

**PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PEMBELAJARAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II DI SDN 94 LALONG,
KECAMATAN WALENRANG, KABUPATEN LUWU**

SKRIPSI

RIKA SARI

4519103073



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

**PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PEMBELAJARAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II DI SDN 94 LALONG,
KECAMATAN WALENRANG, KABUPATEN LUWU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

RIKA SARI

4519103073

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PEMBELAJARAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II DI SDN 94 LALONG
KECAMATAN WALENRANG KABUPATEN LUWU

Disusun dan diajukan oleh

RIKA SARI

4519103073

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 03 Oktober 2023

Menyetujui:

Pembimbing I

Dr. A. Hamsiah, M.Pd
NIDN. 0905086901

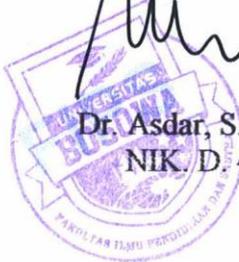
Pembimbing II

A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd
NIND. 0919018701

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
NIK. D. 450375



Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dr. Barhan, S.Pd., M.Pd
NIK.D.450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Sari

NIM : 4519103073

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Scrabble* Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas II di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 05 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Rika Sari

NIM.4519103073

ABSTRAK

Rika Sari, 2023. Pengaruh Media *Scrabble* Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas II di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa. Pembimbing I Dr. A. Hamsiah, M.Pd dan Pembimbing II A. Vivit Angreani, S.Pd, M.Pd.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental bentuk *pre-test post-test* design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan dikelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Tahun ajaran 2023/2024. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas II sebanyak 28 orang. Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu ketercapaian ketuntasan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek diatas terpenuhi. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil membaca permulaan siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes membaca, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa positif, kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media *scrabble* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media *scrabble*. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 10,75 dengan frekuensi db = $28 - 1 = 27$, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,70$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.

Kata kunci : Pengaruh, pra-eksperimen, media *scrabble*

ABSTRACT

Rika Sari. 2023. The influence of scrabble media on learning to read in the beginning of second grade students at SDN 94 Lalong, Walenrang District, Luwu Regency. Thesis. Majoring in elementary school teacher education, faculty of education and literature, Bosowa University. Supervisor one Dr. A. Hamsiah, M.Pd and two supervisors A. Angreani, S.Pd., M.Pd.

This type of research is pre-experimental research in the form of pre-test post-test design, namely an experiment which in its implementation only involves one class as an experimental class without any comparison class (control class) which aims to determine the effect of scrabble media on learning to read beginning in second grade. SDN 94 Lalong, Walenrang District, Luwu Regency. Academic year 2023/2024. The experimental unit in this study were twenty-eight second grade students. the research was conducted for six meetings. The success of the learning process in terms of aspects, namely the achievement of complete learning outcomes and student activities in learning. Learning is said to be successful if the above aspects are fulfilled. The data collection technique used was data on students' initial reading scores which were collected using a reading test, data on student activities in learning were collected using observation sheets of student learning activities. the results of the descriptive statistical media on students' initial reading abilities were positive, students' initial reading abilities using scrabble media showed better learning outcomes than before scrabble media was established. the results of inferential statistical analysis using the t-test formula, it is known that the value t_{hitung} obtained is 10,75 with a frequency of $df = 28 - 1 = 27$, at a significant level of 5% obtained $t_{tabel} = 1,70$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ or the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. This proves that there is an influence in applying scrabble media to reading skills at the beginning of second grade at SDN 94 Lalong, Walenrang District, Luwu Regency.

Keywords : Influence, pre-experiment, scrabble media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, dan inspirasi terindah dalam menapaki jalan hidup ini, dialah yang memberikan begitu banyak nikmat khususnya kesehatan dan kesempatan sehingga skripsi yang berjudul “*Pengaruh Media Scrabble Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu*” dapat penulis selesaikan. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini bukan semata-mata atas usaha dari penulis, melainkan ada kekuatan yang menyertai atas kehendaknya. Maka dari itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada beberapa pihak yang telah sangat membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si. selaku Rektor Universitas Bosowa Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dikampus Universitas Bosowa.
2. Bapak Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.

3. Ibu A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing I, Dr. A. Hamsiah, M.Pd, dan Dosen Pembimbing II, A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa, yang telah membantu dan memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada selama penulis duduk di bangku perkuliahan.
8. Kepala Sekolah dan Guru SDN 94 Lalong, yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam pelaksanaan skripsi ini.
9. Kedua orang tua tercinta, (Alm) Bapak Luther Tappi Belisa dan Ibu Yohana Seri yang tidak henti-hentinya memberikan doa, dukungan, kasih sayang serta motivasi sehingga penulis sampai pada tahap ini.
10. Saudara-saudara kandung, Sandika Belisa, S.Th, Sartika Belisa, Sarnika Belisa, Amd. Keb, Madika Belisa, S.Kom, yang memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.

11. Teman-teman seperjuangan FIPS khususnya prodi PGSD angkatan 2019 yang telah menemani, membantu dan bertukar pendapat dalam pembuatan skripsi ini.
12. Siswa kelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam penelitian ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Terimakasih kepada diri saya sendiri karena sudah kuat sejauh ini menjalani beberapa tekanan tetap tetap tegar sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Meskipun telah berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan penelitian ini. Penulis juga berharap semoga penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Makassar, 05 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRAK</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian Yang Relevan.....	18
C. Kerangka Pikir	19
D. Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	22
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	23

C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52
RIWAYAT HIDUP.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	22
Tabel 3.2 Keadaan Sampel.....	24
Tabel 3.3 Lembar Observasi	26
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi.....	28
Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i>	32
Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (rata-rata) Nilai <i>Pretest</i>	34
Tabel 4.3 Tingkat Kemampuan Membaca <i>Pretest</i>	35
Tabel 4.4 Skor Nilai <i>Posttest</i>	35
Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari Mean (rata-rata) Nilai <i>Posttest</i>	37
Tabel 4.6 Tingkat Kemampuan Membaca <i>Posttest</i>	38
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	38
Tabel 4.8 Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf Vokal.....	16
Gambar 2.2 Huruf Konsonan	16
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	53
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Meneliti.....	54
Lampiran 3 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	55
Lampiran 4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	58
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	59
Lampiran 6 Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa.....	60
Lampiran 7 Media <i>Scrabble</i>	61
Lampiran 8 Soal <i>Posttest</i> (Gambar).....	65
Lampiran 9 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan <i>Pre-test</i>	70
Lampiran 10 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan <i>Post-test</i>	71
Lampiran 11 Tabel Uji-t.....	72
Lampiran 12 Daftar Hadir Siswa	73
Lampiran 13 Foto Dokumentasi.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pertama yang perlu mendapat perbaikan dan menjadi dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya, pada masa usia ini, segala potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal sesuai dengan tahapannya. Hal tersebut tentu saja perlu bantuan dari orang-orang sekitar anak, seperti orang tua dan guru. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek bahasa.

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada terciptanya kemahirwacanaan (Hairuddin, 2008:3). Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Dua keterampilan berbahasa yang diperoleh dari lingkungan keluarga yaitu menyimak dan berbicara, sedangkan dua keterampilan berbahasa berikutnya diperoleh setelah menempuh jenjang pendidikan. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka. Membaca merupakan aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata. Pembelajaran membaca permulaan merupakan bagian dari bidang pengajaran yang sangat penting (Wilujeng, 2012:1).

Menurut Widi Prastiwi (2012:1), siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan observasi awal. Observasi dilakukan pada tanggal 22 November 2017 dengan mewawancarai guru kelas 1 di SDN Girimoyo 3 Malang. Berdasarkan keterangan guru kelas 1, penggunaan media balok huruf kurang maksimal, sehingga masih banyak siswa yang kesulitan dalam membaca baik kata maupun kalimat. Beberapa siswa masih kesulitan dalam membedakan huruf sehingga proses membaca pun menjadi terbatah-batah. Terkadang ada yang mengurangi ada pula yang menambahkan huruf atau kata, sehingga tidak membentuk kata maupun kalimat dengan benar. Guru menjelaskan bahwa hasil pada awal pembelajaran persentase keterampilan membaca siswa hanya 30% yang lancar. Guru telah berusaha menerapkan media dengan menggunakan kartu kalimat dan metode eja tetapi persentase keberhasilannya hanya 15%.

Menurut Ruth Lautfer (1999), bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan media pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keterampilan

membaca permulaan siswa serta dapat menarik minat siswa dengan tetap mempertimbangkan kondisi-kondisi didalam kelas.

Media *scrabble* sebelumnya telah dipergunakan sebagai sebuah media pembelajaran, akan tetapi peneliti ingin mengembangkan kembali media tersebut menjadi sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan untuk siswa Sekolah Dasar. *Scrabble* merupakan sebuah media yang berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak (S Widiyanto & Mu'thia, 2017). Menurut Nurjatmika (G Kurnia Putra, 2018) *Scrabble* merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih yang bertujuan untuk mengumpulkan nilai atau poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf yang dapat dilihat pada rangkaian game *Scrabble*. *Scrabble* termasuk alat permainan edukatif dengan cara bermain yang sederhana.

Dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media *scrabble* yang menarik dan menyenangkan guna mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di SDN 94 Lalong.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pengaruh media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik.
3. Diperlukannya pengembangan media yang inovatif dan menarik dalam pengemasan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti utarakan agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan lebih mendetail maka penelitian ini dibatasi pada masalah “pengaruh media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan siswa di SDN 94 Lalong”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan yaitu, adakah pengaruh dari media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan siswa di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan siswa di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Secara Teoretis

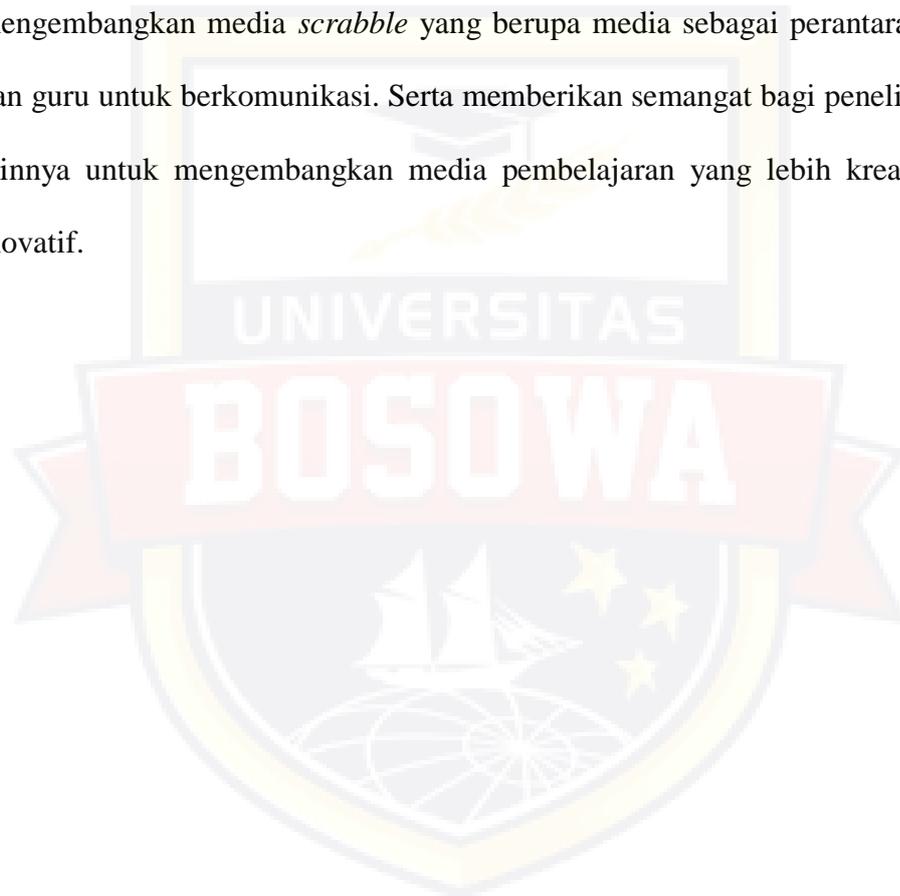
Sebagai salah satu upaya untuk tercapainya proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi sekolah sebagai sarana perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.
- b. Bagi guru dapat menjadikan pengembangan media *Scrabble* sebagai salah satu alat yang membantu proses pembelajaran di kelas, diharapkan guru

kedepannya memberikan inovasi baru tentang media pembelajaran. serta memberikan wawasan, pengetahuan, kreatifitas bagi guru dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran.

- c. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.
- d. Bagi peneliti dapat menambah keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media *scrabble* yang berupa media sebagai perantara siswa dan guru untuk berkomunikasi. Serta memberikan semangat bagi peneliti yang lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, karena dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih profesional dan membuat guru dan peserta didik menjadi kreatif. Salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan adalah terciptanya media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan focus.

Menurut Ali (2010:89) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media belajar dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu. Pendapat lain dari Menurut Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dijadikan penghubung atau penyalur pesan dari pengirim pesan (guru) terhadap penerima pesan (murid) yang bertujuan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut sudrajat, dalam Putri (2011 : 20) fungsi media yaitu media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, Media menghasilkan keseragaman pengamatan, Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis, Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran dalam kelas.

Ada tiga jenis media yang dapat digunakan menurut Rusman, dkk (2012, 62-63) yaitu:

- a. Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b. Media audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- c. Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus yang bernilai mahal. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Media Pembelajaran *Scrabble*

a. Pengertian media *scrabble*

Media pembelajaran *scrabble* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Menurut Hargreaves, dkk (2011:1) menjelaskan bahwa *scrabble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. Waite, dalam Voinov (2009:217), menyebutkan bahwa *scrabble* merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif.

Pyatt (2012:1), menjelaskan bahwa *scrabble* mencakup beberapa keterampilan yaitu memadukan huruf, membentuk kata yang kreatif, menarik kesimpulan dari kata dan mengevaluasi kata-kata yang telah disusun, dalam prosesnya *scrabble* dapat mencakup skill pengolahan kognitif kosakata, bekerja sama dalam pengetahuan terhadap kosakata, membutuhkan kemampuan mengeja, membaca, pemahaman terhadap arti kata, kemampuan memberi alasan.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Scrabble*

Media pembelajaran scrabble dapat digunakan dengan secara individu maupun kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. Berikut ini langkah-langkah penggunaan media *scrabble*:

- 1) Guru memberikan penjelasan dan arahan cara penggunaan media pembelajaran *scrabble*.
- 2) Guru membentuk kelompok dan mempraktikkan cara penggunaan media pembelajaran *scrabble*.
- 3) Guru membagikan gambar animasi hewan kepada setiap kelompok dengan masing-masing 5 gambar.
- 4) Setelah semua kelompok sudah mendapatkan masing-masing gambar, kelompok pertama yang akan memulai permainan, dengan cara menunjuk 1 gambar yang akan di tebak oleh kelompok lain.
- 5) Kemudian kelompok lain yang bisa menjawab angkat tangan dan maju kedepan dan mengambil huruf-huruf di atas meja guru untuk menyusun kata dari gambar animasi tersebut.
- 6) Jika jawaban dan susun kata tepat maka poin akan diberikan kepada kelompok yang menjawab tersebut.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Scrabble*

Sadiman (2006. Hal. 7), kelebihan dari media *scrabble* yaitu dapat meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, membangkitkan kembali semangat siswa dalam proses pembelajaran, memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas antara pemain yang satu dengan

yang lainnya, dan mendorong siswa untuk lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

1.) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

2.) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

3.) Membantu konsentrasi belajar siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

4.) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa

terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

5.) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

6.) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran *scrabble* ini yaitu media *scrabble* akan sulit digunakan jika tidak adanya guru yang mendampingi siswa ketika menggunakan media ini. Dan permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh sehingga akan mengganggu kelas yang berdekatan.

3. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang pada umumnya diperoleh dari sekolah, kemampuan ini sangat penting dikembangkan karena

membaca merupakan kegiatan yang bisa mengembangkan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi manusia. Menurut H.G.Tarigan (2008: 7) mendefinisikan pengertian membaca adalah sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca mencakup: (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Menurut Abbas (2006: 101), membaca pada hakikatnya adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman pembaca. Menurut Lerner, Rini Utami Aziz (2006: 15), kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia permulaan sekolah tidak segera memiliki kemampuan membaca, ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bidang studi lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian membaca adalah proses memahami dan merekonstruksi makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Pesan atau makna yang terkandung dalam teks bacaan merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang dimiliki pembaca dengan kalimat-kalimat fakta dan informasi yang tertuang dalam teks bacaan.

b. Jenis-jenis Membaca

Jenis-jenis membaca terdiri dari membaca nyaring, membaca dalam hati. Membaca dalam hati dibedakan lagi menjadi dua yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif. Membaca ekstensif dibagi menjadi tiga yaitu membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Lalu dalam membaca intensif dibedakan menjadi dua yaitu membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa, dalam didalam membaca telaah isi masih dicabangkan menjadi empat yaitu membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide. Serta membaca telaah bahasa dibedakan menjadi dua yaitu membaca bahasa dan membaca sastra.

Membaca dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan dengan dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis. Sedangkan membaca dalam hati adalah membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya, Lestariningsih, (2009). Secara garis besar, membaca dalam hati dapat dibedakan menjadi dua (1) membaca ekstensif dan (2) membaca intensif. Lalu dalam membaca intensif dapat dibedakan menjadi dua yaitu membaca telaah isi dan telaah bahasa. Sedangkan menurut Tarigan (2008), jenis-jenis membaca ada dua macam yaitu (1) membaca nyaring, dan (2) membaca dalam hati. Membaca nyaring terdiri atas (1) membaca ekstensif, yang dibagi lagi menjadi membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal, dan (2) membaca intensif, yang terdiri dari membaca telaah isi dan membaca

telaah bahasa. Membaca telaah isi terdiri dari membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide-ide.

c. Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan.

Menurut Budiasih dan Zuchdi (1996: 50), membaca permulaan harus dilakukan secara bertahap, yaitu tahap pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca anak akan diajarkan sebagai berikut:

- a. Sikap yang baik pada waktu membaca, seperti sikap duduk yang benar.
- b. Cara anak meletakkan buku dimeja.
- c. Cara anak memegang buku
- d. Cara anak dalam membuka dan membalik-balikkan buku.
- e. Cara anak melihat dan memperhatikan tulisan.

Menurut Kuntarto dalam Yani (2019:114), mengemukakan bahwa membaca permulaan merupakan kegiatan seseorang (anak) dalam mengawali aktivitas dengan pengenalan huruf melalui simbol-simbol. Dalam hal proses kognitif, membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan lambang dan bunyi dalam kalimat secara sederhana. Menurut Jamaris (2015:136), membaca permulaan secara umum dimulai dari kelas awal sekolah dasar dan di taman kanak-kanak, paling lambat pada waktu anak duduk di kelas dua sekolah dasar,

anak mulai mempelajari kosa kata, kemudian belajar membaca dan menulis kosa kata tersebut.

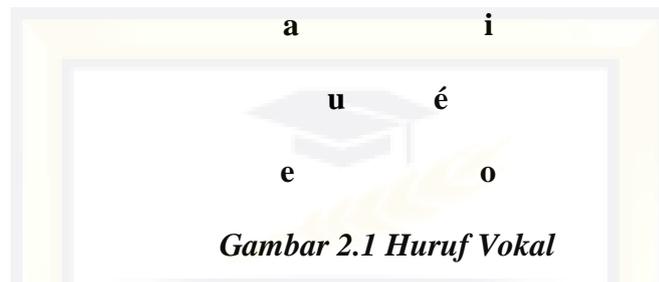
Pendapat lain yang dikemukakan oleh Dalman (2017:85), Membaca permulaan merupakan tahap awal agar seseorang bisa membaca. Membaca permulaan dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Membaca permulaan merupakan keterampilan awal yang harus dikuasai dan dipelajari oleh pembaca. Sedangkan menurut Kasmiah (2015), membaca permulaan yaitu mengasosiasikan lambang tulisan sebagai proses untuk mencocokkan dan melafalkan huruf sebagai langkah awal untuk pembelajaran membaca.

Pada tahapan membaca permulaan, siswa belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih berada pada proses belajar untuk memperoleh keterampilan membaca. Membaca permulaan dilakukan dengan cara melatih anak melafalkandengan benar dan menggunakan intonasi yang tepat. Teknik membaca nyaring sangat baik diterapkan dalam kegiatan membaca permulaan. Anak diberikan contohmembaca yang benar sehingga anak dapat menirukan cara membaca yang benar.Membaca permulaan merupakan pembelajaran yang diorientasikan padakemampuan membaca kelas awal pada saat anak memasuki bangku sekolah,kemampuan membaca permulaan diorientasikan pada kemampuan tingkat dasar,yaitu kemampuan melele huruf.Adapun materi-materi yang disampaikan berkaitan dengan pengenalan huruf baik huruf vokal maupun konsonan. Materi tersebut sebagai pondasi siswa untuk melanjutkan ke tahap membaca lanjutan.

a. Huruf Vokal

Huruf vokal, adalah huruf yang jika disebut tidak memiliki artikulasi, dan tanpa hambatan pada alat bicaranya. Pada huruf [e] memiliki dua jenis yaitu [e] talling adalah huruf [é] yang dilafalkan penuh, dan huruf [e] pepet adalah huruf [e] yang dilafalkan setengah.

Contoh:



b. Huruf Konsonan

Huruf konsonan, adalah bunyi yang terjadi karena adanya hambatan arus udara pada sebagian alat bicara. Contoh:

b c d f g h
j k l m n
p q r s t v
w x y z

Gambar 2.2 Huruf Konsonan

c. Tujuan Membaca Permulaan

Menurut Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar (2008: 289) tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir. Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut.

- (1). Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa), dengan membaca anak akan langsung melihat lambang-lambang bahasa dan anak semakin memahami perbedaan dari lambang-lambang bahasa.
- (2). Mengenali kata dan kalimat, dengan mengenal lambang-lambang anak juga akan mengenal kata kemudian mengenal kalimat-kalimat.
- (3). Menemukan ide pokok dan kata kunci.
- (4). Menceritakan kembali cerita-cerita pendek.

Menurut Herusantosa dalam K. Istarocha (2012: 14), tujuan pembelajaran membaca permulaan agar peserta didik mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar, peserta didik dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat. Menurut Soejono (Lestary, 2004: 12), tujuan mengajarkan membaca permulaan pada anak adalah:

- (1). Mengenalkan anak pada huruf – huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
- (2). Melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara.
- (3). Pengetahuan huruf –huruf dalam abjad dan ketrampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran membaca permulaan bagi anak adalah agar anak mengenali lambang-lambang bahasa kemudian menyuarakannya dengan tujuan untuk

memahami isi dari lambang-lambang bahasa tersebut sebagai bekal anak saat belajar membaca tingkat lanjut.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Saadah, dkk (2010) dalam journal dengan judul "Pengaruh Permainan *Scrabble* terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibandingkan subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.
2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Haryanti (2010) mengenai penggunaan gambar seri untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Penelitian dilakukan di SDN 02 Mojowetan dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar kognitif. Selain itu juga terdapat peningkatan pada hasil belajar afektif maupun psikomotorik siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ristanto, dkk (2012) dalam journal dengan judul “Peningkatan Perbendaharaan Kosakata bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Jawa. Penggunaan media permainan *Scrabble* dapat membuat siswa terlibat aktif dan membangkitkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan perolehan presentase skor rata-rata siklus I dan siklus II.

Terdapat persamaan dari ketiga journal diatas dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu ingin meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Namun terdapat juga perbedaannya yaitu dari media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dan cara menggunakan media juga berbeda dengan yang peneliti terapkan kepada siswa.

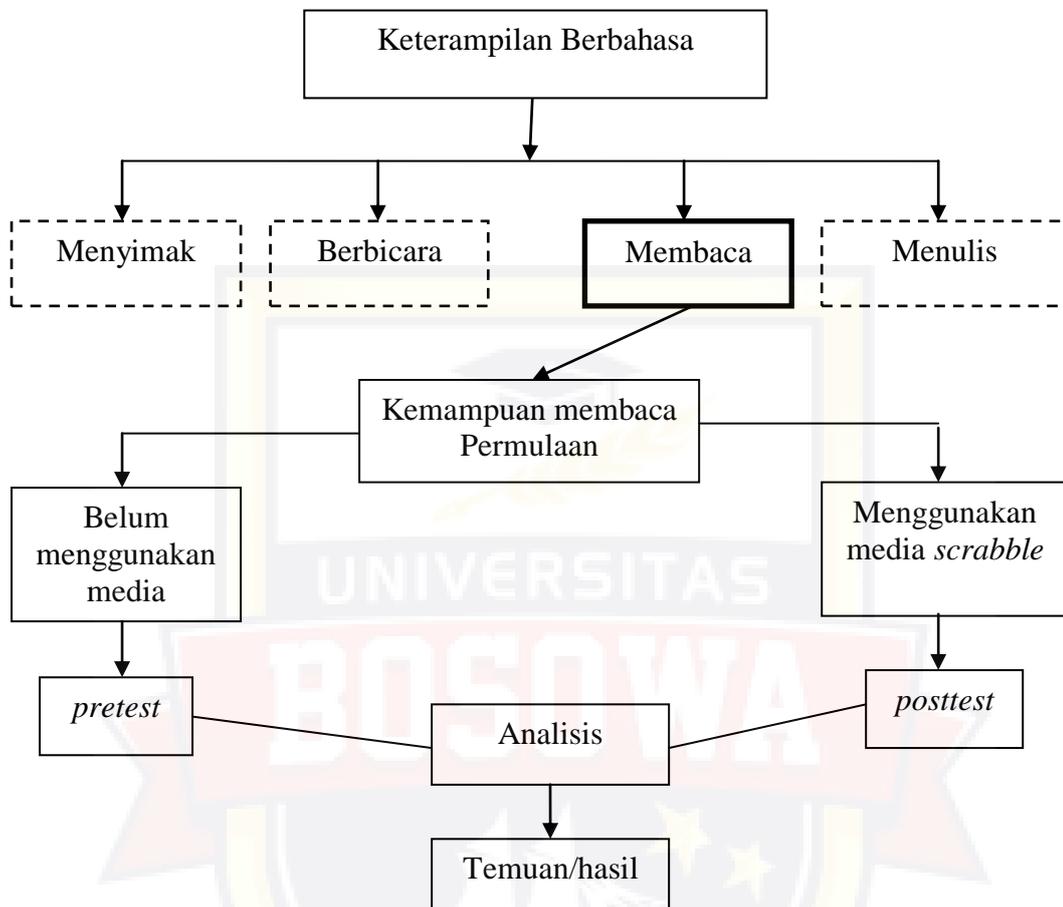
C. Kerangka Pikir

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimental dalam bidang Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan *scrabble* untuk mengetahui adakah pengaruh kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 94 Lalong, kecamatan walenrang, kabupaten luwu. Dalam pengaplikasian media permainan *scrabble* berfungsi untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar siswa, (b) mengembangkan kemampuan dalam membaca permulaan dengan menggunakan media permainan *scrabble*.

Peneliti membuat skema kerangka piker kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan *scrabble* di kelas II SDN 94

Lalong Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, untuk mempermudah memahami alur penelitian ini. Sehingga dengan hanya melihat dan membaca kerangka pikir ini kita bisa melihat gambaran apa saja yang peneliti lakukan di dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peneliti yaitu bagaimanakah penggunaan media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SDN 94 Lalong:



**Ket.**

Garis penuh : diteliti

Garis putus-putus : tidak diteliti

Gambar 2.3 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh dari penggunaan media *scrabble* yang digunakan terhadap pembelajaran membaca permulaan pada kelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (dependen). Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas (independen).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *design* jenis One-Group Pretest-Posttest *Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan pretest sebelum diberi perlakuan. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Bagan Model One-Group Pretest-Posttest Design

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber: (Sugiyono,2013:110)

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Pengaruh diklat terhadap prestasi kerja = $O_2 - O_1$ (media *scrabble*)

Model eksperimen ini melalui tiga langkah, yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan media *scrabble*.
- c. Memberikan *presttes* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Peneliti mengambil kelas II (dua) sebagai kelas yang digunakan untuk melakukan penelitian.

Adapun waktu penelitian yang sudah dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah SDN 94 Lalong berjumlah 209 siswa yang terdiri dari 90 laki-laki dan 119 perempuan. Dimana kelas I terdiri dari 17 laki-laki dan 20 perempuan, kelas II terdiri dari 10 laki-laki dan 18 perempuan, kelas III terdiri dari 14 laki-laki dan 17 perempuan, kelas IV terdiri dari 16 laki-laki dan 22 perempuan, kelas V terdiri dari 16 laki-laki dan 21 perempuan, dan kelas VI terdiri dari 17 laki-laki dan 21 perempuan.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 63). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas II SDN 94 Lalong yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 18 perempuan.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
II	10	18	28

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:61), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu penggunaan media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, maka variabel penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (X) : Metode permainan *scrabble* (variabel independen).
- b. Variabel terikat (Y) : Kemampuan membaca permulaan siswa (variabel dependen).

2. Definisi Operasional Variabel

Untuk lebih memperjelas pemahaman dan menyamakan persepsi sehingga tidak terjadi perbedaan dalam memahami variabel penelitian yang akan diteliti maka, definisi operasional variabel dan perlakuan pada penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan membaca siswa adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata yang ditulis dan dibaca, dengan menerapkan pembelajaran permainan *scrabble*.
- b. Permainan *scrabble* adalah salah satu permainan yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5 orang (dikondisikan dengan jumlah siswa dalam kelas). Kemudian siswa menebak gambar animasi tersebut kemudian menyusun huruf dari nama gambar animasi tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), serta teknik observasi. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes
 - a. Test awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media *scrabble*.

b. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini, peneliti menerapkan penggunaan media *scrabble* terhadap pembelajaran membaca permulaan.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan *scrabble*.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan atau tindakan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi agar observasi yang dilakukan terarah, efektif, dan terencana.

Tabel 3.3 Lembar Observasi

No.	Indikator yang dinilai	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa cepat memahami proses pembelajaran yang berlangsung.		
2.	Siswa tertib dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.		
3.	Siswa dapat bekerjasama dengan teman-temannya.		
4.	Siswa senang mengikuti pembelajaran membaca di kelas.		
5.	Siswa dapat membaca dengan intonasi yang tepat.		

6.	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru.		
7.	Siswa membaca dengan lafal yang tepat.		
8.	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca.		
9.	Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran membaca.		
10.	Siswa memperhatikan dengan baik selama proses pembelajaran membaca.		

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengambil foto terhadap suatu kegiatan dalam penelitian. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti mengambil foto kegiatan pembelajaran dan kegiatan membaca yang dilakukan oleh kelas II SDN 94 Lalong. Selain itu peneliti juga mengambil foto bersama guru kelas II di SDN 94 Lalong pada saat wawancara dan sebagai bentuk dokumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui analisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa kelas II SDN 94 Lalong pada kegiatan membaca.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 77). Berdasarkan hasil tersebut analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar ketika diberi perlakuan model pembelajaran. dalam analisis statistik

deskriptif akan digambarkan mulai dari jumlah sampel, mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum, dan jumlah keseluruhan. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a.) Rata-rata (mean)

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n x_1}{n}$$

b.) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = angka Persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003), yaitu:

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji t). dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat devisi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

H_1 = Ada pengaruh membaca permulaan siswa setelah menggunakan media *scrabble*.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh membaca permulaan siswa setelah menggunakan media *scrabble*.

Kriteria pengujian signifikan:

1) Jika $t_{Hitung} \geq t_{0,05}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

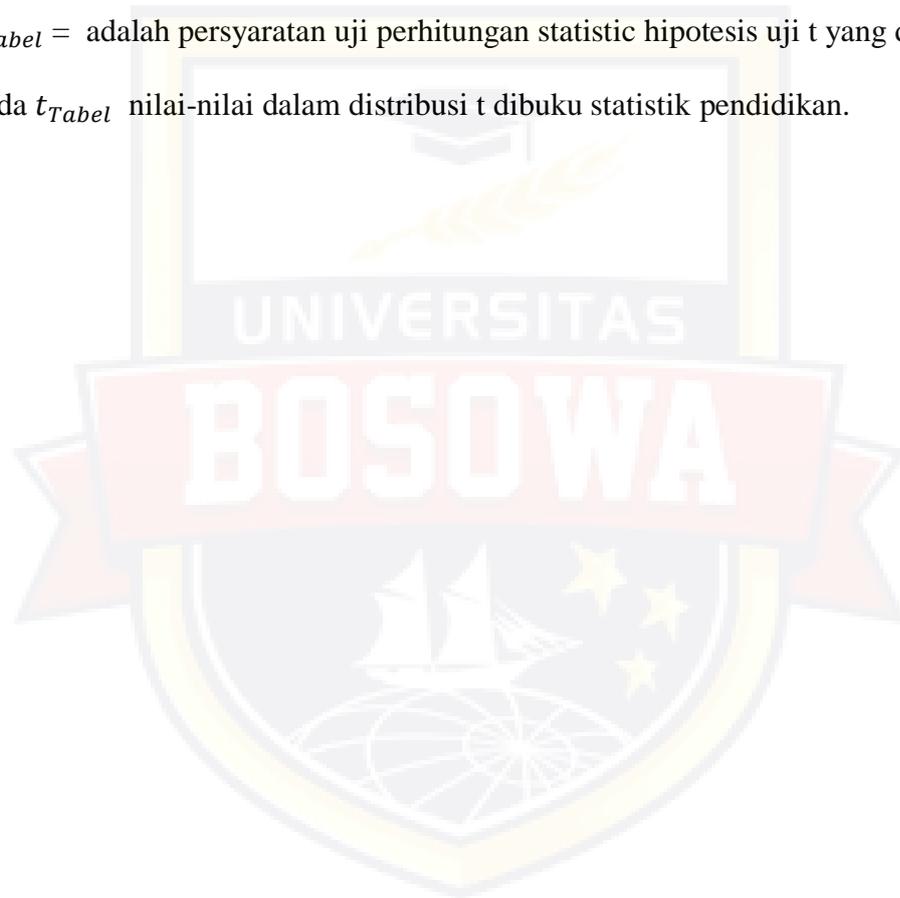
2) Jika $t_{Hitung} < t_{0,05}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

3.) Menentukan harga t_{Tabel} dengan mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

Keterangan :

t_{Hitung} = adalah hasil perhitungan antara tes akhir (*posttest*) dan tes awal (*pretest*) responden dengan menggunakan uji hipotesis “t” (uji t).

t_{Tabel} = adalah persyaratan uji perhitungan statistic hipotesis uji t yang dilihat pada t_{Tabel} nilai-nilai dalam distribusi t dibuku statistik pendidikan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan efektifitas media *Scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Untuk menunjukkan hal tersebut, digunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Analisis statistic deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan siswa pada setiap kelompok yang telah dipilih. Sedangkan analisis statistic inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis selisih antara nilai pretest dan nilai posttest (nilai awal dan nilai akhir).

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelas II SDN 94 Lalong sebelum diterapkan metode permainan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 94 Lalong Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca permulaan siswa berupa nilai dari kelas II SDN 94 Lalong data perolehan skor hasil membaca permulaan siswa kelas II SDN 94 Lalong dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No.	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1.	Azizah	20	15	40	75	T

2.	Daya	15	10	12	37	TT
3.	Eklesia	17	20	38	75	T
4.	Ibnu	17	15	35	67	TT
5.	Jason	15	10	15	40	TT
6.	Jefri	15	10	15	40	TT
7.	Juan	17	15	35	67	TT
8.	Karunia	17	15	40	72	T
9.	Kianti	20	15	45	80	T
10.	Maickel	20	15	35	70	T
11.	Miftahul	15	10	12	37	TT
12.	Gamalia	15	10	15	40	TT
13.	Ardiansyah	15	10	15	40	TT
14.	Fajri	15	10	12	37	TT
15.	Kasih	15	10	12	37	TT
16.	Nabila	15	10	15	40	TT
17.	Nisar	15	10	20	45	TT
18.	Priska	20	15	40	75	T
19.	Radhit	15	10	15	40	TT
20.	Reni	20	20	30	70	T
21.	Nina	15	10	15	40	TT
22.	Siti	15	10	12	37	TT
23.	Yeheskiel	15	10	15	40	TT
24.	Zahra	20	15	35	70	T
25.	Lina	20	15	45	80	T
26.	Amalia	20	15	45	80	T
27.	Nova	15	10	12	37	TT
28.	Sartika	20	15	35	70	T

Keterangan:**T : Tuntas****TT : Tidak Tuntas**

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas II SDN 94

Lalong dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
37	6	259
40	8	320
45	1	45
67	2	134
70	4	270
72	1	72
75	3	225
80	3	240
Jumlah	28	1.565

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.565$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 28. Oleh karena itu, dapat diperoleh rata-rata (*mean*) sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fxi}{n} \\ &= \frac{1.565}{28} \\ &= 55,89\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas II SDN 94 Lalong sebelum penerapan metode permainan yaitu 55,89. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat kemampuan membaca *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	15	53,57%	Sangat Rendah
60 – 69	2	7,14%	Rendah
70 – 79	8	28,58%	Sedang
80 – 89	3	10,71%	Tinggi
90 – 100	0	0	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 53,57%, rendah 7,14%, sedang 28,58%, tinggi 10,71%, sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca permulaan siswa sebelum diterapkan media *Scrabble* tergolong rendah.

b. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Siswa Kelas II SDN 94 Lalong setelah diterapkan media *Scrabble*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini:

Data perolehan skor hasil membaca permulaan kelas II SDN 94 Lalong setelah penerapan media *scrabble*:

Tabel 4.4 Skor Nilai *Posttest*

NO.	Nama Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan	Kelancaran	Ketepatan		

		(skor 20)	(skor 30)	(skor 50)		
1.	Azizah	22	25	45	92	T
2.	Daya	20	20	30	70	T
3.	Eklesia	20	22	40	82	T
4.	Ibnu	22	25	45	92	T
5.	Jason	15	18	30	65	TT
6.	Jefri	25	22	25	72	T
7.	Juan	20	20	40	80	T
8.	Karunia	22	20	45	87	T
9.	Kianti	22	20	50	92	T
10.	Maickel	22	20	45	87	T
11.	Miftahul	15	15	30	60	TT
12.	Gamalia	15	15	30	60	TT
13.	Ardiansyah	20	17	35	72	T
14.	Fajri	20	20	30	70	T
15.	Kasih	15	18	30	65	TT
16.	Nabila	20	20	40	80	T
17.	Nisar	15	18	30	65	TT
18.	Priska	22	20	45	87	T
19.	Radhit	20	20	40	80	T
20.	Reni	20	15	45	80	T
21.	Nina	15	18	30	65	TT
22.	Siti	25	22	25	72	TT
23.	Yeheskiel	20	20	30	70	T
24.	Zahra	22	20	40	82	T
25.	Lina	22	22	45	89	T
26.	Amalia	22	20	45	87	T
27.	Nova	20	20	40	80	T
28.	Sartika	20	20	40	80	T

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari siswa kelas II SDN 94

Lalong:

Tabel 4.5 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F.X
60	2	120
65	4	260
70	3	210
72	3	216
80	6	480
82	2	164
87	4	348
89	1	89
92	3	276
Jumlah	28	2.163

Dari data hasil *posttest* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.163$ dan nilai dari N sendiri adalah 28. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2.163}{28} \\ &= 77,25\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas II SDN 94 Lalong setelah penerapan media *scrabble* yaitu 77,25. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Kemampuan Membaca *Posttest*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	1	3,57 %	Sangat Rendah
60 – 69	5	17,87 %	Rendah
70 – 79	6	21,43 %	Sedang
80 – 89	13	46,43 %	Tinggi
90 – 100	3	10,7 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat tinggi yaitu 10,7%, tinggi 46,43%, sedang 21,43%, rendah 17,87%, dan sangat rendah berada pada persentase 3,57%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan media *scrabble* tergolong tinggi.

c. Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa Kelas II SDN 94 Lalong selama diterapkan media *scrabble*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* selama 5 hari (1 hari *pretest*, 3 hari penggunaan media *scrabble*, dan 1 hari *posttest*) pertemuan dinyatakan dalam persentasi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		24	27	28		26,33	94,04	Aktif

2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik.	P R E T E S T	21	27	27	P O S T E S T	25	89,28	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan.		24	27	28		26,33	94,04	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		23	26	28		25,66	91,64	Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok.		24	26	28		26	92,86	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.		18	20	20		19,33	69,04	Tidak aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca.		20	24	26		23,33	83,32	Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan.		24	27	28		26,33	94,04	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.		18	20	26		21,33	76,18	Aktif
Rata-rata							94,22	Aktif	

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 94,04%
- b. Persentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 89,28%
- c. Persentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan 94,04%
- d. Persentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 91,64%
- e. Persentase siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok 92,86%
- f. Persentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 69,04%
- g. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 83,32%

- h. Persentase siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 94,04%
- i. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 76,18%
- j. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media *scrabble* yaitu 94,22%

Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* yaitu 94,22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa saat diterapkan media *scrabble* telah mencapai kriteria aktif.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Pengaruh Penerapan Media *Scrabble* pada Siswa Kelas II SDN 94 Lalong

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media *scrabble* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar membaca pada siswa kelas II SDN 94 Lalong Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.8 Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d = X2 – X1	d ²
1.	75	92	17	289
2.	37	70	33	1.089
3.	75	82	7	49
4.	67	92	25	625
5.	40	65	25	625
6.	40	72	32	1.024

7.	67	80	13	169
8.	72	87	15	225
9.	80	92	12	144
10.	70	87	17	289
11.	37	60	23	529
12.	40	60	20	400
13.	40	72	32	1.024
14.	37	70	33	1.089
15.	37	65	28	784
16.	40	80	40	1.600
17.	47	65	18	324
18.	75	87	12	144
19.	40	80	40	1.600
20.	70	80	10	100
21.	40	65	25	625
22.	37	72	35	1.225
23.	40	70	30	900
24.	70	82	12	144
25.	80	89	9	81
26.	80	87	7	49
27.	37	80	43	1.849
28.	70	80	10	100
	1.503	2.280	623	17.092

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{623}{28} \\
 &= 22,25
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 17.092 - \frac{(623)^2}{28} \\
 &= 17.092 - \frac{388.129}{28} \\
 &= 17.092 - 13.861,75 \\
 &= 3.230,25
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{22,25}{\sqrt{\frac{3.230,25}{28(28-1)}}} \\
 &= \frac{22,25}{\sqrt{\frac{3.230,25}{756}}} \\
 &= \frac{22,25}{\sqrt{4,273}} \\
 &= \frac{22,25}{2,07}
 \end{aligned}$$

$$= 10,75$$

4. Menentukan harga t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,70$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,75$ dan $t_{Tabel} = 1,70$ maka diperoleh $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$ atau $10,75 > 1,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan di SDN 94 Lalong Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpulkan dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 94 Lalong Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, maka diperoleh skor hasil membaca permulaan sebelum diterapkan media *Scrabble* yaitu ada 17 siswa yang tidak tuntas (TT), dan hanya 11 siswa yang tuntas (T). Sehingga hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 55,89 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 53,57%, rendah 7,14%, sedang 28,58%, tinggi 10,71%, dan sangat tinggi berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca permulaan siswa sebelum diterapkan media *scrabble* tergolong rendah. Dan ketuntasan hasil belajar *pretest* dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $39,29\% \leq 75\%$.

Selanjutnya di peroleh skor hasil membaca permulaan setelah diterapkan media *Scrabble* yaitu meningkat, dengan 21 siswa yang tuntas (T), dan hanya 7 siswa yang tidak tuntas (TT). Sehingga nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 77,25 jadi kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode permainan mempunyai hasil belajar yang lebih baik disbanding dengan sebelum penerapan media *scrabble* . selain itu, persentase kategori hasil belajar siswa juga meningkat yaitu sangat tinggi yaitu 10,7%, tinggi 46,43%, sedang 21,43%, rendah 17,87%, dan sangat rendah berada pada persentase 3,57%. Selain itu, rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Scrabble* yaitu 94,22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa saat diterapkan media *Scrabble* telah mencapai kriteria aktif. Dan ketuntasan hasil belajar *posttest* dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $78,57\% \geq 75\%$.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai (Md) mean dari analisis *pretest* dan *posttest* yaitu 22,25. Dan nilai ($\sum X^2 d$) jumlah kuadrat deviasi yaitu 3.230,25. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 10,75. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28-1 = 27$, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,70$. Oleh karena $t_{Hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan.

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya pengaruh penerapan media *scrabble* terhadap kemampuan membaca permulaan sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 5 siswa, sedangkan pada pertemuan terakhir semua siswa berpartisipasi pada kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. akan tetapi sejalan dengan diterapkannya media *scrabble* siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media *scrabble* terhadap kemampuan

membaca permulaan terhadap siswa kelas II di SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media *scrabble* pada siswa kelas II SDN 94 Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrabble* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan setelah diperoleh $t_{hitung} = 10,75$ dan $t_{tabel} = 1,70$. Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,75 > 1,703$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media *scrabble* yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 94 Lalong, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 94 Lalong, disarankan menggunakan media *scrabble* untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar khususnya pada pembelajaran membaca.
2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *scrabble* ini dengan menggunakannya pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan media *scrabble* demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

3. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media *scrabble* serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, SAleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif di Sekolah, (*online*). <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>, Diakses 16 April 2023.
- Ali, Mohammad. (2010). Metodologi dan Aplikasi, Riset Pendidikan. (*online*), Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama. Diakses 14 April 2023.
- Aisyah, F. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. (*online*), (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang). <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/474>, Diakses 19 April 2023.
- Dalman. (2017). Keterampilan membaca. (*online*). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Diakses 22 April 2023.
- Darmiyati Zuchdi, dan Budiasih (1996) Pendidikan Bahasa dan Sastra. Indonesia di Kelas Rendah. (*online*). Jakarta:Depdikbud. Diakses 26 April 2023.
- Dayarni, D. (2020). Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 SDN 002 Belakang Padang Kota Batam. (*online*), *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 270-281. (<https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4753>, Diakses 17 April 2023).
- Hairuddin, dkk (2008). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Bahan Ajar Cetak S-1 (*online*). Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas. Diakses 14 April 2023
- Hargreaves, dkk. 2011. How a Hobby Can Shape Cognition Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Players, (*online*). Diakses 14 April 2023.
- Haryanti, E. D. (2010). Meningkatkan keterampilan Membaca Permulaan melalui Media Gambar Seri pada Siswa Kelas I SD Negeri 02 Mojowetan, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora, (*online*). Tahun 2009/2010. Diakses 22 April 2023.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. (*online*). Bandung:Angkasa. Diakses 26 April 2023.
- Iskandar Wassid & Dadang Sunendar. 2008. Strategi Pembelajaran Bahasa. (*online*), Bandung: Rosdakarya. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i1.91>, Diakses 16 April 2023.
- Istarocha. 2012. Bab II Hakikat Membaca Permulaan. (*online*). <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses 26 April 2023.

- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. (online)*. Jakarta:PT. Grasindo. Diakses 26 April 2023.
- Lautfer. Ruth. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak. (online)*. Malang Indonesia : Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Lerner (Rini Utami Aziz. (2006). *Jangan Biarkan Anak Kita Berkesulitan Belajar. Solo : Tiga Serangkai, (online)*. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53299>, Diakses 16 April 2023.
- Lestary, A. 2004. *Perbedaan Efektivitas Metode Lembaga Kata Dengan Alat Bantu Gambar dan Tanpa Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Taman Kanak-kanak. (online)*. Semarang. Diakses 26 April 2023.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran. (online)*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. Diakses 14 April 2023.
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *(online)*, *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1-9. (<https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761>, Diakses 22 April 2023).
- Putra, G. K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Daya Ingat Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa SMP. (online)*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Diakses 22 April 2023
- Pyatt, Kevin. 2012. *Scrabble Game Critique, (online)*. (<http://sumingeorge.wikispaces.com/file/view/Scrabble+Game+Critique.pdf>). Diakses 14 April 2023.
- Ristante, D. R., Sukardi, S., & Susilaningsih, S. (2012). Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble. *Joyful Learning Journal*, 1(1). *(online)*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/rlj>, Diakses 23 April 2023.
- Rusman, Kurniawan, D. Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informmasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. (online)*. Jakarta: Raja Grafindo. Diakses 22 April 2023
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2013). *Pengaruh permainan scrabble terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia. (online)*, (Doctoral dissertation, Universitas Ahmad Dahlan). Diakses 20 Februari 2023.

- Sudjana, Nana. 2012. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (*online*). Bandung. Remaja Rosda Karya. Diakses 19 April 2023.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (*online*). Bandung: Alfabeta. Diakses 17 April 2023.
- Sugiyono. 2014. Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi, (*online*). Bandung: Alfabeta. Diakses 17 April 2023.
- Sugiyono. 2015. Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi, (*online*). Bandung: Alfabeta. Diakses 19 April 2023.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (*online*). Bandung: Alfabeta. Diakses 19 April 2023.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. (*online*), Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>, Diakses 11 April 2023.
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. (*online*). DEIKSIS,9(03),323-335. Diakses 22 April 2023.
- Yani, A. (2019). melarang Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. (*online*), Jurnal Mimbar Pendidikan. 4(2): 114. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2866>, Diakses 22 April 2023.



Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah	: SDN 94 Lalong
NPSN	: 40306139
Akreditasi	: B
Alamat	: Lalong, Kec. Walenrang, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi Selatan
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: -
Tanggal SK Pendirian	: 1910-01-01
SK Izin Operasional	: -
Tanggal SK Izin Operasional	: 1910-01-01
Status BOS	: Bersedia Menerima
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi/6 hari
Sertifikasi ISO	: 9001:2000
Sumber Listrik	: PLN/Diesel
Daya Listrik	: 0
Luas Tanah	: 11,881 M ²
Akses Internet	: Tidak Ada
Email	: sdn94lalong@yahoo.co.id sdn94lalong@yahoo.com

lampiran 2



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.448/FKIP/Unibos/VII/2023

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDN 94 Lalong kec. Walenrang, kab. Luwu
di –
Palopo

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Rika Sari
NIM : 4519103073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**Pengaruh media Scrabble terhadap pembelajaran membaca permulaan di SDN 94
Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 14 Juli 2023



 Dr. Asdur, S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 94 Lalong

Kelas / Semester : II (dua) / I

Tema : Pertumbuhan Hewan dan Tumbuhan

Waktu : 2 X 30 menit

I. STANDAR KOMPETENSI

Mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta berbagai tempat hidup makhluk hidup.

II. KOMPETENSI DASAR

Mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada pertumbuhan hewan (dalam ukuran) dan tumbuhan (dari biji menjadi tanaman).

III. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Mengidentifikasi pertumbuhan yang terjadi pada pertumbuhan hewan
2. Mengidentifikasi pertumbuhan yang terjadi pada pertumbuhan tumbuhan.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan Tanya jawab, siswa dapat mengetahui pertumbuhan yang terjadi pada pertumbuhan hewan dan tumbuhan.
2. Dengan menggunakan gambar, siswa dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada pertumbuhan hewan dan tumbuhan.

V. METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Metode : ceramah, tanya jawab, dan penugasan
- b. Media : *scrabble*

VI. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru member salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi, tempat duduk siswa. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	5 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok (siswa dikondisikan). 2. Guru memberikan penjelasan dan arahan cara penggunaan media pembelajaran <i>scrabble</i> 3. Guru membagikan gambar hewan dan tumbuhan kepada setiap kelompok dengan masing-masing 5 gambar. 4. Setelah semua kelompok sudah mendapatkan masing-masing gambar, kelompok pertama yang akan memulai permainan, dengan cara menunjuk 1 gambar yang akan ditebak oleh kelompok 	45 menit

	<p>lain.</p> <p>5. Kemudian kelompok lain yang bisa menjawab angkat tangan dan maju kedepan dan mengambil huruf-huruf di atas meja guru untuk menyusun kata demi kata dari gambar tersebut.</p> <p>6. Jika jawaban dan susun kata tepat, maka poin akan diberikan kepada kelompok yang menjawab tersebut.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa dan guru menyampaikan kesimpulan dan hasil pembelajaran hari ini.</p> <p>2. Guru dan siswa bersama-sama menutup pembelajaran dengan do'a dan salam penutup.</p>	10 menit

VII. PENILAIAN

Penilaian ranah kognitif dengan menggunakan tes, dalam bentuk (*test pretest-posttest*).

Lampiran 4

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS II SDN 94 LALONG**KEC. WALENRANG KAB. LUWU****TAHUN AJARAN 2023/2024**

No.	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1.	Sabtu, 22 Juli 2023	2 X 30 menit	Observasi
2.	Senin, 24 Juli 2023	2 X 30 menit	Pretest
3.	Selasa, 25 Juli 2023	2 X 30 menit	Mengajar dengan menggunakan media <i>scrabble</i>
4.	Rabu, 26 Juli 2023	2 X 30 menit	Mengajar dengan menggunakan media <i>scrabble</i>
5.	Kamis, 27 Juli 2023	2 X 30 menit	Mengajar dengan menggunakan media <i>scrabble</i>
6.	Senin, 28 Juli 2023	2 X 30 menit	Posttest

Luwu, 21 Juli 2023

Guru Kelas

Subaedah, S.Pd**NIP. 19700111 200604 2 007**

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Mahasiswa : Rika Sari
NIM : 4519103073
Nama Sekolah : SDN 94 Lalong
Kelas : II (dua)
Waktu : 1X Pertemuan
Tanggal : 27 Juli 2023

No.	Indikator yang dinilai	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa cepat memahami proses pembelajaran yang berlangsung.	√	
2.	Siswa tertib dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.	√	
3.	Siswa dapat bekerjasama dengan teman-temannya.	√	
4.	Siswa senang mengikuti pembelajaran membaca di kelas.	√	
5.	Siswa dapat membaca dengan intonasi yang tepat.	√	
6.	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru.	√	
7.	Siswa membaca dengan lafal yang tepat.	√	
8.	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca.	√	
9.	Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran membaca.	√	
10.	Siswa memperhatikan dengan baik selama proses pembelajaran membaca.	√	

Lalong, 27 Juli 2023
Observer

RIKA SARI

Lampiran 6

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA

No.	Aktivitas siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		24	27	28		26,33	94,04	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		21	27	27		25	89,28	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan	P	24	27	28		26,33	94,04	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung	R	23	26	28		25,66	91,64	Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok	E	24	26	28		26	92,86	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	T	18	20	20		19,33	69,04	Tidak aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca	S	20	24	26		23,33	83,32	Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	T	24	27	28		26,33	94,04	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	20	26		21,33	76,18	Aktif
Rata-rata							94,22	Aktif	

Lampiran 7

MEDIA SCRABBLE

A

B

C

D

E

F



G

H

I

J

K

L

M

N**O****P****Q****R****S**

T**U****V****W****X****Y****Z**

Lampiran 8

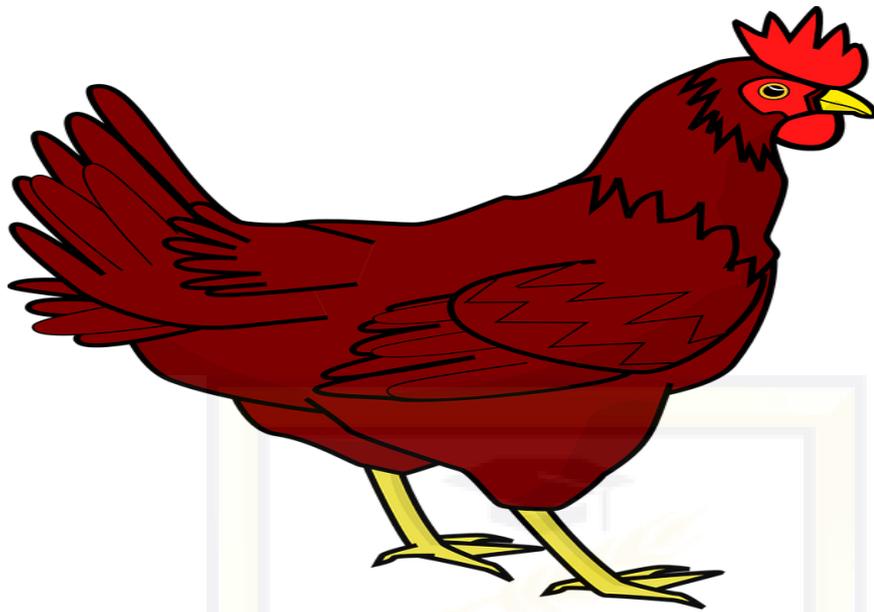
SOAL *POSTTEST* (GAMBAR HEWAN, TUMBUHAN, DAN BENDA)



S - A - P - I



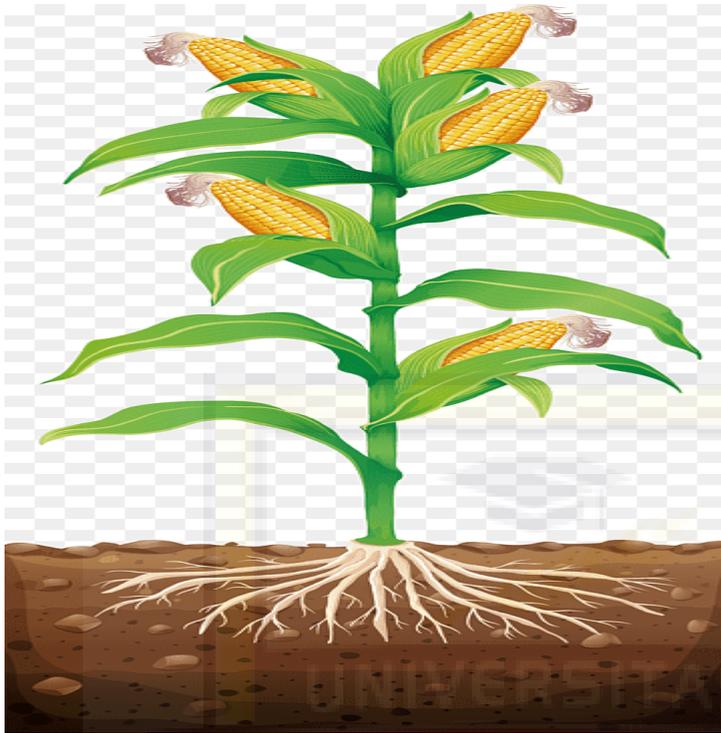
G - A - J - A - H



A - Y - A - M



P - A - D - I



J-A-G-U-N-G



T-O-M-A-T



L-E-M-A-R-I



B-U-K-U



K-U-R-S-I



Lampiran 9

Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Pre-Test

No.	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
2.	Daya	15	10	12	37	TT
3.	Eklesia	17	20	38	75	T
4.	Ibnu	17	15	35	67	TT
5.	Jason	15	10	15	40	TT
6.	Jefri	15	10	15	40	TT
7.	Juan	17	15	35	67	TT
8.	Karunia	17	15	40	72	T
9.	Kianti	20	15	45	80	T
10.	Maickel	20	15	35	70	T
11.	Miftahul	15	10	12	37	TT
12.	Gamalia	15	10	15	40	TT
13.	Ardiansyah	15	10	15	40	TT
14.	Fajri	15	10	12	37	TT
15.	Kasih	15	10	12	37	TT
16.	Nabila	15	10	15	40	TT
17.	Nisar	15	10	20	45	TT
18.	Priska	20	15	40	75	T
19.	Radhit	15	10	15	40	TT
20.	Reni	20	20	30	70	T
21.	Nina	15	10	15	40	TT
22.	Siti	15	10	12	37	TT
23.	Yeheskiel	15	10	15	40	TT
24.	Zahra	20	15	35	70	T
25.	Lina	20	15	45	80	T
26.	Amalia	20	15	45	80	T
27.	Nova	15	10	12	37	TT
28.	Sartika	20	15	35	70	T

Lampiran 10

Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Post-Test

NO.	Nama Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1.	Azizah	22	25	45	92	T
2.	Daya	20	20	30	70	T
3.	Eklesia	20	22	40	82	T
4.	Ibnu	22	25	45	92	T
5.	Jason	15	18	30	65	TT
6.	Jefri	25	22	25	72	T
7.	Juan	20	20	40	80	T
8.	Karunia	22	20	45	87	T
9.	Kianti	22	20	50	92	T
10.	Maickel	22	20	45	87	T
11.	Miftahul	15	15	30	60	TT
12.	Gamalia	15	15	30	60	TT
13.	Ardiansyah	20	17	35	72	T
14.	Fajri	20	20	30	70	T
15.	Kasih	15	18	30	65	TT
16.	Nabila	20	20	40	80	T
17.	Nisar	15	18	30	65	TT
18.	Priska	22	20	45	87	T
19.	Radhit	20	20	40	80	T
20.	Reni	20	15	45	80	T
21.	Nina	15	18	30	65	TT
22.	Siti	25	22	25	72	TT
23.	Yeheskiel	20	20	30	70	T
24.	Zahra	22	20	40	82	T
25.	Lina	22	22	45	89	T
26.	Amalia	22	20	45	87	T
27.	Nova	20	20	40	80	T
28.	Sartika	20	20	40	80	T

Lampiran 11 Tabel Uji-t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 12

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS II SDN 94 LALONG KECAMATAN
WALENRANG KABUPATEN LUWU**

No.	Nama Siswa	L/P	Pertemuan				
			1	2	3	4	5
1.	Azizah	P	√	√	√	√	√
2.	Daya	L	√	√	√	√	√
3.	Eklesia	P	√	√	√	√	√
4.	Ibnu	L	√	√	√	√	√
5.	Jason	L	s	s	√	√	√
6.	Jefri	L	√	√	√	√	√
7.	Juan	L	√	√	√	√	√
8.	Karunia	P	√	√	√	√	√
9.	Kianti	P	i	i	√	√	√
10.	Maickel	L	√	√	√	√	√
11.	Miftahul	P	√	√	√	√	√
12.	Gamalia	P	a	√	√	√	√
13.	Ardiansyah	L	√	s	√	√	√
14.	Fajri	L	a	√	√	√	√
15.	Kasih	P	√	√	s	√	√
16.	Nabila	P	√	√	√	√	√
17.	Nisar	P	√	√	√	√	√
18.	Priska	P	s	s	√	√	√
19.	Radhit	L	√	√	√	√	√
20.	Reni	P	√	√	√	√	√
21.	Nina	P	√	√	√	√	√
22.	Siti	P	√	√	√	√	√
23.	Yeheskiel	L	√	√	√	√	√
24.	Zahra	P	√	√	√	√	√

25.	Lina	P	√	√	√	√	√
26.	Amalia	P	√	√	√	√	√
27.	Nova	P	a	√	√	√	√
28.	Sartika	P	√	√	√	√	√

Ket : a : alfa

s : sakit

i : izin

Laki – laki : 10 orang

Perempuan : 18 orang +

Jumlah : 28 orang

Lalong, 24 Juli 2023

Peneliti

Rika Sari
NIM. 4519103073

Lampiran 13

DOKUMENTASI

Tempat Melakukan Penelitian



Pengenalan Kelas



Proses Pemberian Pretest



Pemberian Posttest dan Pembagian Kelompok



Pembagian Media Scrabble



Guru Menjelaskan Tentang Permainan Scrabble



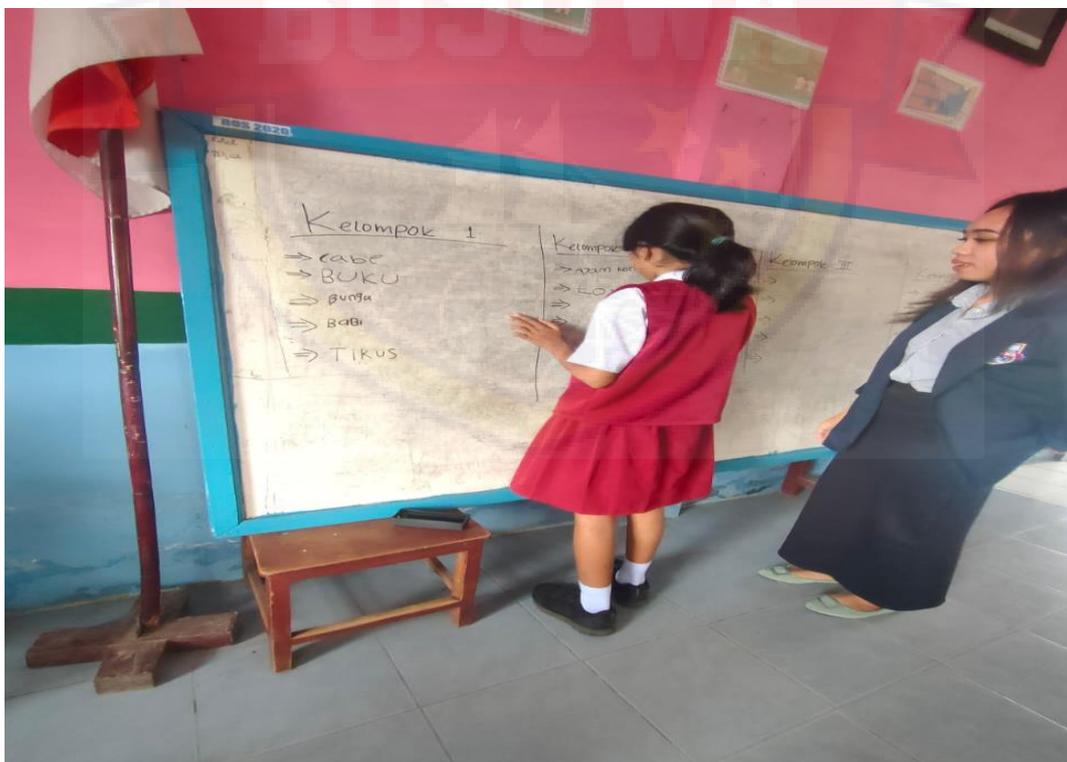
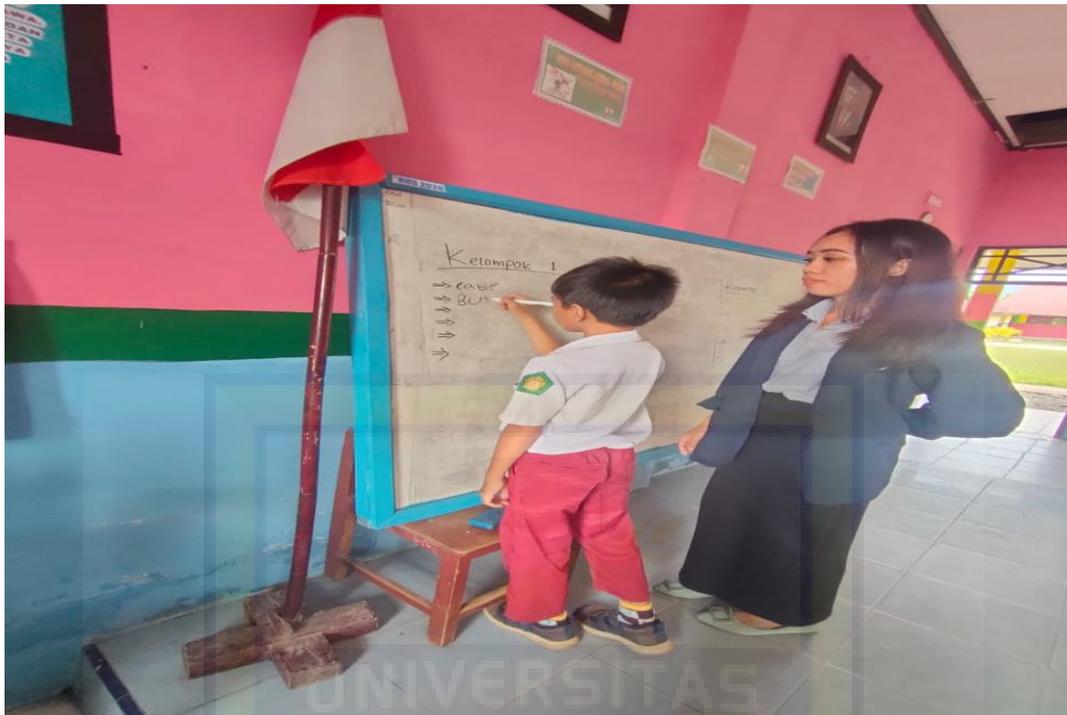
Siswa Mencari Huruf dan Menyusun Sesuai Nama di gambar



Guru Membimbing Siswa



Hasil Permainan Scrabble



Perwakilan Kelompok Menulis Hasil Dari Kata Yang Disusun



Foto Bersama Siswa dan Wali Kelas



RIWAYAT HIDUP



RIKA SARI, lahir di Bone-bone, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 14 Maret 2001. Anak kelima dari lima bersaudara pasangan Luther Tappi Belisa dan Yohana Seri. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 277 Sambirejo, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu pada

tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013. Selanjutnya, pada tahun 2016 penulis menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 1 Lamasi dan tamat di SMA Negeri 11 Luwu pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2023.