

Scrabble Game sebagai Media Pembelajaran dalam Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar

Vevy Liansari¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²
^{1,2}Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia



DOI : <https://doi.org/10.61796/acjoure.v1i1.22>



Sections Info

Article history:

Submitted: December 01, 2023
Final Revised: December 03, 2023
Accepted: December 04, 2023
Published: December 05, 2023

Keywords:

Scrabble game
Learning media
Reading ability
Students
Elementary school

ABSTRACT

In language, reading ability is an important basis in the learning process. Moreover, the ability to read must be mastered by every student. The implementation of offline learning after the Covid 19 pandemic, many students in elementary school especially lower grades were able to sound out letters even though they did not understand the text they were reading. Students had lack of ability to read and difficult to understand for them to receive learning material. Then, it is necessary to utilize technology which has developed rapidly every day in learning process. By bringing up new innovations regarding the Scrabble game learning media in elementary school students' reading, this research aims to motivate the reading process of elementary school students. This game can motivate students to read vocabulary with concrete objects related to their daily life, including the environment around them. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The results of this research show that students obtained a score of 91% (Very Good), class teachers 94% (Very Good), and 96% (Very Good) from teachers in the Computer Science Technology subject. It is proven from the results of obtaining these scores that the Scrabble game can be used as a reading support material for elementary school students.

INTRODUCTION

Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan pada saat ini sangat berpengaruh penting dalam bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas, walaupun demikian hal yang membuat sebuah media pendidikan menjadi penting dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah ketepatan dari media tersebut sendiri [1]. Salah satu inovasi yang dilakukan dengan memadukan antara media pembelajaran dengan teknologi adalah pembelajaran melalui game. Game yang dimaksud adalah game yang berfungsi sebagai media bermain dan mengandung unsur pembelajaran [2]. Pembelajaran dengan menggunakan game akan mudah dipahami oleh anak usia dini karena anak kecil memiliki kecenderungan tertarik pada hal hal yang berhubungan dengan game yang didalamnya terdapat warna warna cerah serta animasi menarik karena pada umumnya cara bermainnya sangat santai dan ditujukan untuk mendapatkan kesenangan [3].

Bahasa adalah alat komunikasi untuk mengungkapkan perasaan atau untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain sehingga kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang paling dasar yang harus dikuasai

peserta didik. Pada kemampuan membaca permulaan, peserta didik dikatakan mampu bila mampu membunyikan huruf meskipun tidak memahami tulisan yang dibacanya [4]. Hal ini sesuai dengan makna dari membaca yang paling sederhana dan bertumpu pada kemampuan melek huruf hingga kemampuan sesungguhnya yang bertumpu pada melek wacana. Melek huruf adalah kemampuan mengenali lambang-lambang bunyi bahasa dan dapat melafalkannya dengan benar. Melek wacana adalah kemampuan mengenali, memahami, dan memetik makna/maksud dari lambang-lambang yang tersaji dalam bahasa tulis dalam artian yang sesungguhnya [5].

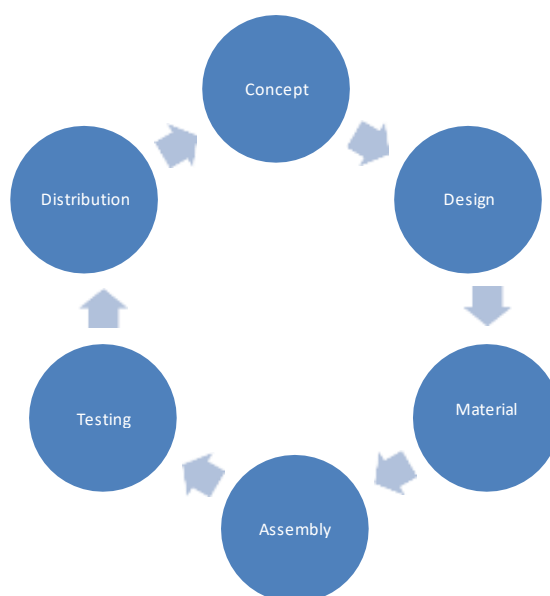
Membaca merupakan jendela ilmu sehingga dengan mampu membaca, peserta didik mendapatkan berbagai macam ilmu yang bermanfaat dalam kehidupannya [6]. Membaca termasuk rekonstruksi makna dari bahan-bahan cetak. Bukan hanya sekadar mengubah lambang menjadi bunyi dan mengubah bunyi menjadi makna, melainkan lebih ke proses pemetikan informasi atau makna [5]. Peserta didik dapat membunyikan kata serta memahami informasi melalui latihan membaca yang telah dilakukannya. Kemampuan membaca tidak bisa didapatkan secara bawaan, melainkan diperlukan latihan-latihan secara rutin dan konsisten.

Kemampuan membaca merupakan dasar yang penting dalam proses pembelajaran karena dalam seluruh proses pembelajaran kemampuan membaca akan dilibatkan. Dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca merupakan hal yang utama dalam proses pembelajaran [7]. Kemampuan membaca harus dikuasai setiap peserta didik karena membaca merupakan bagian dari kehidupan terutama dalam aktifitas pembelajaran. Dengan kemampuan membaca yang baik maka informasi atau ilmu yang diserap akan semakin maksimal. Kemampuan tersebut mengiringi dan akan selalu ada dalam pembelajaran [8]. Maka, peserta didik perlu memiliki kemampuan membaca untuk memahami materi pembelajaran, memenuhi rasa ingin tahunya dan memperluas pengetahuan dalam mengekspresikan dan menyampaikan ide/pendapat yang dimiliki. Dengan membaca, peserta didik menerima lebih banyak wawasan informasi melalui tulisan-tulisan seperti media cetak maupun digital yang tidak didapatkannya melalui ceramah atau penjelasan guru saja.

Fokus dalam penelitian ini adalah pada bidang implementasi permainan pada ranah Pendidikan. Sasaran utama aplikasi ini ditujukan untuk pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas rendah. Kosakata yang digunakan adalah kosakata dasar yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan *scrabble game* ini adalah untuk memudahkan proses membaca permulaan, sehingga memotivasi anak agar tingkat membaca semakin tinggi dan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa game edukasi masuk kedalam kategori kualifikasi tinggi atau layak dalam efektifitas, efisiensi dan daya tarik serta tidak diperlukan perbaikan [9], sedangkan penelitian lainnya menghasilkan bahwa game edukasi dapat diterima dan diminati untuk media belajar sekaligus menjadi hobi [10].

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode perancangan Multimedia Development Life Cycle yang meliputi (MDLC): 1) Tahap membuat *concept*, yaitu peneliti membuat konsep permainan. *Scrabble game* sebagai media untuk menyajikan materi mengenai membaca permulaan; 2) Tahap membuat *design*, yaitu peneliti menganalisis perancangan *scrabble game* dari kegiatan awal, inti, hingga akhir pembelajaran; 3) Tahap *material collecting*, yaitu peneliti mendapatkan materi peserta didik kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 dari wawancara kepada guru, membaca buku, dan mencari sumber lainnya melalui internet; 4) Tahap *assembly*, yaitu peneliti melakukan pengumpulan data seperti kebutuhan karakter, ruang lingkup, dan *property* pada *scrabble game*; 5) Tahap *testing*, yaitu peneliti melakukan metode pengujian yang bertujuan untuk memastikan *scrabble game* layak digunakan atau tidak; dan 6) Tahap *distribution*, yaitu *scrabble game* dapat di distribusikan ke peserta didik yang merupakan sampel untuk mengukur media tersebut telah tercapai atau belum.



Gambar 1. Metode MDLC

RESULTS AND DISCUSSION

Pada pengujian *scrabble game*, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik khusus nya kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar. Pada tahap pertama yaitu membuat konsep *scrabble game* dengan memilih kriteria permainan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk masing-masing kriteria.



Gambar 2. Permainan Edukasi *Scrabble Game*

Tahap selanjutnya adalah hasil implementasi tampilan *scrabble game* yang berupa media pembelajaran dalam membaca permulaan kelas rendah kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar saat memainkannya. Permainan edukasi ini dapat membantu peserta didik untuk mempermudah belajar mengenai kemampuan membaca permulaan.

Pada tahap *material collecting*, yaitu mendapatkan materi peserta didik kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 dimana semua bahan dikumpulkan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan peserta didik. Bahan-bahan tersebut antara lain papan *scrabble game*, kotak huruf, dan buku. Dalam tahap ini, materi yang digunakan adalah tentang 'keluargaku'.



Gambar 3. Materi pembelajaran

Pada tahap *assembly* ini papan *scrabble game* ini menggunakan objek 2D dan menggunakan buku *Student's book: My next word for elementary school*. Jumlah huruf alphabet dimulai huruf a hingga z dan berwarna-warni agar menarik minat peserta didik.



Picture 4. Tampilan Papan *Scrabble Game*

Tahap *testing* adalah pengecekan dari tampilan papan scrabble dan huruf - huruf alphabet dari kotak scrabble game tersebut. Sehingga, peserta didik ketika mudah mengimplementasikan permainan tersebut. Setelah itu pengujian kuesioner yang merupakan tahapan pengujian yang terhadap pertanyaan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut: mengumpulkan data dari responden yang menguji aplikasi A Magic Book melalui kuesioner. Tanggapan responden peserta didik kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 terhadap pertanyaan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Peserta Didik

No	Tingkat kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	8	80%
2	Baik	2	20%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat kurang	0	0%

Tanggapan selanjutnya berdasar dari guru kelas rendah kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar terhadap pertanyaan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Peserta Guru Kelas

No	Tingkat kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	7	70%
2	Baik	2	20%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat kurang	0	0%

Tanggapan selanjutnya berdasar dari guru mata pelajaran Teknologi Ilmu Komputer (TIK) sekolah dasar terhadap pertanyaan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Guru Teknologi Ilmu Komputer (TIK)

No	Tingkat kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	9	90%
2	Baik	1	10%
3	Kurang	0	0%
4	Sangat kurang	0	0%

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban dari responden tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi scrabble game termasuk dalam kategori "Sangat baik". Sehingga pada tahanan *distribution*, scrabble game dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik Sekolah dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *scrabble game* sebagai media pembelajaran dalam membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Proses membaca permulaan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah jenuh. *Scrabble game* dapat dijadikan sebagai suplemen belajar karena bisa digunakan dimana dan kapanpun. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa *scrabble game* ini dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Harapan peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi solusi yang positif bagi peserta didik yang sedang belajar membaca permulaan sehingga proses pembelajaran yang dijalani peserta didik menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dalam setiap tahapannya. *Scrabble game* ini sangat cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar yang akan mempelajari materi membaca permulaan. Penelitian ini berkontribusi dalam ilmu pendidikan dan dapat menjadi wawasan baru bagi siapapun yang berhubungan dengan pendidikan. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini berperan dalam memperkuat bukti bahwa scrabble game efektif bagi peserta didik sekolah dasar dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca permulaan dari berbagai media permainan edukasi yang sudah ada. Sebaiknya guru menggunakan *scrabble game* yang telah terbukti dapat membantu serta memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaannya dan membuat proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih bermakna serta menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, harap lebih memperhatikan kondusifitas jelas dengan cara menyiapkan sedetail- detailnya rencana pembelajaran agar terjamin suasana yang kondusif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal lain yang perlu diperhatikan

yakni waktu dan tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Waktu sangat berpengaruh pada kondisi peserta didik, saat sebelum pelajaran sekolah dimulai dengan sepulang sekolah akan jauh berbeda. Kenyamanan ruang belajar juga perlu diperhatikan untuk menjaga suasana pembelajaran yang kondusif.

REFERENCES

- [1] F. E. Romawati, I. Widaningrum, and I. P. Astuti, "Rancang bangun aplikasi mobile pengenalan huruf jawa (aksara jawa) berbasis android," *Jurnal Computer Science and Information Technology*, pp. 93-100, 2020.
- [2] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, and B. Prihatminingtyas, "Metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan ketrampilan membaca dan menulis," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, pp. 17-22, 2020.
- [3] Dewi, Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis macromedia flash, Yogyakarta, 2011.
- [4] Muhsyanur, *Membaca (suatu keterampilan berbahasa reseptif)*, Yogyakarta: Uniprima Press, 2019.
- [5] S. A. Nafi'ah, *Model-model pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- [6] E. Mulyatiningsih, *Model pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan*, Jawa Barat: Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan, 2010.
- [7] A. H. E. L. Christ, "The correlation between reading comprehension and writing ability of the tenth grade students of SMA Negeri 11 Palembang," 2020. [Online]. Available: <http://repository.univ-tridianti.ac.id/id/eprint/74>.
- [8] E. Harianto, "Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa," *DIDAKTIKA*, vol. 9, no. 1, pp. 1-8, 2020.
- [9] W. Ramansyah, "Pengembangan education game (edugame) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris," *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 2, no. 1, pp. 1-9, 2010.
- [10] M. S. Edy and C. Taurusta, "Game Edukasi 'litter rush' peduli lingkungan dari sampah berbasis android," *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, vol. 1, no. 2, 2019.

Vevy Liansari

Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia

Email: vevyliansari@umsida.ac.id

***Ermawati Zulikhatin Nuroh (Corresponding Author)**

Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia

Email: ermawati@umsida.ac.id
