data uji normalitas tes keterampilan membaca peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tes Keterampilan Membaca

Keterampilan Membaca		Kolmogorov-Smimov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasi Belajar	Kelas Eksperimen	.319	20	,126
	Kelas Kontrol	.275	18	,066

Sumber: SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikan hasil perhitungan uji coba tes keterampilan membaca siswa pada kelas eksperimen sebesar $0,126 \geq 0,05$. Sedangkan, nilai signifikan kelas kontrol sebesar $0,066 \geq 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan *Lavena Statistic*, dimana kriteria pengujian dapat dikatakan homogen apabila memenuhi asumsi jika nilai signifikan $\geq 0,05$ dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikan $\leq 0,05$, maka varian sampel dinyatakan tidak homogen. Hasil perhitungan data homogenitas tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Tes Keterampilan Membaca
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	3.298	1	35	.078
	Based on Median	.753	1	35	.392
	Based on Median and with adjusted df	.753	1	22.846	.395
	Based on trimmed mean	3.233	1	35	.081

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai signifikan tes sebesar $0,392 \geq 0,05$. Berdasarkan kriteria tersebut, maka data kemampuan pemahaman konsep

siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah terima H_0 jika nilai signifikan $\geq 0,05$ dan tolak H_0 jika signifikan $\leq 0,05$. Peneliti menggunakan uji independen sampel T-tes untuk melihat apakah terdapat sebuah perbedaan rata-rata hasil. Adapun hasil uji menggunakan SPSS 25 diperoleh hasil pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Independen Sampel T-tes

Independent Samples Test										
		t-test for Equality of Means								
Levene's Test for Equality of Variances		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.298	.078	5.265	35	.000	31.462	5.976	19.330	43.594
	Equal variances not assumed			5.217	30	.000	31.462	6.030	19.157	43.767

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji hipotesis hasil analisis uji pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji-t (*Independent Sampel T-tes*) dengan bantuan SPSS 25, maka diperoleh hasil nilai sig.(2-tailed) $0,000 \leq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan media *scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SD Negeri 4 Awal Terusan.

Dari hasil uji-t untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai t_{hitung} 5.265 berdasarkan tabel $df = 35$ yang berarti $N-2$ ($35 - 2 = 33$) dan taraf kepercayaan 95% (taraf Sig.0,05), adalah 1,675 dari nilai tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Hipotesis yang telah dirumuskan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari media *scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SD Negeri 4 Awal Terusan.

Peneliti telah melakukan penelitian, dan telah memperoleh data hasil penelitian, serta telah melakukan analisis data, dan telah diperoleh hasil data penelitian. Berdasarkan pada hal tersebut, maka peneliti akan memberikan pembahasan sebagai bentuk mendetailkan data hasil penelitian secara utuh dan lengkap.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrabble*, diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan konvensional. Perhitungan menggunakan uji Independen sampel T-tes dengan penggunaan SPSS menghasilkan nilai signifikan $0.000 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh media *scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SD Negeri 4 Awal Terusan.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen telah sesuai dengan katagori yang ditetapkan. Pemaparan hasil penelitian dapat menjelaskan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan mendapat pengaruh dalam keterampilan membaca. Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan media *scrabble* terhadap keterampilan membaca yang dilakukan oleh (Ruslan & Amri, 2021) yang berjudul, pengaruh penggunaan media *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Hasil penelitiannya kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hasil yang baik. dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah presentase yang terjadi pada katagori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Selain itu diperoleh juga nilai signifikan $0,001 < 0.05$) dengan demikian disimpulkan adanya pengaruh penggunaan permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ruslan & Amri, 2021) yang berjudul, Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Hasil penelitiannya kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah presentase yang terjadi pada katagori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Melalui uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikan $0,001 (p < 0.05)$ dengan demikian disimpulkan adanya pengaruh penggunaan permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *scrabble* dalam keterampilan membaca. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya diuji coba anak di jenjang sekolah usia dini, sedangkan pada penelitian ini di uji coba pada anak sekolah jenejang SD.

Penelitian yang dilakukan oleh (Batubara, Agussamd, & Surbakti, 2022) yang berjudul Pengaruh Penerapan Permainan *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa Kelas VI SD Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa. Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Scrabble* terhadap kosakata siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Dibuktikan melalui hasil analisis melalui SPSS menunjukkan sig $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 diterima. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *scrabble* dalam pembelajaran. Pengujian media *scrabble* sama-sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu media *scrabble* untuk meningkatkan pemahaman kosakata, sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh media *scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas I di SD Negeri 4 Awal Terusan. Dimana Hasil keterampilan membaca diperoleh dengan melakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 5 butir soal. Saat pembelajaran, siswa selalu diberikan perlakuan dengan pendekatan penggunaan media *scrabble* maupun konvensional. Kelebihan siswa dalam menggunakan media *scrabble* di dalam pembelajaran siswa semangat dan mau untuk mencoba dan belajar menyusun kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Batubara, Z., Agussamnd, I., & Surbakti, I. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VI SD Desa bangun Rejo Tanjung Morawa. *Jurnal Of Inovation Research and Knowledge*.
- Cecep, M. P., & Darmawan, M. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Konsep & Aplikasi pengembangan Media Pembelajaran Bagi pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (p. 6). Jakarta: Divisi Prenadamedia Group.
- Daryani. (2020). Permainan *Scrabble* Untuk meningkatkan kemampuan Membaca Awal Siswa kelas I SDN 002 Nelakang Padang Kota Batam. *Jurnal pendidikan*, vol.11 No.2, 270-281.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran: Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Hardiyanti, F. (2019). Alat permainan Edukatif *Scrabble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 18.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 1-8.
- Hernanda, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Terhadap Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 32.
- Hikawati, f. (2020). metode penelitian. Depok: karisma putra utama offset.
- Hendrifiana, Y., Ariguntur, P., & Assegaf, L. (2017). Buku Tematik Tema 1 Diriku. Purbalingga: Kemendikbud.
- Ibrahim, N. (2015). Keterampilan membaca dan model-model pembelajarannya. Jakarta.
- Istiqoh, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Dengan Model Think Pair Share di Kelas VII-A Mts Pesantren Pemangungan Majenang Kabupaten Cilacap. *Jurnal Diksatriasia*, 20-29.
- Meidina, T., & Sulasminah, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Metode Bermain Balok (*Scrabble*) Pada Murid Tunagrahita. *Jurnal Education and Instruction*.
- Nurdyansyah, & fahyuni, e. f. (2019). Inovasi model pembelajaran. Surabaya: Nizamia learning center sodoarjo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 176.

- Pratama, F. F. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui penggunaan Media Pembelajaran *Scrabble Games* . *Jurnal pendidikan* , 129-141.
- Ruslan, I., & Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *JUrnal Panrita* , 23-27.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Syahrum, & Salim. (2022). Medtodologi penelitian kuantitatif. Bandung: Citapustaka Media.
- Tantawi, I. (2019). Terampil Berbahasa Indonesia. Jakarta: Kencana.