



PENGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* PADA KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS 1 MI TARBIYATUL ULUM

Arliska Ditya Wahyuningrum Dewantari¹⁾, Shintya Nur Azizah²⁾, Endang Dewinta Lakalay³⁾, Zalsabilah Isrofiana⁴⁾, Tsania Rohmatul 'Izza⁵⁾, Rizka Nur Oktaviani⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6} STKIP Bina Insan Mandiri

E-mail: 1createseen@gmail.com ^{2*}

Abstrak

Kata Kunci:

Media *scrabble*

Keterampilan membaca permulaan

Keterampilan menulis permulaan

Keterampilan membaca dan menulis ialah prasyarat penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, setiap siswa, khususnya siswa kelas rendah, harus menguasai keterampilan membaca dan menulis. Pada kelas bawah khususnya kelas I SD masih terdapat siswa yang belum mampu membaca dan menulis sehingga menyulitkan pembelajaran. Penggunaan lingkungan belajar sangat penting untuk ini. Salah satu media pembelajaran yang mungkin diminati siswa kelas satu adalah media *Scrabble*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang penggunaan media *Scrabble* pada keterampilan membaca dan menulis awal siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum, keterampilan membaca dan menulis setelah menggunakan media *Scrabble*, dan kendala-kendala yang dihadapi guru ketika menggunakan media *Scrabble* dan memberikan manfaat yaitu membantu siswa membaca dan menulis kosakata baru melalui permainan dan membantu guru menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang membentuk data deskriptif berupa kalimat berdasarkan temuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang berupa, wawancara, observasi dan dokumentasi. Mereduksi data, penyajian data secara deskriptif dan penarikan kesimpulan adalah model Miles dan Huberman yang digunakan peneliti dalam teknik analisis datanya. Kegiatan analisis data kualitatif dilaksanakan secara berkesinambungan hingga selesai menjadi data yang utuh. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *Scrabble* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum dilaksanakan dengan langkah-langkah yang sesuai, berdasarkan hasil LKPD siswa sehingga perlu dilakukan peningkatan keterampilan menulis pada siswa kelas 1 dan kendala bagi guru yang ingin mengajarkan keterampilan membaca dan menulis kepada siswanya yaitu motivasi dan minat belajar siswa serta lingkungan rumah siswa.

Abstract:

Keyword:

Scrabble media

Beginning reading skills

Beginning writing skills

Reading and writing skills are important prerequisites for learning. Therefore, every student, especially lower class students, must master reading and writing skills. In the lower classes, especially class I elementary school, there are still students who are not yet able to read and write, making learning difficult. The use of a learning environment is essential for this. One learning medium that first grade students may be interested in is *Scrabble*. This research aims to provide a description of the use of *Scrabble* media on the initial reading and writing skills of grade 1 students at MI Tarbiyatul Ulum, reading and writing skills after using *Scrabble* media, and the obstacles faced by teachers when using *Scrabble* media and providing benefits, namely helping students read and writing new vocabulary through games and helping teachers make learning more effective and fun. This research uses a qualitative method that forms descriptive data in the form of sentences based on research

findings. Data collection techniques include interviews, observation and documentation. Reducing data, presenting data descriptively and drawing conclusions are the Miles and Huberman models used by researchers in their data analysis techniques. Qualitative data analysis activities are carried out continuously until complete data is completed. This research shows the results that the use of Scrabble media in class 1 Indonesian language subjects at MI Tarbiyatul Ulum is carried out with appropriate steps, based on the results of students' LKPD so that it is necessary to improve writing skills in class 1 students and obstacles for teachers who want to teach reading and reading skills. write to students, namely the student's motivation and interest in learning as well as the student's home environment.

Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Pendahuluan

Dalam praktiknya, pengajaran bahasa di sekolah hendaknya mengarahkan siswa agar memperoleh keterampilan berpikir tingkat tinggi dan teratur. Siswa juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya melalui pengajaran bahasa, karena semakin tinggi kemampuan berbahasanya maka semakin tinggi pula pemahamannya. Melalui pembelajaran bahasa siswa diberikan kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kreatifnya dan mengatasi keterbatasan jawaban pertanyaan tertutup (Suherdi Didi, 2012). Pengajaran bahasa di sekolah biasanya diajarkan dalam pelajaran bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting tidak hanya dalam hal keterampilan komunikasi, tetapi juga dalam penguasaan ilmu (Muhyidin, 2017).

Untuk mempelajari suatu bahasa melibatkan banyak keterampilan, termasuk keterampilan membaca dan menulis. Di sekolah dasar, penguasaan keterampilan membaca dan menulis permulaan merupakan bagian yang penting dan tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran membaca dan menulis di sekolah dasar harus diperkenalkan karena kedua keterampilan tersebut tidak berkembang dengan sendirinya, melainkan harus diajarkan (Sismulyasih, 2018). Kedua elemen ini menjadi landasan keberhasilan dalam keterampilan lainnya (Chandra et al., 2018). Kecakapan siswa sekolah dasar dalam memaknai teks dan membaca teks merupakan hal yang mendasar dan penting dalam rangka pengembangan lebih lanjut asimilasi dan pemanfaatan ilmu pengetahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Ketika kelak mencapai pendidikan tinggi (Muhyidin, 2017). Maka dari itu, guru memerlukan media pembelajaran agar siswa dapat mulai membaca dan menulis, khususnya di kelas dasar.

Media termasuk sebuah alat yang memiliki fungsi sebagai pengantar suatu informasi atau pesan. Dalam pembelajaran, media sering digunakan oleh guru untuk memudahkan proses

transmisi pengetahuan. Menurut (Suparlan, 2020), penggunaan media pada tahap awal pembelajaran akan memberikan kontribusi terhadap efektivitas pengajaran dan penyampaian informasi pada saat itu. Selain itu, media dapat menciptakan motivasi, minat, dan meningkatkan pemahaman ketika menerima informasi. Dari data hasil wawancara dengan guru Kelas I MI Tarbiyatul Ulum, kesulitan membaca siswa disebabkan oleh faktor lingkungan keluarga yang tidak membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan jika dibandingkan dengan jenjang sekolah sebelumnya, siswa belum mampu memaksimalkan kemampuan membaca siswa. Guru juga sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional karena sebagian siswa belum maksimal menguasai keterampilan membaca dan menulis permulaan, sehingga jika guru ingin menerapkan strategi atau model pembelajaran lain akan mengalami kesulitan. Ada beberapa hal yang kurang menunjang pembelajaran, seperti belum lengkapnya fasilitas sekolah di bidang teknologi sehingga membuat guru jarang menggunakan media. Guru hanya menggunakan materi berupa cetakan gambar dan hiasan edukatif pada dinding kelas.

Berdasarkan uraian di atas, guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif supaya peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu kegiatan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan penggunaan media. Media dapat mendukung siswa agar berpikir lebih kritis yang tentunya dimulai dari tingkat awal. Terdapat banyak media yang dapat membantu siswa dalam menguasai beberapa kosakata dalam hal keterampilan membaca dan menulis permulaannya salah satunya yaitu media scrabble. (Mubasyira & Widiyanto, 2017) menyatakan scrabble adalah media yang diciptakan dalam bentuk permainan yang memiliki tujuan dalam mengasah otak atau merangsang perkembangan otak. Media yang berbentuk papan ini dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi siswa karena dalam penggunaannya siswa dituntut untuk berkerja sama dalam kelompok dan secara tidak langsung siswa juga meningkatkan kemampuan membaca karena siswa diminta untuk menyusun berbagai kata. Penulis telah mewawancarai guru kelas I MI Tarbiyatul Ulum bahwa sebelumnya tidak pernah menggunakan media scrabble. Dalam penggunaannya pun dibutuhkan model pembelajaran yang efektif agar lebih menarik siswa salah satunya adalah penerapan dengan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD).

Penelitian yang dilakukan Aprimadedi, Wati, Oktavia tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Game *Scrabble* Untuk Penulisan Kosakata Baku Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia di SDN 03 Koto Baru” menunjukkan bahwa validasi media game scrabble dinilai oleh 3 validator, menunjukkan bahwa pengembangan media game scrabble memperoleh rata-rata persentase 98,33% dengan kategori (sangat valid), hingga bisa dikatakan media game scrabble ini baik untuk diaplikasikan. Praktikalitas media game scrabble yang dinilai dari angket guru dan siswa memperoleh rata-rata persentase 92,5.% dengan kategori (sangat praktis) hingga bisa dikatakan media pembelajaran dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Efektivitas media game scrabble didapatkan dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis data efektivitas yang dilakukan dapat diambil keputusan bahwa media game scrabble memberikan efek terhadap hasil belajarnya siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui pembelajaran sebelum memakai media game scrabble yang memperoleh nilai pretes dengan nilai rata-rata sebesar 62,18% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45 setelah mendapatkan nilai pretes penulis mendapat nilai posttest atau hasil akhir setelah diberikan media game scrabble sehingga meraih nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70 pada hasil akhir siswa setelah diberikan media game scrabble mempunyai rata-rata lebih bagus dari rata-rata sebelum menggunakan media game scrabble yaitu sebesar 79,06% (Aprimadedi et al., 2023).

Penelitian Batubara, Agussamd, Surbakt, (2022) “Pengaruh Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VI SD di Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa”, menyatakan bahwa kesimpulan hasil belajar bahasa Inggris dapat untuk ditarik kesimpulan tentang reaksi dan sikap siswa. Eksperimen menggunakan Scrabble yang diukur dengan angket sangat baik. Siswa bersikap positif terhadap penggunaan Scrabble dan memperoleh nilai 86% yang tergolong “sangat baik”. Nilai rata-rata kelas yang menerima pembelajaran Scrabble dan siswa yang menggunakan kesempatan belajar di luar permainan Scrabble berbeda. Hasil analisis menggunakan SPSS v25 menunjukkan $\text{sig } 0,000 < 0,05$ atau H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang dipengaruhi oleh penerapan permainan Scrabble secara signifikan membantu memperluas kosakata bahasa Inggris (Batubara et al., 2022).

Berdasarkan penelitian Aprimadedi, dkk yang fokus pada penulisan kosakata baku mata pelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Scrabble dapat digunakan dan mudah digunakan oleh siswa, serta media Scrabble berpengaruh terhadap pembelajaran pre-test siswa dan hasil tes. Metode penelitian berupa pengembangan produk, dimana proses pengembangan dijelaskan sedetail mungkin dan produk akhir dievaluasi secara cermat metode inilah yang

digunakan dalam penelitian Aprimadedi, dkk. Model pengembangan ADDIE adalah pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dinamis yang model inilah yang diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Batubara dan yang lainnya berfokus pada peningkatan kemampuan memahami kosakata bahasa Inggris siswa VI, yang mengungkapkan bahwa pengaplikasian permainan Scrabble untuk pembelajaran sangat baik, dan permainan Scrabble memberikan dampak peningkatan pada kosakata bahasa Inggris dalam karya eksperimen asli menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *true experimental design* atau pendekatan yang mengikutsertakan dua kelompok tertentu yang diteliti sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Sementara itu, pada penelitian terbaru yang dilakukan penulis memfokuskan kepada penerapan media scrabble pada keterampilan membaca menulis permulaan siswa kelas I yang menggunakan metode penelitian yang diterapkan peneliti yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang berbentuk dokumentasi, wawancara dan observasi. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media *scrabble* dapat membantu kemajuan hasil belajar siswa. Dari beberapa kesulitan yang ditemukan yaitu kurangnya keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas I MI Tarbiyatul Ulum dan kurangnya penggunaan media, maka media scrabble menjadi salah satu media yang dipilih oleh peneliti dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas rendah.

Oleh sebab itu, peneliti mempunyai gagasan untuk meneliti sebuah kasus dengan judul “Penggunaan Media *Scrabble* pada Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum” dengan tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Scrabble pada keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum, mendeskripsikan keterampilan membaca dan menulis permulaan setelah menggunakan Media Scrabble serta mendeskripsikan kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa juga memberikan manfaat berupa membantu siswa dalam memudahkan dalam belajar membaca dan menulis kosa kata baru melalui permainan, membantu guru dalam melaksanakan pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat atau kata-kata berdasarkan temuan penelitian. (Walidin, Saifullah & Tabrani dalam Fadli, 2021) menyatakan yang dimaksud penelitian kualitatif merupakan sebuah proses penelitian guna mengetahui fenomena sosial atau manusia dengan cara membuat gambaran yang lengkap serta disajikan dengan kalimat, melaporkan dan melakukan pandangan rinci dari sumber informan yang bisa dalam lingkungan alam. Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatul Ulum, Menganti, Kabupaten Gresik pada siswa Kelas I. Dalam penelitian ini, terdapat subyek yang sejumlah 23 siswa yaitu 11 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober dan November 2023.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan yaitu dokumentasi, observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi langsung di dalam kelas untuk mengamati kegiatan guru dan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Scrabble di Bab 4 dengan memberikan guru kelas modul pembelajaran dan media berupa Scrabble, dan peneliti melakukan observasi dengan guru dan siswa. Kemudian setelah observasi peneliti mewawancarai guru dan siswa tentang penggunaan media Scrabble. Peneliti juga membuat dokumentasi berupa foto dan video. Teknik analisis data yang diterapkan adalah menurut model Miles dan Huberman yang selanjutnya dari data terkumpul tersebut dapat dijadikan sebuah analisis data. (Miles dan Huberman, dalam Sugiyono, 2017) menyatakan yakni kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terjadi secara berkala hingga berakhir ketika data menjadi jenuh. Langkah-langkah analisisnya adalah mereduksi informasi, menyajikan informasi dalam bentuk deskriptif dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali, yaitu pada bulan Oktober dan November 2023. Peneliti melaksanakan penelitian tentang penggunaan media *scrabble* pada keterampilan membaca dan menulis permulaan di kelas 1. Adapun hasil penelitian dapat dilihat di bawah ini:

1. Penggunaan Media *Scrabble* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Tarbiyatul Ulum

Berdasarkan pada hasil observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *scrabble* yakni sebagai berikut: (a) guru menjelaskan kegiatan yang akan segera

dilakukan dan mengeluarkan media *scrabble*, (b) guru menjelaskan cara penggunaan media *scrabble*, (c) guru mengorganisasikan siswa menjadi 3 kelompok belajar, (d) guru memberikan pertanyaan dan siswa menyusun jawaban dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan media *scrabble*, (e) guru membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar (membimbing kelompok), (f) siswa menyusun media *scrabble* sesuai dengan pertanyaan dari guru, (g) guru memeriksa hasil dari setiap kelompok (h) guru memberikan lembar kerja siswa pada setiap anak, (i) siswa mengerjakan lembar kerja; (j) guru bersama siswa mengambil kesimpulan untuk materi hari ini, (k) guru memberikan penghargaan untuk setiap kelompok (memberikan penghargaan).

Mengenai aktivitas guru dalam pelajaran bahasa Indonesia melalui media Scrabble, kategori sangat baik meliputi guru yang membuka kegiatan dengan tindakan kelas rutin sesuai kontrak kelas (sapaan, doa dan pengecekan kehadiran); guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini; guru menempelkan gambar cerita “Laba-laba tidak bisa disalahkan” di papan tulis; guru membacakan cerita tentang “Ini bukan salah laba-laba” (menyajikan informasi); guru dan siswa menarik kesimpulan dari bacaan; guru mengajukan pertanyaan dan siswa membentuk jawaban atas pertanyaan tersebut dengan menggunakan media Scrabble; guru memberikan tugas siswa kepada setiap anak; siswa mengerjakan tugas dengan kata yang dicetak tebal; siswa menuliskan hasil tanggapan kelompok dalam LKPD; guru memeriksa hasil belajar (penilaian) siswa; guru dan siswa merangkum hasil pembelajaran hari ini; baik guru maupun siswa membuat kesimpulan untuk pembelajaran di akhir.

Sementara itu, aktivitas guru dengan kategori baik ada pada kegiatan seperti guru menyapa peserta didik dan mengajak peserta didik berkomunikasi singkat dengan siswa; guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan dan mengeluarkan media *scrabble*; guru membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar (membimbing kelompok); guru memeriksa hasil dari setiap kelompok; dan guru memberikan penghargaan untuk setiap kelompok (memberikan penghargaan), sedangkan aktivitas guru dengan kategori cukup pada kegiatan seperti guru mengorganisasikan siswa menjadi 3 kelompok belajar (mengorganisasikan siswa) dan guru memberikan motivasi tentang sikap yang baik terhadap teman.



Gambar 1: Guru menunjukkan media *scrabble*



Gambar 2: Siswa menyusun media *scrabble* membentuk rangkaian kata

Menurut, data hasil wawancara dengan guru didapatkan bahwa, guru baru pertama kali menggunakan media *scrabble*. Adapun dalam pembelajaran bahasa Indonesia cara memperkenalkan media *scrabble* kepada siswa agar tertarik dengan cara menunjukkannya, setiap huruf seperti, huruf n dan m agar siswa lebih mudah membedakannya. Media *scrabble* ini cukup efektif dalam pembelajaran karena memudahkan siswa lebih paham dalam mengenal huruf dan juga media *scrabble* ini mampu mengatasi kesulitan dalam membaca dan menulis permulaan.

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa di pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *scrabble* dengan kategori sangat baik ada pada kegiatan seperti siswa masuk kelas tepat waktu; siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama; siswa menyiapkan perlengkapan belajar; siswa menyimak penjelasan guru tentang indikator dan tujuan pembelajaran; siswa menyimak cerita tentang “Bukan Salah Laba-Laba” yang ditempelkan di papan oleh guru; siswa mendengarkan deskripsi dari guru tentang cara memainkan media *scrabble*; siswa menyusun jawaban dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan media *scrabble*; siswa bersikap aktif dalam menanggapi pertanyaan dari guru; siswa melakukan diskusi kelompok sampai waktu yang telah ditentukan; siswa mengumpulkan hasil dari setiap kelompok mereka masing-masing; siswa menerima lembar kerja untuk setiap anak; siswa diajarkan untuk mengerjakan lembar kerja dengan menebali kata sesuai pola; siswa diajarkan untuk mengambil simpulan materi hari ini; siswa menutup kegiatan dengan berdoa bersama.

Sementara itu, aktivitas siswa dalam kategori cukup ada pada kegiatan seperti siswa ikut serta dalam menjawab pertanyaan motivasi yang diajukan guru; siswa membacakan cerita tentang bacaan “Bukan Salah Laba-Laba” (menyajikan informasi); siswa menyimpulkan cerita bacaan tersebut; siswa siap dan teratur dalam pembagian kelompok menjadi 3 kelompok, dan siap untuk belajar dan berdiskusi bersama teman kelompok; siswa diajarkan untuk bersikap kritis dalam menyimak pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan

menggunakan media *scrabble*; siswa diajarkan untuk mengerjakan lembar kerja dengan menebali kata sesuai pola; siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD dan siswa diajarkan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.

Umumnya, dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran bahasa Indonesia dengan media Scrabble untuk keterampilan membaca dan menulis permulaan mengalami kemajuan yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan pendapat (Moto, 2019) bahwa pengaplikasian media pembelajaran dalam pendidikan mempermudah proses belajar mengajar siswa dan guru, serta dapat menambah motivasi belajar siswa karena bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran lebih menarik perhatian. Selain itu penggunaan media Scrabble dapat mengatasi kesulitan siswa dan memudahkan mereka dalam membaca dan menulis sesuai petunjuk guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuanita, 2018) bahwa peran media pembelajaran sebagai sarana memfasilitasi transfer pengetahuan kosa kata bisa menjadi sangat penting, karena pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan kreatif akan memudahkan proses penambahan pengetahuan kosa kata. Maka dari itu, diperlukan media yang melibatkan aktivitas siswa dalam peningkatan kosa kata siswa. Salah satunya adalah penggunaan media Scrabble.

2. Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 1 Di MI Tarbiyatul Ulum

a. Keterampilan Membaca

Hasil pengamatan dan wawancara mengenai keterampilan membaca siswa pada pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *scrabble* terlihat ketika siswa menyusun jawaban dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan media *scrabble* dan siswa diajarkan untuk bersikap kritis dalam menyimak pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan menggunakan media *scrabble* dengan tepat waktu. Aspek ketertarikan pada penggunaan media *scrabble* dapat diamati dari siswa yang cekatan dalam menyusun huruf sebagai jawaban dari pertanyaan yang diberikan.



Gambar 3: Siswa sedang membaca hasil lembar kerja setelah menggunakan media *scrabble*

Berdasarkan hasil wawancara guru bahwa keterampilan membaca siswa kelas 1 yaitu siswa sudah mengalami kemajuan dalam membaca setelah menggunakan media *scrabble*. karena ada beberapa siswa yang dulu tidak begitu lancar membaca, kurang dalam mengenali huruf, dan menguasai kosakata. Seperti contoh beberapa anak yang belum mampu membedakan huruf n dan m, sekarang sedikit mulai mengerti. Selanjutnya, peserta didik juga aktif dan antusias dalam mengerjakan pertanyaan tersebut. Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat diambil keputusan bahwa peserta didik mudah memahami konsep belajar tentang keterampilan membaca menggunakan media *scrabble*. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Liansari & Zulikhatin Nuroh, 2023), bahwa pengujian *scrabble game*, menunjukkan penggunaan media pembelajaran dapat menambah kemampuan membaca permulaan peserta didik khususnya kelas 1, 2 dan 3 di Sekolah Dasar atau kelas rendah. Dengan dibantu media *scrabble* siswa kelas 1 dapat memecahkan kesulitan dalam membaca permulaan, khususnya dalam membedakan huruf. Hal ini sependapat dengan (Fauziah, 2018), bahwa membaca permulaan bertujuan agar membentuk dasar mekanisme membaca dengan kemampuan mengumpulkan huruf melalui bunyi bahasa yang terkumpul, mengajarkan gerak mata ketika membaca dari kiri ke kanan, membaca kata dan kalimat sederhana. Oleh sebab itu, keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 terlebih dahulu mampu membedakan huruf, mampu menguasai kosakata sehingga siswa lancar dalam membaca dengan guru memfasilitasi media.

b. Keterampilan Menulis

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa mengenai keterampilan menulis dengan kategori sangat baik ada pada kegiatan seperti siswa menerima lembar kerja pada setiap anak dan siswa diajarkan untuk mengerjakan lembar kerja dengan menebali kata sesuai pola. Sementara itu, aktivitas siswa untuk kategori cukup ada pada kegiatan seperti siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD dan siswa mengumpulkan hasil belajar mereka masing-masing dari kelompok. Hal itu dapat dikaitkan dengan berdasarkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat diketahui terdapat beberapa kesalahan yaitu, (1) kesalahan penulisan huruf kapital yang ditemukan pada 9 hasil Lembar Kerja Peserta Didik, (2) terdapat 6 hasil LKPD yang hurufnya kurang lengkap, (3) penulisan kurang rapi ditemukan pada 6 hasil LKPD.



Gambar 4: Siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD

Dari hasil pengamatan di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Keaktifan menulis siswa dapat dilihat dari siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD. Sedangkan, untuk hasil dari keterampilan menulisnya dapat diamati dari jawaban yang terdapat di LKPD. Dan berdasarkan dari hasil LKPD siswa, keterampilan menulis siswa kelas 1 masih perlu ditingkatkan lagi karena ada beberapa kesalahan dalam penulisan huruf atau sampai tulisan yang kurang rapi. Untuk itu, karena masih ada penulisan yang kurang rapi pada tahap ini, memang diperlukan pembelajaran menulis yang mengorientasikan pada kemampuan yang bersifat mekanik. Namun, secara umum kemauan untuk belajar menulis siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Ulum sudah baik. Jika hal tersebut, terus diasah dan diberikan pembelajaran dengan metode dan media yang tepat maka dapat memberikan dampak yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat dari (Widiyanto et al., 2022), pada pengaplikasian *scrabble* dapat menambah penguasaan pada keterampilan menulis siswa hingga keterampilan membaca siswa. Pada dasarnya, memang keempat keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang saling berkesinambungan dan tidak dapat untuk dipisahkan. Maka, tujuan membaca dan menulis permulaan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar ialah menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan melaksanakan tata cara membaca dan menulis secara benar dan baik.

3. Kendala Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa

Hasil wawancara dengan guru kelas 1 mengenai kendala dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan MI Tarbiyatul Ulum yang ditemukan adalah pertama, kurangnya keterampilan membaca siswa karena kurangnya perhatian dari keluarga dikarenakan banyak anak di sekitar MI Tarbiyatul Ulum yang

broken home dan kurang harmonis. Kedua, pembelajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan di tingkat pendidikan sebelumnya kurang maksimal. Tetapi, beberapa siswa kelas 1 di MI Tarbiyatul Ulum juga ada yang tidak mengikuti pendidikan pra-sekolah atau langsung melanjutkan pendidikan ke sekolah dasar karena itu, beberapa siswa tersebut tidak mendapatkan pengajaran membaca dan menulis di pendidikan pra-sekolah. Adapun yang mengikuti jenjang TK namun, pembelajarannya kurang maksimal sehingga siswa tersebut belum menguasai cara membaca dan menulis dengan baik. Kendala selanjutnya, mengenai dari motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Jadi, menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat diambil simpulan bahwa kendala penerapan keterampilan membaca-menulis permulaan (MMP) dalam pembelajaran terdapat faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal adalah motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dapat diperbaiki oleh siswa itu sendiri, dan peran guru dalam memberikan motivasi belajar juga diperlukan. Faktor eksternal dalam lingkungan keluarga kini semakin kecil peranannya dalam pengelolaan dan pengasuhan anak. Menurut (Suastika, 2019), menyikapi hal di atas, sebagai seorang guru tentunya mempunyai tugas agar mempersiapkan siswa dalam menambahkan kemampuan membaca dan menulis serta pemahamannya terhadap sesuatu yang ditulis dan dibaca. Selain itu, orang tua dan guru juga memiliki peran yang tidak kalah penting untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran membaca dan menulis pada tahap awal dengan menyediakan media yang dapat menunjang pembelajaran.

Kesimpulan

Menurut penelitian ini, dapat disimpulkan yakni pengaplikasian Media *Scrabble* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di MI Tarbiyatul Ulum jika dilaksanakan menggunakan langkah yang tepat yaitu: (a) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan mengeluarkan media *scrabble*, (b) guru menjelaskan cara penggunaan media *scrabble*, (c) guru mengorganisasikan siswa menjadi 3 kelompok belajar, (d) guru memberikan pertanyaan dan siswa menyusun jawaban dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan media *scrabble*, (e) guru membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar (membimbing kelompok), (f) siswa menyusun media *scrabble* sesuai dengan pertanyaan dari guru, (g) guru memeriksa hasil dari setiap kelompok (h) guru memberikan lembar kerja siswa pada setiap anak, (i) siswa mengerjakan lembar kerja; (j) guru bersama siswa mengambil kesimpulan materi hari ini, (k) guru memberikan penghargaan untuk setiap kelompok (memberikan penghargaan). Disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran

bahasa indonesia menggunakan media *scrabble* pada keterampilan membaca dan menulis permulaan berlangsung sangat baik.

Adapun hasil keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 1 Di MI Tarbiyatul Ulum. Keaktifan menulis siswa dapat dilihat dari siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD. Sedangkan, untuk hasil dari keterampilan menulisnya dapat diamati dari jawaban yang terdapat di LKPD. Berdasarkan dari hasil LKPD siswa, keterampilan menulis siswa kelas 1 masih perlu ditingkatkan lagi karena ada beberapa kesalahan dalam penulisan huruf atau sampai tulisan yang kurang rapi. Sementara itu, kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa yaitu motivasi minat belajar dari diri siswa dan lingkungan keluarga yang kurang berperan untuk membimbing dan mengajarkan pada anak.

Daftar Pustaka

- Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 106–115. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2145%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2145/1564>
- Batubara, Z., Agussamd, I., & Surbakti, I. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Vi Sd Desa Bangun Rejo *Journal of Innovation ...*, 2(4). <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/3490%0Ahttps://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/download/3490/2522>
- Chandra, C., Mayarnimar, M., & Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 72–80. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100050>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Deiksis*, 09(03), 323–335. http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/lumbung_aksara/article/view/355/282
- Muhyidin, A. (2017). Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia Di Kelas Awal. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 1–13. <https://doi.org/10.21009/bahtera.152.01>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Sismulyasih, N. (2018). MENGGUNAKAN STRATEGI BENGKEL LITERASI PADA SISWA SD Nugraheti Sismulyasih Sb Jurusan Pendidikan Guru Sekolah DasarFakultas

- Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang PENDAHULUAN Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak , berbicara , menul. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ria*, 7(April), 68–74.
- Suherdi Didi. (2012). Rekonstruksi Pendidikan Bahasa. In *Upi Edu*. [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/196211011987121-DIDI_SUHERDI/ETALASE/REKONSTRUKSI PENDIDIKAN BAHASA.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/196211011987121-DIDI_SUHERDI/ETALASE/REKONSTRUKSI%20PENDIDIKAN%20BAHASA.pdf)
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Asti, K., & Mulyani, M. (2016). Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN Abstrak. *Jurnal Pendidikan BAHasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 177–183. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Fauziah, H. (2018). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I Mi. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 173. <https://doi.org/10.32332/elementary.v4i2.1241>
- Hulukati, W. (2015). Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Musawa*, 7(2), 265–282.
- Liansari, V., & Zulikhatin Nuroh, E. (2023). Scrabble Game As Learning Media in Students' Reading of Elementary School. *Academic Journal Research*, 1(1), 58–67. <https://doi.org/10.61796/acjoure.v1i1.22>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Salsabila, K., Wahyuni, E. S., Arman, D. M., & Hoiriyah, V. N. (2023). Problematika Pembelajaran Menulis Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(6), 1011–1017. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i6.1683>
- Sari, Y., Luvita, R. D., Cahyaningtyas, A. P., Iasha, V., & Setiawan, B. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Struktural Analitik Sitentik terhadap Kemampuan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1125–1133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.515>
- Suastika, N. S. (2019). Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.905>
- Widiyarto, S., Ati, A. P., Yanti, S., & Widiarto, T. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 6 November 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPLANASI DENGAN MENGGUNAKAN WRITING SKILLS OF EXPLANATION TEXT USING SCRABBLE FOR JUNIOR HIGH SCHO*. 6(November), 1731–1739.
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media Scrabble Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Scrabble Use on English Vocabulary Mastery for Elementary Students. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356–364.