



Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru

Aprimadedi^{1✉}, Wiwik Oktasusila Wati², Silga Oktavia³

Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Dharma Indonesia

Email: silgaoktavia928@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru tepat di kelas IV Ditemukan Materi Mengenali dan menggunakan awalan *meng-* sesuai kaidah bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran berlangsung, media yang digunakan belum optimal, sehingga siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran. Maka dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran media *game scrabble* untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *game scrabble* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu (1) tahap *analyze* (analisis), (2) tahap *design* (perencanaan), (3) tahap *development* (pengembangan), setelah melalui tahap pengembangan dilakukan uji coba oleh 3 orang validator (dosen) dengan hasil 98,33% (sangat valid) (4) tahap *implementation* (implementasi), pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dengan hasil 90 % (sangat valid) dan siswa/siswi dengan hasil 95% (sangat valid), (5) tahap *evaluation* (evaluasi), berdasarkan perbandingan data nilai *pretest* dengan nilai rata-rata sebesar 62,18% dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45 setelah mendapatkan nilai *pretest* 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%. berdasarkan dari prosedur pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *game scrabble* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan, karena telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata kunci : *Media, Game, Scrabble, Bahasa*

Abstract

In learning Indonesian at SDN 03 Koto Baru, right in class IV, material was found to recognize and use the prefix meng-' according to Indonesian language rules. During the learning process, the media used is not optimal, so students become bored during the learning process. So in this research learning media was developed as Scrabble game media to overcome this problem. The purpose of this research is to produce scrabble game media for Indonesian language learning. The type of research used in this research is research and development. This development procedure refers to the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely (1) the analysis stage (analysis), (2) the design stage (planning), (3) the development stage (development), after going through the development stage a trial is carried out by 3 the validator (lecturer) with a result of 98.33% (very valid) (4) the implementation stage, at this stage practicality tests are carried out by the teacher with a result of 90% (very valid) and students with a result of 95% (very valid), (5) evaluation (evaluation) stage, based on data comparison of pretest values with an average value of 62.18% with the highest score of 80 and the lowest score of 45 after getting the pretest score the writer gets the posttest score or the final result after being given scrabble game media so that the highest score is 95 and the lowest score is 70 in the final results of students after being given scrabble game media has an average better than the average before using scrabble game media which is equal to 79.06%. Based on the ADDIE development procedure used in the research above, it can be concluded that the Scrabble game media that has been developed is feasible to use, because it meets valid and practical criteria.

Keywords: *Media, Game, Scrabble, Language*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat. Di dalam pendidikan ada pedoman untuk kegiatan belajar menjadi yaitu kurikulum. Kurikulum terbagi menjadi tiga yaitu kurikulum K13, kurikulum darurat, dan Kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menurut Kemdikbud, 2022 mendefinisikan kurikulum merdeka sebagai intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Di DharmaSraya kurikulum merdeka sudah diterapkan di kelas I dan kelas IV. Tapi, pada tahun 2024 semua sudah memakai kurikulum merdeka (Majir, Abdul., 2017).

Berdasarkan pernyataan Permendikbud Ristek yang dibahas sebelumnya,

bahawa bahasa Indonesia itu merupakan bahasa yang sangat harus dijunjung tinggi, maka diambil kesimpulan masalah yang dihadapi adalah, yaitu : Kurang tepatnya penulisan kata baku dalam proses belajar, dalam menulis masih ada huruf tinggal, sering menggunakan Bahasa Indonesia tidak tepat, minimnya pemahaman kosa kata Bahasa Indonesianya, dan sering mencampur adukan Bahasa Indonesia dengan bahasa asing.

Bedasarkan masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia bagi siswa-siswi di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk membahas fenomena tersebut dalam penelitian " pengembangan media *game scrabble* untuk penulisan kosa kata baku mata pelajaran bahasa di SDN 03 Koto Baru".

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan setelah mungkin dan produk akhirnya dievaluasi dengan seksama. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dimana model ADDIE merupakan proses instruktural yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Model ADDIE muncul tahun 1967 yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollanda. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game bagi siswa SD pada kurikulum merdeka untuk memperkaya kosa kata Di sebuah sekolah (Arofah & Cahyadi, 2019). Tahapan model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut :

1. Tahap *analyze* (Analisis)

Tahap analisis ialah tahap awal yang dilakukan dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Lembar validitas dirancang untuk mengetahui hasil dari kevalidan media *game scrabble* yang di dapat dari 3 validator yaitu : Bapak Rendi Marlianda, M.Pd, Bapak Dr. Reimon Efendi,M.Kom, dan Ibu Sonia Yulia Friska,M.Pd. dalam lembar validitas terdapat petunjuk pengisian dan 3 aspek yang dinilai oleh tim ahli diantaranya: isi, bahasa, dan media.

3. Tahap Development (Pengembangan)

a. Penyajian data hasil validasi media

Pada lembar validitas terdapat petunjuk pengisian dan 3 aspek yang dinilai, diantaranya validasi isi, validasi media, dan validasi bahasa, yang dilakukan oleh tiga validator dan mendapatkan hasil sebagai berikut :

tabel 4.8 validasi media *game scrabble*

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$
1	Sonia Yulia Friska, M.Pd	$V = \frac{54}{55} \times 100\%$ V = 98,18 %
2	Dr. Reimon effendi, M.Kom	$V = \frac{30}{30} \times 100\%$ V = 100 %
3	Rendi Marlianda, M.Pd	$V = \frac{35}{35} \times 100\%$ V = 100%

Praktikalitas ini dilakukan oleh siswa SDN 03 Koto Baru berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan secara tatap muka sehingga analisis untuk menentukan apakah media *game scrabble* yang telah dibuat praktis atau tidak, sebelum hasil penilaian dari siswa ini didapatkan, media *game scrabble* terlebih dahulu dilihat kepada 4 orang siswa/siswi. Praktikalitas media *game scrabble* oleh guru dan siswa/siswi dapat dilihat dari tabel berikut:

tabel 4. 9 praktikalitas guru dan siswa

No	Praktisi	Penilaian	ket
1	Wali kelas IV SDN 03 Koto Baru	90%	Sangat praktis
2	Siswa kelas IV SDN 03 Koto Baru	95%	Sangat praktis
	Rata-rata	92,5%	Sangat praktis

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi pertama dilakukan uji coba di kelas IV SDN 04 Koto

Baru dengan beberapa siswa, setelah melakukan uji coba di SDN 04 Koto Baru menggunakan media *game scrabble*. Setelah itu penulis melakukan penelitian untuk mendapat praktikalitas dan efektifan media *game scrabble* . praktikalitas yang diisi oleh guru dan siswa di SDN 03 Koto Baru.

a. Lembar Praktikalitas Guru dan Siswa

Praktikalitas ini dilakukan oleh siswa SDN 03 Koto Baru berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan secara tatap muka sehingga analisis untuk menentukan apakah media *game scrabble* yang telah dibuat praktis atau tidak, sebelum hasil penilaian dari siswa ini didapatkan, media *game scrabble* terlebih dahulu dilihatkan kepada 4 orang siswa/siswi. Praktikalitasmedia *game scrabble* oleh guru dan siswa/siswi dapat dilihat dari tabel berikut:

tabel 4. 9 praktikalitas guru dan siswa

No	Praktisi	Penilaian	ket
1	Wali kelas IV SDN 03 Koto Baru	90%	Sangat praktis
2	Siswa kelas IV SDN 03 Koto Baru	95%	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,5%	Sangat praktis

Hasil berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa praktikalitas media *game scrabble* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 90% dikategorikan sangat praktis dan siswa kelas IV dengan hasil 95% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media *game scrabble* adala 92,5% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar praktikalitas.

b. Uji skala kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IV di SDN 04 Koto Baru dengan beberapa siswa. Uji coba pada kelompok sedang dengan media *game scrabble* yaitu mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *game scrabble* yang dikembangkan oleh penulis. Dapat dilihat dari tabel berikut:

tabel 4. 10 nilai uji coba kelompok kecil di SDN 03 Koto Baru

No	Nama	Nilai
1	A1	70
2	A2	80
3	A3	85
4	A4	95
5	A5	90
6	A6	80
7	A7	75
8	A8	70
Rata-rata		80,62

Pada tabel di atas disimpulkan bahwa berdasarkan hasil belajar siswa sudah mencapai KKM yaitu 75 yaitu dengan ketuntasan rata-rata 80,62 dikategorikan efektif.

tabel 4. 11 nilai uji coba kelompok kecil di SDN 04 Koto baru

No	Nama	Nilai
1	AH	75
2	AA	70
3	FK	75
4	FH	85
5	GV	80
6	HP	90
7	IF	85
8	TP	75
Rata-rata		79,37

Pada tabel di atas disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji coba di sekolah yang berbeda dan sudah mencapai KKM yaitu dengan ketuntasan 75 yaitu dengan ketuntasan rata-rata 79,37 dikategorikan efektif.

c. Uji skala besar

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *game scrabble* yang dilakukan untuk mendapatkan mendapatkan praktikalitas dan efektifan media game scrabble.

tabel 4.12 tabel hasil uji coba kelompok besar SDN 03 Koto baru

No	Nama	Nilai
1	A1	80
2	A2	80
3	A3	90
4	A4	70
5	A5	75
6	A6	80
7	A7	75
8	A8	75
9	A9	80
10	A10	75
11	A11	85
12	A12	75
13	A13	75
14	A14	70
15	A15	95
16	A16	85
	RATA-RATA	79,06

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap eveluasi adalah tahap terakhir pada model ADDIE. Untuk lebih jelasbisa dilihat dari tabel di bawah ini:

tabel 4. 13 rata-rata pretest dan posttest SDN 03 Koto Baru

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	990	1265
Rata-rata	62,18	79,06

Berdasarkan perbandingan data pretest dan posttest siswa memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62,18 dan nilai posttest sebesar 79,06. Berdasarkan nilai rata- rata tersebut dapat terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi

dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan serta uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti media *game scrabble* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Validasi media *game scrabble* di nilai oleh 3 validator, menunjukan bahwa pengembangan media *game scrabble* memperoleh rata-rata persentase 98,33% dengan kategori (sangat valid), sehingga dapat dikatakan media *game scrabble* ini layak untuk digunakan.
2. Praktikalitas media *game scrabble* yang dinilai dari angket guru dan siswa memperoleh rata-rata persentase 92,5.% dengan kategori (sangat praktis) sehingga dapat dikatakan media pembelajaran dapat dengan mudah digunakan oleh siswa.
3. Efektivitas media *game scrabble* didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* . berdasarkan hasil analisis data efektivitas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *game scrabble* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan 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%

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Asfiati, A., & Mahdi, N. I. (2020). Merdeka Belajar bagi Anak Kebutuhan Khusus di SLB Kumala Indah Padangsidimpuan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9620>
- Belajar, M., Literatur, K., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). *Merdeka belajar: kajian literatur*.

- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci: 03*, 171–187. Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD*. 31(1), 17–28.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Kusumaningtyas, I., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Media Scrabble untuk Meningkatkan Procedural Fluency Matematika Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 300–314. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.109>
- Mahnun, O. N. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).
- Marisa, M. (2021). *CURRICULUM INNOVATION " INDEPENDENT LEARNING " IN THE ERA OF SOCIETY 5.0* Email: miramarisa97@gmail.com. 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., & Sutrisno, B. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA MATERI POKOK JURNAL KHUSUS*. 12(2018), 21–22.
- Nafinuddin, S. (n.d.). *(Komponen dan Struktur)*.
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004> No Title. (2016). 3(November), 229–250. Pembelajaran, M. (n.d.). *Unit 5*.
- Pendidikan, J., Islam, A., & Belakang, A. L. (2011). *Volume 6 Nomor 2 Tahun 2011*. 6, 69–78.
- Raden, I., & Lampung, I. (2015). *Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* 190. 2, 190–204.
- Rahmasyah, M. F. (n.d.). *MERDEKA BELAJAR: UPAYA PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN DI SEKOLAH / MADRASAH*. 2019, 47–52.
- Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.

- Studi, P., & Bahasa, P. (2020). *Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu*. 29–43.
- Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 13–28.
- Suryana, C., Nurwahidah, I., & Hernawan, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5877–5889.
- Teks, B. (2013). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*.
- Widiyarto, S. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR*. 09(03), 323–335.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1–19. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/BING4214-M1.pdf>