

**PENGARUH GAME SCRABBLE TERHADAP KETERAMPILAN  
MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 104280 DESA  
PULAU GAMBAR KAB.SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat – syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**Rizka Amaliah**  
**NPM.2002090300P**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua


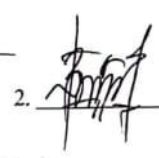
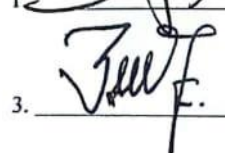
  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

Sekretaris

  
**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

1.   
2.   
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : RIZKA AMALIAH  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca  
Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar  
Kab. Serdang Bedagai

Sudah layak disidangkan.

Medan, 28 Juli 2023

Disetujui Oleh:  
Pembimbing,

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
23 / Juni -2023	Bab IV ► Hasil Penelitian ► Pembahasan		
7 / Juli -2023	Bab IV ► ukuran tulisan ► Pembahasan & Keterbatasan Penelitian		
10 / Juli -2023	Bab IV ► Presentase nilai Pre & Post-test ► Pembahasan Penelitian terdahulu		
14 / Juli -2023	Bab IV ► Hasil Penelitian bagian skor ► Pengujian		
17 / Juli -2023	Bab V ► Kesimpulan ► Lampiran-Lampiran		
20 / Juli -2023	Acc sidang skripsi		

Medan, 21 Juli 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya bertandatangan di bawah ini :

Nama Lengkap : RIZKA AMALIAH  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh *Game* Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia di tuntutan dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

  
Rizka Amaliah  
NPM. 2002090300P

## ABSTRAK

**Rizka Amaliah. NPM. 2002090300P. Pengaruh *Game Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Sumatera Utara. Skripsi. 2023. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Game Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan Populasi penelitian adalah seluruh kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan Sampel yaitu Total Sampling yang dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil Nilai rata-rata yang diperoleh kelas *pre-test* adalah 53.10 sedangkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh kelas *post-test* adalah 77.35 Teknik pengambilam data menggunakan uji *Mann-Whitney U Test* pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai. Hasil perhitungan presentase antara nilai *pretest* & *posttest* didapatkan klasikal yaitu 48%.

**Kata Kunci :** *Game Scrabble, Keterampilan Membaca.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME SCRABBLE TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI DESA PULAU GAMBAR KAB.SERDANG BEDAGAI”**. Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Shaleh S.Pd., M.Pd selaku wakil Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
9. Ibu Sri Atun, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 104280 yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
10. Ibu Fitri Hayati Lestari, S.Pd.,I selaku Guru Kelas IV SD Negeri 104280 yang telah membantu saat berlangsung penelitian.
11. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Jamin dan Ibunda Dewi Nila Sari yang telah memberikan semangat dan tidak berhenti-hentinya berdoa, sehingga penulis sampai di tahap sekarang ini.
12. Terima kasih untuk kedua adik penulis M. Arif dan Uswatul Hasanah yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis selama penyusunan skripsi ini.



13. Terima kasih kepada sahabat penulis Arinda Tasya Azzahra dan Yulia Dwi Agustin yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa/i kelas F Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) stambuk 2019.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiin.

Medan, Agustus 2023  
Penulis

**Rizka Amaliah**  
**NPM : 2002090300P**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II : KERANGKA TEORITIS.....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teoritis.....	11
1. <i>Game Scrabble</i> .....	11
a. Pengertian <i>Game Scrabble</i> .....	11
b. Strategi <i>Game Scrabble</i> .....	13
c. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Game Scrabble</i> di SD .....	14
d. Manfaat <i>Game Scrabble</i> .....	16
e. Kelebihan <i>Game Scrabble</i> .....	18
f. Kekurangan <i>Game Scrabble</i> .....	19

g. Landasan penggunaan Media <i>Game Scrabble</i> .....	19
2. Keterampilan Membaca .....	20
a. Pengertian Membaca .....	20
b. Manfaat Membaca.....	24
c. Tujuan Membaca.....	26
d. Pengertian Keterampilan Membaca .....	28
e. Indikator Keterampilan Membaca.....	29
f. Karakteristik Siswa yang Memiliki Keterampilan Membaca.....	31
B. Kerangka Konseptual.....	31
C. Hipotesis.....	33
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel .....	35
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional .....	37
E. Desain Penelitian .....	38
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Teknik Analisa Data .....	42
1. Uji Validitas.....	42
2. Uji Hipotesis .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Hasil Uji Validatas Lembar Observasi.....	46

a. Keterampilan Membaca Siswa Sebelum Menerapkan <i>Game</i> <i>Scrabble</i> .....	47
b. Keterampilan Membaca Siswa Sesudah Menerapkan <i>Game</i> <i>Scrabble</i> .....	49
2. Syarat Pengujian .....	50
a. Uji Hipotesis.....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Membaca Permulaan .....	30
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian .....	35
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3.4 Indikator Keterampilan Membaca.....	38
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan Membaca .....	40
Tabel 3.8 Penilaian Lembar Observasi Keterampilan Membaca .....	40
Tabel 3.9 Kriteria Nilai Lembar Observasi.....	40
Tabel 3.10 Lembar Observasi Keterampilan Membaca.....	41
Tabel 3.11 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 .....	43
Tabel 4.1 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> .....	47
Tabel 4.2 Hasil Nilai <i>Post-test</i> .....	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman ( <i>cone of experince</i> ) Edgar Dale .....	20
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 3.1 Desaian Penelitian .....	39
Gambar 4.1 Diagram sebelum menggunakan <i>Game Scrabble</i> .....	47
Gambar 4.2 Diagram sesudah menggunakan <i>Game Scrabble</i> .....	48

## LAMPIRAN

Lampiran 1 SILABUS .....	64
Lampiran 2 RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) .....	68
Lampiran 3 Validasi Instrumen Lembar Observasi.....	74
Lampiran 4 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> .....	75
Lampiran 5 Hasil Lembar Observasi <i>Pretest</i> Siswa Kelas IV .....	77
Lampiran 6 Hasil Lembar Observasi <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV .....	83
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> .....	85
Lampiran 8 Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91
Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis ( Uji t ).....	92
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi.....	93
Lampiran 11 Dokumentasi .....	94
Lampiran 12 Hasil Turnitin.....	96
Lampiran 13 K1 .....	97
Lampiran 14 K2.....	98
Lampiran 15 K3.....	99
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal.....	100
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Seminar Proposal .....	101
Lampiran 18 Lembar Acara Seminar Proposal .....	102
Lampiran 19 Lembar Revisi Acara Seminar Proposal .....	103
Lampiran 20 Surat Riset Penelitian .....	104
Lampiran 21 Surat Balasan Sekolah Penelitian.....	105
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup .....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah sebuah interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran efektif adalah sebuah cara untuk meningkatkan prestasi siswa. Untuk menuju pembelajaran yang efektif seorang guru harus pandai menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Belajar yang baik merupakan belajar yang menghasilkan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Djamaludin & Wardana, 2019:13).

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dengan mengembangkan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Jenjang sekolah dasar merupakan jenjang dimana seseorang dapat menanamkan keterampilan dasar, diantaranya keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berhitung. Hal ini dapat membekali seorang siswa untuk lanjut ke jenjang pendidikan selanjutnya sehingga dapat mempersiapkan untuk hidup dimasa yang akan datang.

Menurut Zubaidah (2016) Keterampilan yang harus dimiliki siswa Sekolah Dasar (SD) seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berbicara atau berkomunikasi, keterampilan berbahasa (membaca) dan keterampilan berhitung. Dalam hal ini



bahasa dan membaca adalah salah satu aspek yang penting dalam kehidupan sosial anak. Bahasa dan membaca tidak saja berbentuk bahasa lisan, tetapi juga berupa gambar, tulisan, isyarat.

Didalam dunia pendidikan, keterampilan membaca sangat diperhatikan karena hal ini dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran efektif. Keterampilan membaca peserta didik sangat menunjang proses pembelajaran disetiap mata pelajaran dengan baik. Dengan ini dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca yang tinggi dapat membawa dampak baik bagi kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran yang lain.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Keterampilan membaca adalah sebuah keterampilan dalam kegiatan memahami kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata yang membentuk kelompok kata dan kalimat menjadi sebuah paragraf yang membentuk wacana yang utuh serta lambang atau tanda atau tulisan (Dalman, 2014:1)

Menurut Syamsuddin (2021:73) Membaca merupakan bagian dari salah satu perkembangan bahasa, Membaca merupakan hal yang memiliki banyak manfaat, seseorang memperoleh banyak pengetahuan, keterampilan berbicara menjadi lancar. Membaca dapat membuka jendela ilmu dimana dengan membaca bisa mendapatkan informasi dan sudut pandang yang berbeda. Setiap orang memiliki keterampilan membaca karena tanpa mereka sadari kegiatan

membaca adalah kegiatan yang sering mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak banyak orang memahami maksud dari membaca.

Menurut Aufa, dkk (2020) Mengemukakan Keterampilan dalam berbahasa terdapat empat aspek yakni keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan berbicara. Keterampilan membaca sangat diperlukan siswa untuk memenuhi kewajibannya sebagai seorang pelajar. Dengan adanya keterampilan membaca pada siswa sehingga karakteristik siswa yang memiliki keterampilan membaca, siswa dapat mengenali huruf abjad, siswa dapat membaca lancar, siswa akan mengerti berbagai informasi, dan siswa memahami isi bacaan.

Kenyataannya berdasarkan observasi awal pada saat PLP 1 pada bulan Maret 2021 dan KKN (Kuliah Kerja Nyata) pada bulan Agustus 2022 kemudian dilakukan observasi lanjutan pada hari selasa 25 Oktober 2022 yang dilakukan wawancara dengan wali kelas IV dan observasi langsung pada siswa kelas IV SD Negeri 104280 penulis menemukan bahwa rendahnya keterampilan membaca siswa. Masalah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Masalah pertama, siswa belum lancar dalam membaca, siswa masih mengeja dalam hati setiap kata pada saat membaca. Siswa membaca terbata-bata sehingga apa yang dibaca siswa kurang jelas. Dengan siswa yang belum lancar membaca maka siswa tidak dapat menemukan alur bacaan. Dengan demikian siswa akan hanya membaca tulisan, siswa tidak mengetahui secara utuh makna bacaan dan siswa tidak mendapatkan informasi.

Masalah kedua, ketidaktepatan huruf maupun tanda baca. Di dalam kegiatan membaca dimana siswa yang sudah lancar membaca tidak memperhatikan atau tidak memaknai kata demi kata sehingga masih banyak huruf yang dihilangkan maupun huruf yang ditambah karena siswa tersebut membaca seperti lajunya kereta api tanpa melihat tanda baca atau disebut terburu-buru dalam membaca. Dengan demikian siswa tidak akan menemukan alur bacaan dan isi bacaan.

Masalah ketiga yang terjadi ialah intonasi siswa dalam membaca masih rendah. Pada saat pembelajaran membaca suara siswa dari keras menjadi pelan. Dengan hal ini guru harus menyuruh siswa untuk mengeluarkan suara yang lebih keras dalam membaca agar terdengar jelas dan siswa lain yang menjadi pendengar akan mudah memahami apa yang dibaca temannya. Tetapi siswa merasa takut dan malu apabila bacaan yang dibaca salah sehingga suara membaca siswa menjadi pelan padahal guru siap membimbing siswa dalam membaca.

Masalah keempat guru jarang menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam pembelajaran membaca. Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa guru menggunakan metode *one by one* untuk membaca dan juga menerapkan literasi sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan *one by one* yang dilakukan guru dapat menjadikan siswa takut untuk mengeluarkan suara dikarenakan rasa takut mereka sedangkan kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran dilakukan masih banyak siswa yang tidak melakukan kegiatan tersebut atau pura-pura terlihat membaca saja.

Permasalahan rendahnya keterampilan membaca pada siswa berdampak pada proses pembelajaran jadi tidak efektif pembelajaran memerlukan kegiatan literasi terlebih dahulu, kurangnya pengetahuan pada siswa dimana siswa mengharapkan sumber dari guru, siswa sulit berkomunikasi dikarenakan minimnya kosakata yang di miliki, kecerdasan pada siswa menurun karena keterampilan membaca pada siswa mempengaruhi tingkat kecerdasan sehingga siswa tidak berfikir kritis.

Rendahnya keterampilan membaca siswa kelas IV SD harus mendapatkan perhatian yang serius dimana kelas IV SD adalah kelas tinggi yang seharusnya keterampilan membaca pada mereka sudah baik. Jika siswa belum lancar membaca maka akan terhambatnya proses pembelajaran, maka siswa sulit memahami isi bacaan. Hal ini akan menghambat kegiatan membaca dan aspek berbahasa lainnya. Salah satu usaha yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan metode atau media yang menarik perhatian siswa. Metode dan Media membaca yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa juga harus menyesuaikan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV adalah media permainan edukatif yakni *Game Scrabble*.

*Game Scrabble* dapat meningkatkan pemikiran, memori, dan kreativitas siswa. Permainan ini menggunakan potongan huruf dan papan *Scrabble*.

Dengan materi edukatif yang menarik, permainan *Scrabble* juga dapat meningkatkan gairah membaca siswa dan menyeimbangkan otak kanan dan

kiri pada siswa. hal ini efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa yang mengalami kesulitan membaca (Yualdi et al, 2013).

Menurut Rifa (2012:110) mengemukakan bahwa *Game Scrabble* adalah sebuah media permainan yang memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sambil bermain dalam menyusun dan merangkai susunan huruf menjadi sebuah kata atau kalimat.

Penggunaan permaian edukatif yakni *Game Scrabble* sudah ada yang meneliti sebelumnya atau menggunakan permainan ini sebelumnya diantaranya: Saadah & Hidayah, (2013) meneliti permainan *Scrabble* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak dileksia. Hasil yang didapatkan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak dileksia. Dayarni, (2020), meneliti kemampuan membaca siswa kelas I SDN 002 Belakang Padang Kota Batam menggunakan permainan *Scrabble*. Hasil yang didapatkan penelitian ini bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan membaca awal dan hasil belajar siswa pada materi membaca lancar di I SDN 002 Belakang Padang Kota Batam. Yualdi dkk, (2013) meneliti kemampuan siswa kelas III SD yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca. Hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa keterampilan membaca anak dengan kesulitan membaca meningkat dengan permainan *scrabble*.

Penelitian terdahulu menggunakan *Game Scrabble* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan membaca permulaan pada anak dileksia (anak yang

mengalami kesulitan dalam membaca) pada anak usia dini dan pada siswa kelas rendah. Hasil penelitian tersebut bahwa terdapat pengaruh meningkatnya keterampilan membaca pada anak dengan menggunakan *Game Scrabble*. Sedangkan dalam penelitian sekarang Peneliti meneliti keterampilan membaca pada siswa kelas IV dan penelitian sekarang dilakukan pasca pandemi covid-19, dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring. Proses pembelajaran ini membuat siswa acuh tak acuh dalam belajar karena tidak dipantau langsung proses pembelajaran dengan guru sehingga merosotnya keterampilan membaca pada siswa.

Rendahnya keterampilan membaca harus mendapatkan perhatian serius hal ini akan menghambat keterampilan aspek bahasa lainnya. Urgensi pada penelitian ini untuk mengurangi ketidak mampuan siswa yang tidak bisa membaca, memperkaya kosakata pada siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Game Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka muncul indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280.

2. Masih ada siswa yang belum lancar membaca dan belum mengenal huruf abjad di kelas IV SD Negeri 104280.
3. Ketidaktepatan bacaan dalam membaca pada siswa kelas IV SD Negeri 104280.
4. Guru kelas IV SD Negeri 104280 jarang menggunakan media menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Rendahnya Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas IV SD NEGERI 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sebelum menggunakan *game scrabble*?
2. Bagaimana keterampilan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sesudah menggunakan *game scrabble*?
3. Apakah *game scrabble* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar?



### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sebelum menggunakan *game scrabble*.
2. Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sesudah menggunakan *game scrabble*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian yang dilakukan peneliti di Kelas IV SDN 104280 Pulau Gambar adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang memberikan ilmu mengenai *Game Scrabble* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, pemikiran serta pengetahuan mengenai kemampuan membaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Sebagai sumber inspirasi dalam perbaikan kualitas pembelajaran khususnya pada kemampuan membaca siswa di SDN 104280 Pulau Gambar.

### b. Bagi Guru

Dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan guru dalam mengajar, dan dapat mengetahui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta dapat dijadikan untuk memperbaiki proses dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kesulitan yang dihadapi guru atau siswa terpecahkan masalahnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai alat untuk membangun pengetahuan dan memperoleh hasil atau penemuan dari kegiatan penelitian agar bisa dikembangkan, untuk meningkatkan kualitas keterampilan membaca dalam kegiatan pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan referensi pengetahuan dan wawasan saat melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Landasan Teoritis

##### 1. *Game Scrabble*

###### a. Pengertian *Game Scrabble*

Kata “*Game*” berasal dari kosa kata bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan dalam kata ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual berdasarkan ilmu pengetahuan (*Intellectual Playability Game*) yang dapat juga diartikan sebuah pelaku pemainnya, permainan dapat dikategorikan dalam konteks tidak serius atau dengan maksud *refreshing*. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghilangkan rasa penat yang dimainkan dengan menggunakan kecerdasan berfikir dan menggunakan strategi tertentu dimana pemain harus berinteraksi dengan sistem dan permasalahan yang di manipulasi secara sengaja yang menimbulkan keseruan dalam bermain (Suryadi, 2018).

*Game scrabble* adalah permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemikiran, memori, dan kreativitas pada anak. Permainan scrabble terdiri potongan huruf-huruf kecil dan papan *scrabble* dimainkan dengan materi edukatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan gairah membaca pada siswa dan menyeimbangkan otak kanan dan kiri pada anak (Yualdi et al, 2013).

*Game scrabble* adalah sebuah media permainan yang memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sambil bermain dalam menyusun dan juga

merangkai susunan huruf menjadi sebuah kata atau kalimat (Rifa, 2012:110).

Menurut Jannah, dkk (2014) *Scrabble* merupakan sebuah media permainan yang bermaksud supaya siswa dapat menyusun kosakata atau mempunyai kosakata atau dapat memperbanyak kosakata, menyusun kalimat, dan menyusun paragraf. Menurut Pyatt dalam Aisyah (2017) *Scrabble* mengambil nilai pendidikan Teka-teki silang ke level selanjutnya. Permainan *scrabble* bisa Perluas kosa kata mereka setiap kali mereka bermain, cari kata-kata dalam kamus atau mempelajari kata yang tidak dikenal digunakan lawan sebelumnya.

Mubasyira (2017) *Scrabble* merupakan sebuah media yang berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak. *Scrabble* ini juga merupakan permainan berbentuk papan dan cara bermainnya dengan menyusun kata yang memiliki makna.

Menurut Quinn & Wiest dalam Saputra (2015) *Scrabble* adalah permainan di mana Anda menyusun huruf-huruf abjad untuk mengatakan Selain memanfaatkannya sebagai media belajar yang menarik, permainan *Scrabble* juga dua bahasa ini yang diciptakan untuk meningkatkan daya tarik Permainan *scrabble* di kalangan masyarakat Indonesia. *Game* ini bisa populer dengan orang-orang di dunia, sehingga bangsa-bangsa di dunia mengembangkan permainan *Scrabble* untuk bahasa aslinya Bahasa Inggris adalah bahasa utama dari permainan *scrabble*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *game scrabble* adalah sebuah permainan edukatif yang dimainkan dengan kecerdasan yang

dapat melatih otak kanan dan kiri pada anak. Permainan ini terdiri dari potongan huruf-huruf kecil dan papan, *scrabble* merupakan permainan teka-teki silang yang berguna untuk menambah atau memperbanyak kosakata dengan cara menyusun potongan huruf-huruf pada papan *scrabble* membentuk sebuah kalimat. Dengan adanya sebuah permainan dapat menghilangkan rasa kepenatan yang ada atau refreshing, permainan juga dapat menimbulkan rasa kesenangan.

#### **b. Strategi *Game Scrabble***

Menurut James dalam Aisyah (2017) strategi permainan *scrabble* yaitu menggunakan *cooperative game* atau permainan kooperatif, dimana didalam sebuah permainannya yang mengharuskan mencapai tujuan dengan cara bekerjasama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya.

Menurut Muspawi,dkk (2013) Dengan adanya strategi ini, para pemain *scrabble* dapat menambah kosakata baru yang belum mereka pernah ketahui dan kata tersebut digunakan oleh lawan pemain atau anggota pemain lainnya. *Game scrabble* ini ialah permainan yang menyusun huruf-huruf abjad menjadi atau membentuk sebuah kata yang disusun diatas papan berbentuk persegi. Sebuah kata yang didapatkan oleh pemain disusun secara horizontal dan vertikal seperti permainan teka-teki silang.

Permainan *Scrabble* mirip dengan teka-teki silang, yakni menempatkan *tile* pada kotak-kotak dengan membentuk kata, yang harus terhubung dengan kata yang ada sebelumnya. Nilai ditentukan berdasarkan total nilai huruf yang

membentuk kata plus kelipatan huruf untuk “*double Letter score*” atau “*triple letter score*”, dan kelipatan berdasarkan kata bila melewati “*double word score*” atau “*triple letter score*” (Azani,2015).

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi *game scrabble* adalah sebuah media yang terdiri dengan potongan huruf-huruf alpabet yang dirancang untuk meningkatkan kosakata pada siswa dengan cara menyusun huruf-huruf alpabet menjadi sebuah kata yang mempunyai makna. Jika dihubungkan pada penelitian ini, pada mata pelajaran bahasa indonesia khususnya keterampilan membaca pada siswa mengharuskan siswa untuk mempunyai atau memperbanyak kosakata selain itu dengan permainan ini dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa dan meningkatkan kemampuan mengeja bagi siswa yang belum lancar membaca dan juga dapat mengenalkan huruf alfabet kepada siswa. Dengan menggunakan media *game scrabble* dapat dikategorikan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan selain mengajak siswa untuk belajar juga mengajak siswa untuk bermain atau dikatakan belajar sambil bermain. *Game scrabble* ini salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan membaca siswa.

### **c. Langkah-langkah Pembelajaran *Game Scrabble* di Sekolah Dasar**

Dengan tujuan akhir dalam pembelajaran *Scrabble* kosakata bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) yaitu selain siswa terampil dalam mengguna-

kan kosakata bahasa Indonesia tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa. Menurut Aisyah (2017) Langkah-langkah strategi pembelajaran *Scrabble* sebagai berikut :

- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik.
- 2) Guru membentuk kelompok belajar siswa yang terdiri 2 - 4 orang.
- 3) Guru memberi durasi tertentu untuk permainan *scrabble* dengan menyusun kata.
- 4) Kelompok pemain mengerjakan permainan scrabble dengan cara menyusun kata di depan kelas berdasarkan durasi waktu yang telah ditentukan oleh guru.
- 5) Guru mengecek durasi waktu sambil mengecek pekerjaan siswa.
- 6) Jika waktu pengerjaan telah habis, kelompok pemain kembali wajib kembali ke tempat duduknya dan kelompok berikutnya maju ke depan kelas.
- 7) Guru melakukan penilaian baik di depan kelas. Penilaian dilakukan melalui seberapa cepat kelompok siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak poin yang mereka kumpulkan dan dikerjakan dengan benar.
- 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa-siswi yang belum cukup berhasil menjawab cepat dan benar.

Menurut Mubasyira (2017) langkah-langkah permainan *Scrabble* sebagai berikut:

- 1) Tetapkan dulu pokok bahasan yang akan dipakai dalam permainan.
- 2) Guru membentuk kelompok belajar siswa yang terdiri 2-4 orang.
- 3) Untuk menentukan pemain pertama, kedua, dan seterusnya. Letakkan biji-biji huruf semuanya dengan menghadap ke bawah dan aduklah. Siapa yang mendapatkan huruf A atau terdekat huruf A mendapatkan kesempatan sebagai pemain pertama.
- 4) Dengan memakai biji-biji huruf tersebut dengan waktu yang ditentukan pemain pertama membentuk sebuah kata di atas papan *Scrabble*.
- 5) Giliran selanjutnya pemain kedua.
- 6) Pemenang ditentukan berdasarkan waktu tercepat menyusun kata.
- 7) Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok.

#### **d. Manfaat *Game Scrabble***

Menurut Hinebough dalam Aisyah (2017) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan edukatif papan *scrabble*, adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan keterampilan kemampuan membaca.
- 2) Memperbanyak kosakata.
- 3) Mengembangkan kemampuan tata bahasa.



- 4) Strategi pembelajaran ini mengajak siswa belajar sambil bermain, dimana siswa dapat berkreasi dan berpikir kritis, mempelajari sesuatu secara santai tanpa merasakan stres atau perasaan tertekan.
- 5) Selain itu juga dapat menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan kemampuan mengeja.

Menurut Mubasyira & Widiyanto (2017:325) Adapun manfaat permainan scrabble sebagai berikut :

- 1) Secara kognitif dengan tujuan agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengingatnya.
- 2) Motorik dengan tujuan agar peserta didik mampu mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga mereka terampil dalam menjalankan motorik halus dan kasar.
- 3) Logika dengan tujuan agar peserta didik mampu berpikir secara tepat dan teratur sehingga mereka lebih cepat mengambil keputusan.
- 4) Emosional/sosial dengan tujuan agar peserta didik mampu menjalankan interpersonal skill sehingga mereka mempunyai kesabaran dan lebih berhati-hati dalam bertindak.
- 5) Kreatif dengan tujuan agar peserta didik mampu menghasilkan ide melalui olah huruf menjadi kata.

Menurut Yualdi,dkk (2013) Permainan *Scrabble* dapat meningkatkan daya pikir anak, daya kreasi, serta daya ingat. Permainan ini juga dapat digunakan untuk melatih anak yang memiliki kesulitan membaca hingga disleksia. Hal tersebut dikarenakan esensi dari permainan *scrabble* adalah

merangkai suatu kata, sehingga seorang anak yang memiliki kesulitan membaca dapat mengingat sebuah kata yang telah disusun.

Berdasarkan menurut para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat permainan scrabble dapat meningkatkan kognitif, motorik, dan emosional pada anak.

#### **e. Kelebihan *Game Scrabble***

Menurut Kusni dalam Suyono (2020) kelebihan dari permainan edukatif yaitu permainan media *scrabble* adalah dapat meningkatkan kinerja memori otak dalam memecahkan kata. Media permainan *scrabble* dapat menunjang kemampuan berfikir anak dalam menyusun kepingan atau potongan huruf-huruf abjad membentuk sebuah kata. Dengan permainan *scrabble* dapat memperbanyak kosakata bahasa indonesia, mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dan mengajak siswa berkreasi dalam permainan ini sehingga permainan ini tidak membuat siswa tertekan dan stress yang ada menimbulkan rasa bahagia atau dikatakan refreshing.

Menurut Lukitaningtyas, dkk (2019) *Game Scrabble* dapat menjadi sarana untuk memberikan motivasi atau ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran menjadi efektif, dan efisien. Sedangkan Saadah & Hidayah (2013) berpendapat lain menjelaskan bahwa kelebihan *Game Scrabble* antara lain:

- 1) Melatih peserta didik untuk aktif.
- 2) Mengajak siswa berkreasi.
- 3) Mengajak siswa berfikir kritis.

#### **f. Kekurangan *Game Scrabble***

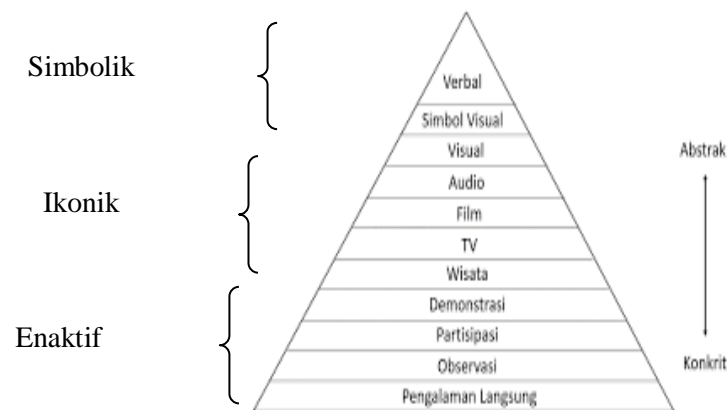
Setiap permainan edukatif memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing sehingga menurut Aisyah (2017) mengemukakan bahwa kekurangan dalam permainan edukatif media *scrabble* adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran Ini Terkadang Sulit Dalam Merencanakannya, Karena Terbentur Dalam Kebiasaan Siswa Yang Belajar.
- 2) Dalam Mengimplementasikan Memerlukan Waktu Yang Panjang, Sehingga Guru Sulit Dalam Menyesuaikan Waktu Yang Telah Ditentukan.
- 3) Permainan *Scrabble* Dapat Menimbulkan Suara Gaduh Atau Keributan Sehingga Hal Ini Dapat Mengganggu Proses Pembelajaran Dikelas Sebelah Atau Kelas Yang Berdekatan.

Menurut Dayarni (2020) Kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran *scrabble* ini yaitu keterbatasan kata yang disajikan. Keterbatasan kata pada media dikarenakan dalam pembuatan media ini tidak mudah dan memerlukan banyak bahan yang akan digunakan. Selain itu, media *scrabble* ini cukup berat sehingga sedikit menyulitkan siswa untuk membawanya.

#### **g. Landasan Penggunaan Media *Game Scrabble***

Teori ini dilandaskan pada teori Edgar Dale, menurut Arsyad, (2013) mengatakan bahwa salah satu gambaran yang paling banyak di jadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Exferience* (Kerucut pengalaman *Dale*). Berikut gambar kerucut pengalaman oleh *Edgar Dale* :



**Gambar 2.1**  
Kerucut pengalaman (*cone of experince*) Edgar Dale

Kerucut pengalaman diatas menunjukkan tingkat belajar dan pemahaman siswa yang di mulai dari pemahaman konsep konkret menuju abstrak. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat pemahaman konkret, sehingga dalam proses belajar diperlukan adanya media pembelajaran untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak.

Game scrabble merupakan media permainan edukatif yang dapat memperluas kosakata dan meperkuat kemampuan bahasa. Dengan begitu kesimpulan yang diambil bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran demi tercapai nya tujuan pembelajaran.

## 2. Keterampilan Membaca

### a. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu kegiatan yang tanpa kita sadari sering kita lakukan, tetapi banyak orang belum memahami maksud dari membaca. Membaca merupakan aktivitas edukasi yang mencakup beberapa aktivitas, seperti mengenal huruf-huruf abjad, mengenal kata, menggabungkan huruf

menjadi sebuah kata serta menyirat maksud dari isi bacaan.

Menurut Sarkiyah (2016) Membaca adalah proses teks dan informasi yang bertujuan kepemilikan pembaca memainkan peran penting dalam desain Arti. Membaca juga merupakan strategi. Pembaca efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks untuk membangun makna dalam membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca.

Membaca ialah sebuah aktivitas yang mengacuh pada proses kognitif. Hal tersebut dikatakan karena didalam kegiatan membaca, pembaca dapat melihat huruf-huruf yang digabungkan menjadi sebuah kata sehingga pembaca dapat menambah kosakata, melihat tanda-tanda dalam bacaan, selain itu pembaca berfikir untuk memahami maksud dari isi bacaan. Kegiatan membaca salah satu kegiatan perkembangan keterampilan pada anak, dimana bermula anak mengenal huruf abjad sampai dimana anak dapat membaca kritis.

Menurut Dalman (2014:5) mengemukakan bahwa membaca merupakan sebuah kegiatan atau proses kognitif yang berusaha untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat didalam tulisan. Dengan kata lain membaca berarti proses berfikir untuk memahami isi bacaan.

Menurut Afa, dkk, (2020) Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang dimiliki manusia, dan kita dapat mempelajari berbagai bidang studi melalui membaca. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari kata membaca. Dengan demikian, membaca yang sangat perlu dipahami. Kemampuan membaca juga sangat diperlukan siswa untuk

memenuhi kewajibannya sebagai seorang pelajar (Aufa, dkk, 2020).

Menurut Dalman (2014:5) mengemukakan bahwa membaca merupakan sebuah kegiatan atau proses kognitif yang berusaha untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat didalam tulisan. Dengan kata lain membaca berarti proses berfikir untuk memahami isi bacaan.

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang dimiliki manusia, dan kita dapat mempelajari berbagai bidang studi melalui membaca. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari kata membaca. Dengan demikian, membaca yang sangat perlu dipahami. Kemampuan membaca juga sangat diperlukan siswa untuk memenuhi kewajibannya sebagai seorang pelajar (Aufa, dkk, 2020).

Menurut Irfan (2013:39) Pada dasarnya membaca merupakan suatu hal yang kompleks karena melibatkan banyak hal, Selain merevisi teks, terlibat dalam kegiatan seperti: terlihat Berpikir, psikolinguistik dan metakognisi. Seperti membaca visual adalah proses mengubah simbol tertulis (huruf) menjadi kata-kata yang diucapkan. Membaca adalah sebagai proses berpikir meliputi kegiatan pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, pembacaan kritis dan pengalaman kreatif.

Membaca merupakan hal yang memiliki banyak manfaat, dengan membaca orang memperoleh banyak pengetahuan, keterampilan berbicara menjadi lancar. Membaca juga menjadi jendela berarti dengan membaca bisa mendapatkan informasi yang berbeda dari sumber yang berbeda dan sudut yang berbeda (Syamsuddin, 2021:73).

Membaca adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata/Bahasa tulis dalam hal ini untuk menelusuri makna yang ada dalam suatu tulisan. Membaca dapat diartikan suatu aktivitas yang kompleks yang melibatkan kegiatan fisik maupun mental untuk mengetahui dan memahami makna suatu tulisan (Akhir, 2017).

Berbeda dengan pendapat para ahli diatas, Irfan (2013:39) menjelaskan bahwa membaca pada dasarnya melibatkan tidak hanya melafalkan kata-kata tertulis tetapi juga aktivitas seperti penglihatan, pemikiran, psikolinguistik, dan metakognisi. Sebagai proses membaca visual, adalah proses menerjemahkan simbol (karakter) tertulis ke dalam bahasa lisan. Sebagai proses berpikir, pemahaman bacaan mencakup kegiatan pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, pembacaan kritis, dan pengalaman kreatif.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan keterampilan membaca adalah hal yang lazim dan penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sosial, dengan membaca membuat pembaca memiliki banyak kosakata. membaca merupakan kegiatan yang dilakukan secara lisan dari kata perkata atau pengenalan kata dengan melakukan pemahaman literasi yang sesuai dengan teks dan konteks. Strategi membaca memiliki variasi, dengan membaca dapat memperoleh banyak informasi dan pengetahuan sehingga membaca merupakan jendela dunia. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, Setiap orang memiliki kemampuan dalam membaca

namun tidak semua orang memiliki keterampilan dalam membaca. Dengan hal ini perlu ditingkatkan keterampilan membaca pada siswa.

#### **b. Manfaat Membaca**

Sesuatu yang dilakukan pasti memiliki manfaat, sama seperti halnya melakukan kegiatan membaca. Setiap orang mampu membaca tetapi tidak mengetahui manfaat dari kegiatan tersebut. Manfaat yang di peroleh dari kegiatan membaca adalah mengetahui makna dari isi bacaan, manfaat lainnya seperti menambah wawasan pembaca, mengetahui informasi, mempunyai banyak kosakata, dan menjadi sumber ilmu atau narasumber karena dengan membaca mendapatkan informasi yang bersifat fakta.

Menurut Rahim dalam Novrizta (2019), manfaat Keterampilan membaca selain bermanfaat untuk menambah pengetahuan juga dapat menambah kosakata pembaca, banyaknya kosakata yang dikuasai mempengaruhi kelancaran menulis. Selain itu, membaca penting untuk mengasah kemampuan intelektual dengan mempelajari estetika tulisan, belajar membuat tulisan dapat dipahami baik oleh penulis sendiri maupun orang lain, serta belajar mengembangkan gagasan yang lebih bernilai.

Menurut Nursalina dan budiningsih (2014) Manfaat membaca dapat dirasakan oleh semua kalangan, sebagai seorang siswa harus memiliki sebuah keinginan dalam mencapai prestasi yang diinginkan. Keinginan manusia yang tinggi itu dapat dicapai melalui kegiatan membaca yang mana dapat memperluas atau menambah pengetahuan sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupannya.



Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh (Lubis, 2020) ada beberapa manfaat dari kegiatan membaca, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pola pikir, memperluas pengetahuan dan memperkuat daya ingat.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengolah informasi.
- 3) Mengurangi stres.
- 4) Meningkatkan pikiran positif.
- 5) Melindungi otak dari penyakit Alzheimer (penyakit otak yang menyebabkan penurunan daya ingat, menurunnya kemampuan berpikir dan berbicara, serta perubahan perilaku).

Menurut Azkia & Rohman (2020: 10) adapun manfaat membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Kesadaran fonem (bunyi bahasa).
- 3) Peningkatan ucapan. Interelasi antar huruf merupakan kualifikasi yang menentukan dalam membaca.
- 4) Memahami variasi bunyi merupakan kemampuan vital dalam memproduksi bahasa, terkhusus dalam membaca. Melatih daya ingat atau keahlian sensoris.
- 5) Mencermati perbedaan huruf.
- 6) Melatih daya pikir ke kiri dan ke kanan.
- 7) Terampil dalam memahami.
- 8) Memperkaya kosakata.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kegiatan membaca mempunyai banyak manfaat, tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk orang lain. Dengan membaca kita dapat memiliki banyak pengetahuan dengan begitu kita dapat memotivasi orang lain dan dapat menjadi sumber ilmu.

### **c. Tujuan Membaca**

Tujuan membaca yang pasti untuk meningkatkan pemahaman seseorang terhadap bacaan. Semakin sering seseorang membaca maka orang itu akan memperoleh apa yang diperlukannya dari buku yang dibaca.

Adapun ragam tujuan membaca yang menuntut jenis bacaan khusus dan strategi khusus dalam membaca yang dikemukakan oleh (Nurhadi, 2018:3) antara lain sebagai berikut:

- 1) Ingin memahami secara detail dan menyeluruh isi buku.
- 2) Ingin menangkap gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi diseluruh dunia.
- 4) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sekitar.
- 5) Ingin memperoleh informasi lowongan pekerjaan.
- 6) Ingin mendapat informasi tentang sesuatu.
- 7) Ingin menemukan makna kata (istilah) sulit.

Dalam kegiatan membaca juga memerlukan tujuan membaca tertentu yang mengharuskan teknik membaca. Ada beberapa jenis variasi tujuan membaca antara lain yang di kemukakan oleh Nurhadi dalam Dalman (2014:12) ialah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk tujuan studi (telaah ilmiah).
- 2) Membaca untuk menangkap garis besar bacaan.
- 3) Membaca untuk menikmati karya sastra.
- 4) Membaca untuk mengisi waktu luang.
- 5) Membaca untuk mencari keterangan tentang suatu istilah.

Menurut Sari (2018: 211-212) tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Berikut adalah tujuan membaca :

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, apa yang telah dibuat oleh tokoh, apa yang telah terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh.
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat cerita, apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya.
- 3) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi.
- 4) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh.

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan membaca yang dilakukan seseorang jelas memiliki tujuan yang berdasarkan atas apa yang dibutuhkan oleh seseorang. Oleh karena itu, tujuan membaca seseorang itu tidak lain untuk memperoleh atau mendapatkan sebuah informasi.

#### **d. Pengertian Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca seseorang sering dikatakan bakat alami yang dimiliki. Karena tidak semua orang mampu dalam membaca, oleh sebab itu harus ada dorongan membaca untuk seseorang memiliki kemampuan membaca.

Seseorang mampu membaca bukan hal yang kebetulan melainkan karena seseorang mau belajar dan berlatih dalam membaca teks yang terdiri dari kumpulan huruf-huruf abjad yang mempunyai makna. Seseorang akan terampil dalam melakukan sesuatu hal apabila mereka terbiasa, oleh karena itu keterampilan membaca seseorang akan meningkat apabila seseorang mau berlatih.

Menurut Suparlan (2021) Keterampilan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan tidak hanya dalam hal kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting kehidupan sosial. Dengan membaca, siswa lebih tahu semuanya, siswa juga memiliki lebih banyak pengetahuan dan pemahaman lebih lebar lagi.

Menurut Dalman (2014:1) keterampilan membaca adalah sebuah keterampilan dalam kegiatan memahami kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata yang membentuk kelompok kata dan kalimat menjadi

sebuah paragraf yang membentuk wacana yang utuh serta memahami lambang atau tanda atau tulisan.

Menurut Sudarso (2011:27) Keterampilan membaca sebagai salah satu aktivitas yang sangat kompleks. Tidak hanya melibatkan kemampuan membaca, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk mengamati atau kemampuan berkomunikasi. Tidak hanya itu, kemampuan motorik juga menentukan keterampilan membaca.

Dalam uraian menurut para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa apabila seseorang tidak memiliki keterampilan membaca yang terjadi adalah

seseorang tidak mendapatkan berbagai pengetahuan dan akan merasa sulit dalam memahami sebuah makna yang tersirat dalam bacaan.

#### **e. Indikator dalam Keterampilan Membaca**

Indikator adalah alat ukur yang digunakan dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan. Indikator tidak harus menjelaskan tentang keadaan keseluruhan tetapi dapat berupa sebuah petunjuk (indikasi) atau perkiraan yang mewakili keadaan tersebut.

Penilaian khusus terhadap keterampilan membaca menurut peraturan Menteri Pendidikan & kebudayaan (2014), bahwa Indikator membaca permulaan antara lain sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Membaca Permulaan**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
Keaksaraan	Menunjukkan dan menyebutkan huruf-huruf yang dikenal.	1. Menunjukkan dan menyebutkan huruf vokal. 2. Menunjukkan dan menyebutkan simbol huruf konsonan.
	Membaca kata yang lengkap	1. Membaca kata dalam permainan <i>scrabble</i> .

Sumber : Kurikulum Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014.

Menurut Herman, dkk (2017) bahwa indikator membaca permulaan adalah mampu melafaskan huruf konsonan maupun vokal, mampu mengeja huruf, mampu menyusun huruf menjadi suku menjadi satu kata, dan mampu menyebutkan huruf.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Setianingrum, dkk (2018) aspek indikator dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut :

- (1) kemampuan menangkap isi bacaan.
- (2) kemampuan meringkas bacaan.
- (3) kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan.
- (4) kemampuan menceritakan kembali isi bacaan.

Adapun kriteria keterampilan membaca menurut Nurgiyantoro (2013:391) sebagai berikut:

- 1) Kelancaran pengungkapan.
- 2) Ketepatan diksi.
- 3) Kebermaknaan penuturan.

#### **f. Karakteristik Siswa Yang Memiliki Keterampilan Membaca**

Menurut Mansyur (2020) karakteristik siswa yang memiliki keterampilan membaca sebagai berikut :

- 1) Tingkat buta aksara peserta didik menurun.
- 2) Informasi dan pengetahuan peserta didik menambah.
- 3) Meningkatnya kualitas peserta didik.
- 4) Meningkatnya pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan bahasa peserta didik.

Dalman (2014:36) menyatakan bahwa karakteristik siswa yang memiliki keterampilan membaca sebagai berikut:

- 1) Menemukan berbagai informasi dan pengetahuan dalam tulisan.
- 2) Berfikir dalam memahami isi bacaan.

#### **B. Kerangka Konseptual**

Keterampilan membaca pada siswa kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar pada kondisi awal masih mengalami permasalahan yaitu merasa kesulitan dalam mengenali huruf abjad, kesulitan dalam membaca alias masih mengeja, kesulitan dalam membaca lancar dimana siswa masih belum tepat dalam membaca masih ada kesalahan huruf, guru juga kurang kreatif dalam menggunakan metode, model maupun strategi dalam meningkatkan kemampuan keterampilan membaca siswa. Dengan begitu kemampuan keterampilan membaca siswa masih rendah.

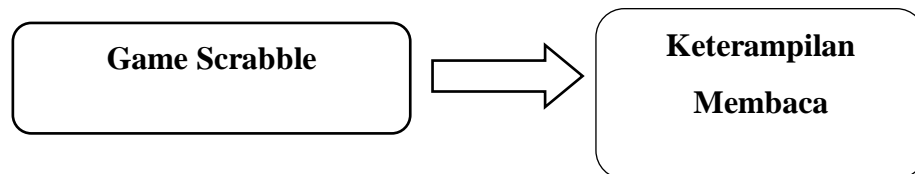
Pembelajaran membaca merupakan upaya seseorang memahami huruf, lambang/tanda/tulisan dalam teks berupa kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, ataupun wacana yang utuh. Apabila siswa tidak mampu membaca atau keterampilan membaca siswa masih rendah maka suatu proses pembelajaran berjalan tidak efektif. Yang kita ketahui bahwa disetiap pembelajaran pasti memerlukan kegiatan membaca.

Dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa banyak menggunakan metode atau strategi yang kurang menarik. Bermain adalah kegiatan yang tidak membosankan dan tidak membuat stress bagi anak. Dengan begitu peneliti menggunakan metode bermain yang memakai salah satu permainan edukasi yaitu *Game Scrabble*. *Game Scrabble* adalah suatu permainan edukasi yang terdiri dari potongan huruf-huruf abjad dan papan bermain, permainan ini bertujuan menambah kosakata bahasa indonesia pada anak.

Diharapkan permainan *Scrabble* selain menambah kosakata pada anak diharapkan permainan *Scrabble* dapat memberikan efek terkait kemampuan keterampilan membaca pada siswa kelas IV SDN 104280. Kemudian untuk mencapai keterampilan membaca siswa, maka *Game Scrabble* digunakan pada penelitian memberikan pengaruh dan memberikan semangat belajar pada siswa kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar.



Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Konseptual**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan uraian diatas atau teori yang dikemukakan diatas maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh Game Scrabble terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan Game Scrabble terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 104280 Desa Pulau Gambar yang terletak di jalan Pulau Gambar dusun XII, Kecamatan Serba Jadi, Kabupaten Serdang Bedagai 20992.

##### 2. Waktu Penelitian

waktu pada penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 tepatnya pada bulan Maret 2023 – Mei 2023. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif.

**Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan								
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul	■								
2.	Menyusun Proposal		■	■						
3.	Revisi Proposal				■	■				
4.	Seminar Proposal						■			
5.	Perbaikan Proposal						■			
6.	Penelitian							■	■	■
7.	Penyusunan Skripsi									■
8.	Bimbingan Skripsi									■
9.	Acc Skripsi									■

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2018:130) Menyatakan bahwa Populasi adalah seluruh elemen yang digunakan sebagai wilayah yang digeneralisasikan. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain, populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar.

**Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian**

<b>Sekolah</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
SDN 104280 Desa Pulau Gambar	IV	28 orang

*(Sumber Data : TU SDN 104280 Desa Pulau Gambar)*

### 2. Sampel

Sugiyono (2018:131) Menyatakan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut disebut sampel, syarat yang harus dipenuhi diantaranya adalah bahwa sampel harus diambil dari bagian populasi. Pengambilan sampel dari penelitian menggunakan jenis teknik Total Sampling. Menurut Sugiyono (2018:140) Total Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.

Alasan menggunakan teknik Total Sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100.

Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa.

**Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian**

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
SDN 104280 Desa Pulau Gambar	IV	13 Orang	15 Orang	28 Orang

(Sumber Data : TU SDN 104280 Desa Pulau Gambar)

### C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:95) Variabel penelitian merupakan segala sesuatu berupa apa saja yang ditunjuk dan dipilih oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga diperoleh beberapa informasi terkait bersangkutan dengan beberapa hal yang sudah ditetapkan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang timbul sehingga pada akhirnya dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait dengan beberapa variabel tersebut.

Pada umumnya variabel penelitian dibagi atas 2 (dua) jenis yakni variabel *Independent* (X) dan variabel *Dependent* (Y). Adapun variabel dalam penelitian adalah :

#### 1. Variabel *Independen* (X)

Menurut Sugiyono (2018:96) Variabel *Independent* yaitu variabel bebas yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel *Dependen* (terikat). Dalam penelitian ini menjadi

variabel bebas adalah *Game Scrabble*.

## 2. Variabel *Dependen* (Y)

Menurut Sugiyono (2018:97) Variabel *Dependen* atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, berkaitan dengan adanya variabel bebas (respon). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Keterampilan Membaca.

### D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional bertujuan untuk memudahkan mendeteksi variable sehingga peneliti dapat terhindar dari hal yang tidak sejalan atau melenceng dari tujuan, berkaitan dengan variabel utama penelitian. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. *Game scrabble* adalah permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemikiran, memori, dan kreativitas pada anak. Permainan scrabble terdiri potongan huruf-huruf kecil dan papan *scrabble* dimainkan dengan materi edukatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan gairah membaca pada siswa dan menyeimbangkan otak kanan dan kiri pada.
2. Keterampilan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan tidak hanya dalam hal kehidupan pendidikan, tetapi sangat penting kehidupan sosial. Dengan membaca, siswa lebih tahu semuanya, siswa juga memiliki lebih banyak pengetahuan dan pemahaman lebih lebar lagi.

Adapun indikator keterampilan membaca, sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Indikator Keterampilan Membaca**

Indikator	Deskriptor
keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan huruf vokal dan konsonan.</li> <li>2. Menunjukkan huruf vokal dan konsonan.</li> <li>3. Mampu mengeja.</li> <li>4. Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>.</li> <li>5. Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i></li> </ol>
Membaca teks bacaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks.</li> <li>2. Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan.</li> <li>3. Mampu menangkap isi bacaan.</li> <li>4. Tidak membaca perkata.</li> <li>5. Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca.</li> <li>6. Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat.</li> </ol>
Membaca Nyaring	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intonasi</li> <li>2. Pelafasan</li> <li>3. Kelancaran</li> <li>4. Penghentian</li> </ol>

### E. Desain Penelitian

Adapun Desain penelitian ini adalah *Pre-experimental Design* yaitu dalam bentuk yaitu dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *pre-test* mengenai keterampilan membaca siswa untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan *Game Scrabble*. Setelah selesai diberikan, *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan *Game Scrabble*. Setelah selesai diberikan, kemudian dilanjutkan dengan *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara keadaan awal dan akhir. Desain yang digunakan dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 *One-Group Pretest-Posttest Design***

**Keterangan :**

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

X : Pemberian *treatment* kepada siswa

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)

**F. Instrumen Penelitian**

Sugiyono, (2017:148) Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, penelitian ini menggunakan instrumen observasi.

**1. Observasi**

Teknik pengumpulan data observasi dalam penelitian ini dapat mengamati keterampilan membaca siswa. observasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi yang berperan serta dimana peneliti terlibat dalam kegiatan yang di lakukan siswa.

**Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Membaca**

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor soal
Keaksaraan	1. Menyebutkan huruf vokal dan konsonan	1
		2
	2. Menunjukkan huruf vokal dan konsonan	3
	3. Mampu mengeja	4
	4. Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>	5
	5. Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>	
Membaca teks bacaan	1. Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	6
		7
	2. Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan	8
		9
	3. Mampu menangkap isi bacaan	10
	4. Tidak membaca perkata	11
	5. Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca	
	6. Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat	
Membaca nyaring	1. Intonasi	12
	2. Pelafasan	13
	3. Kelancaran	14
	4. Penghentian	15

**Tabel 3.8 Penilaian Observasi Keterampilan Membaca**

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Sugiono, 2015:135)

**Tabel 3.9 Kriteria Nilai Lembar Observasi**

Skor Persentase %	Interpretasi
75%-100%	SangatBaik
50%-74%	Baik
25%-49%	Cukup
0%-24%	Kurang



Tabel 3.10 Lembar Observasi Keterampilan Membaca

No	Aspek yang ditandai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan				
2	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan				
3	Mampu mengeja				
4	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>scrabble</i>				
5	Membaca kata dalam permainan <i>scrabble</i>				
6	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks				
7	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan				
8	Mampu menangkap isi bacaan				
9	Tidak membaca perkata				
10	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca				
11	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat				
12	Intonasi				
13	Pelafasan				
14	Kelancaran				
15	Penghentian				

## **G. Teknik Analisa Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan *Game Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sugiono (2019:206) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

### **1. Uji Validitas Ahli**

Sugiono (2021:178) Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi serta dapat mengukur keterampilan yang berbeda dari setiap peserta didik. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan ialah instrumen non-tes sehingga menggunakan validasi konstruksi (*Construct*) yang menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkapkan atau mewakili semua isi yang akan diukur. Dalam pengujian validasi konstruksi (*Construct Validity*) instrumen pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli ( *judgment experts* ) untuk melihat atau menelaah apakah materi telah sesuai dengan variabel yang akan diukur., hal ini meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun teknik instrumen perhitungan dari hasil instrumen ini menurut Ridwan (2014:87) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

F : Jumlah Skor Kriteria

N : Skor Tertinggi

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketentuan seperti pada tabel berikut :

**Tabel 3.11 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 4**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
76%-100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
51%-75%	Layak	Tidak perlu direvisi
26%-50%	Kurang Layak	Direvisi
0%-25%	Tidak Layak	Direvisi

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validasi yang dinyatakan valid, maka uji hipotesis dilakukan.

### a. Uji *Paired Sample T-Test*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan

uji *Paired Sample T-Test*. Menurut Prabawati (2016:247), *Paired Sample T-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Uji beda ini dipakai untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Scrabble* terhadap Keterampilan membaca siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig) <  $\alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig) >  $\alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Adapun langkah-langkah melakukan uji-t parsial dalam analisis regresi dengan SPSS 20.0 *for windows* adalah sebagai berikut :

1. Buka lembar kerja SPSS, kemudian klik *Variable View* pada barisan kolom *Name*. Ketikkan "*Pretest*". Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Pada baris kedua kolom *Name*. "*Posttest*". Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, dan kolom lain diabaikan.

2. Kemudian klik data *view* untuk menginput data yang ada di excel, populasi siswa kelas IV.
3. Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik *Analyze*. Pilih *Compare Means*, lalu klik *Paired Sample T-Test*, maka akan muncul kotak dialog.
4. Pindahkan variabel "*Posttest*" ke kotak *Paired Variabel* di Variabel 1, kemudian "*Pretest*" ke Variabel 2 dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombol yang lainnya dan klik OK, maka akan muncul output tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil nilai observasi awal (*pretest*) dan nilai observasi akhir (*posttest*) peserta didik yang diamati oleh pengamat (guru) di dalam kelas. Langkah awal dalam penelitian ini adalah peneliti memberikan lembar observasi kepada guru untuk mengamati peserta didik pada saat peneliti melakukan proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran. Setelah mendapatkan skor hasil dari observasi awal, lalu peneliti melakukan proses pembelajaran lagi dengan menggunakan media pembelajaran *Game Scrabble* sehingga mendapatkan skor hasil dari observasi akhir. Dengan dilakukannya pengamatan menggunakan lembar observasi peneliti akan mengetahui sampai sejauh mana keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah melakukan uji validasi terhadap setiap indikator dalam instrumen penelitian yang nantinya akan diamati oleh guru.

#### **1. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi**

Uji validitas lembar observasi merupakan penilaian terhadap lembar pengamatan yang akan diberikan kepada guru sebagai pengamat siswa. sebelum lembar observasi di uji cobakan, lembar observasi di validasi terlebih dahulu kepada validator. Validasi dilaksanakan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran agar lembar observasi yang dikembangkan

peneliti menjadi instrumen penelitian yang bermutu dan layak digunakan. Adapun perhitungan hasil presentase kelayakan lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$P = 0,98 \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase kelayakan, 15 butir pernyataan yang ada di instrumen lembar observasi diperoleh 98% dan dinyatakan bahwa lembar observasi dalam penelitian ini dikategorikan sangat layak dan tanpa perlu direvisi.

**a. Keterampilan Membaca siswa sebelum menerapkan *Game Scrabble***

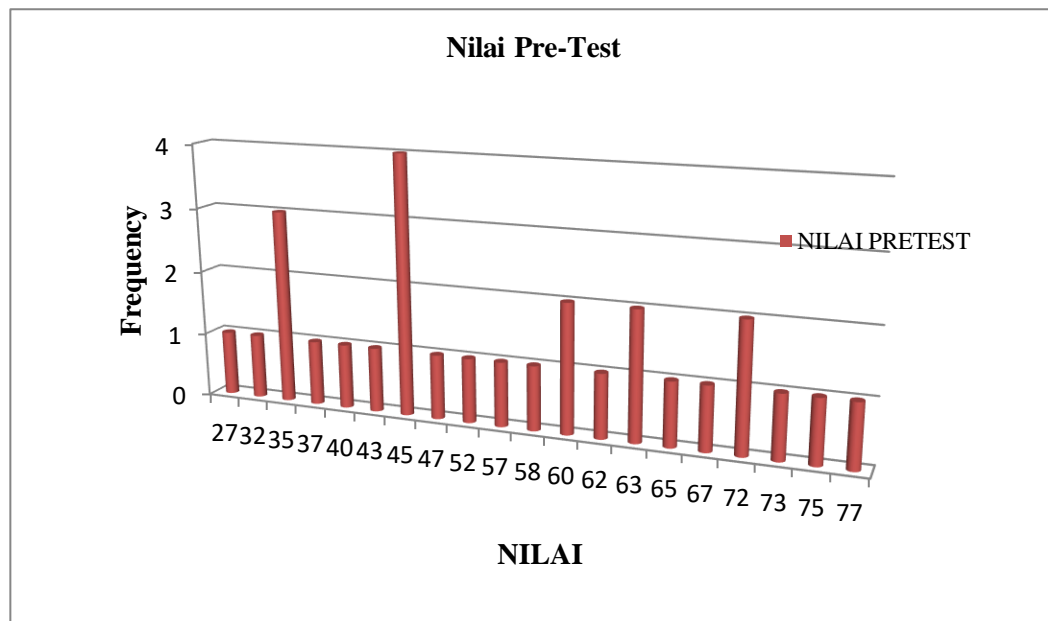
**Tabel 4.1 Hasil Nilai *Pre-test***

**Descriptive Statistics**

	N	Min	Max	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Nilai_Pre test	28	27,00	77,00	53,1071	2,78143	14,71794	216,618
Valid N (listwise)	28						

Catatan : Skor Maksimal ideal 100

Berdasarkan pada tabel 4.1 diketahui bahwa hasil nilai keterampilan membaca siswa tidak menggunakan perlakuan diperoleh skor tertinggi yaitu 77 dan skor terendah 27, adapun nilai rata-rata sebesar 53,10.



**Gambar 4.1** Diagram sebelum menggunakan *Game Scrabble*

Berdasarkan gambar 4.1 terdapat siswa yang mendapatkan nilai 27 sebanyak 1 siswa, nilai 32 sebanyak 1 siswa, nilai 35 sebanyak 3 siswa, nilai 37 sebanyak 1 siswa, nilai 40 sebanyak 1 siswa, nilai 43 sebanyak 1 siswa, nilai 45 sebanyak 4 siswa, nilai 47 sebanyak 1 siswa, nilai 52 sebanyak 1 siswa, nilai 57 sebanyak 1 siswa, nilai 58 sebanyak 1 siswa, nilai 60 sebanyak 2 siswa, nilai 62 sebanyak 1 siswa, nilai 63 sebanyak 2 siswa, nilai 65 sebanyak 1 siswa, nilai 67 sebanyak 1 siswa, nilai 72 sebanyak 2 siswa, nilai 73 sebanyak 1 siswa, nilai 75 sebanyak 1 siswa, nilai 77 sebanyak 1 siswa. Nilai yang sering muncul dalam perolehan hasil *pretest* yaitu 45 siswa. Nilai yang sering muncul dalam perolehan hasil *pretest* yaitu 45 dengan 4 siswa yang berhasil memperoleh nilai tersebut.



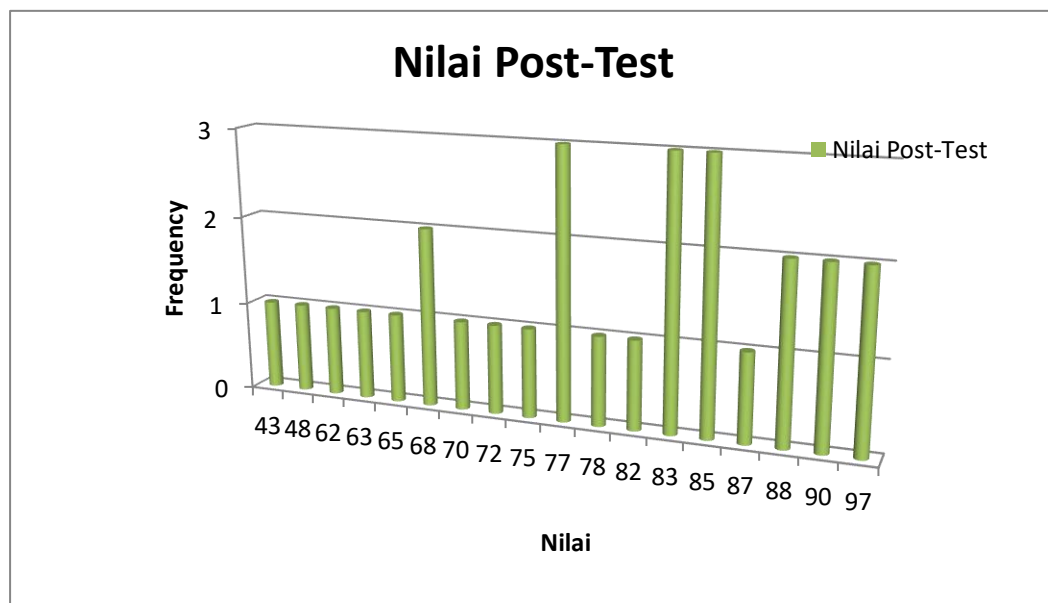
**b. Kemampuan membaca siswa sesudah menggunakan *Game Scrabble***

**Tabel 4.2 Hasil Nilai *Post-test***

Descriptive Statistics							
	N	Min	Max	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Nilai_Posttest	28	43,00	97,00	77,3571	2,46790	13,05888	170,534
Valid N (listwise)	28						

Catatan : Skor Maksimal ideal 100

Berdasarkan pada tabel 4.2 diketahui bahwa hasil nilai keterampilan membaca siswa dengan menggunakan permainan *Game Scrabble* diperoleh skor tertinggi yaitu 97 dan skor terendah 43, adapun nilai rata-rata sebesar 77,35.



**Gambar 4.2 Diagram sesudah menggunakan *Game Scrabble***

Berdasarkan gambar 4.2 terdapat siswa yang mendapatkan nilai 43 sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 48 sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 62 sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai

63 sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai 65 sebanyak 1 siswa, nilai 68 sebanyak 2 siswa nilai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 72 sebanyak 1 siswa, nilai 75 sebanyak 3 siswa, nilai 77 sebanyak 3 siswa, nilai 78 sebanyak 1 siswa, nilai 82 sebanyak 1 siswa, nilai 83 sebanyak 3 siswa, nilai 85 sebanyak 3 siswa, nilai 87 sebanyak 1 siswa, nilai 88 sebanyak 2 orang, nilai 90 sebanyak 1 siswa 2 siswa, nilai 97 sebanyak 2 siswa.

## 2. Syarat Pengujian

### a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*Paired Sample T-test*) yang jumlah sampel sebanyak 28 siswa melalui lembar observasi berupa *pretest* dan *posttest*. Adapun dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi (Sig) < a (0,05) maka  $H_a$  diterima. Maka variabel bebas (X) berpengaruh signifikan variabel terikat (Y).
2. Jika nilai signifikansi (Sig) > a (0,05) maka  $H_0$  ditolak. Maka variabel bebas (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y).

Berikut ini adalah hasil uji hipotesis atau uji t:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis  
Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRE TEST - Pair 1 POST TEST	4,25000	20,19649	3,81678	-32,08138	-16,41862	-6,354	27	,000

Untuk melihat hasil pengujian hipotesis, dapat dilihat pada tabel 4.3. Dalam tabel tersebut, nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh *Game Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pretest atau sebelum perlakuan peneliti tidak menggunakan media apapun untuk memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas IV sehingga hasil analisis lembar observasi yang diamati oleh guru terhadap 28 responden memiliki nilai rata-rata sebesar 53,10 sedangkan hasil posttest atau sesudah perlakuan peneliti menggunakan media yakni *game scrabble* untuk memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas IV sehingga dari 28 responden memiliki nilai rata-rata 77,35 berdasarkan hasil lembar observasi yang telah diamati guru dan dilakukan uji *descriptive statistics* pada SPSS IBM 20. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai rata-rata pretest.

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis t (*Paired Sample T-Test*), *game scrabble* (X) dan keterampilan membaca (Y) didapatkan nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh *game scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar.

Hasil penelitian ini ternyata sejalan dengan teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu teori penggunaan media dalam proses belajar yang dikemukakan oleh Dale. Dale mengemukakan bahwa dalam belajar pemahaman siswa yang di mulai dari pemahaman konsep konkret menuju abstrak. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat pemahaman konkret, sehingga dalam proses belajar diperlukan adanya media pembelajaran untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Dengan kata lain, siswa akan lebih mudah memahami suatu bahan ajar melalui pengalaman yang dialaminya dan proses pembelajaran lebih jauh efektif dengan menggunakan media pembelajaran.

Pengalaman kerucut Dale tersebut digambarkan pengalaman yang paling konkret (paling bawah) dan paling abstrak (paling atas), antara lain sebagai berikut : (1) pengalaman langsung (2) observasi (3) partisipasi, (4) demonstrasi, (5) studi banding atau wisata, (6) televisi edukasi, (7) film, (8) rekaman radio, gambar diam, (9) simbol visual, (10) simbol visual, (11) verbal. *Game Scrabble* merupakan media pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan suatu pelajaran, *Game Scrabble* termasuk kedalam tahapan atau bagian *Cone of Experience* nomor satu (1) yakni pengalaman langsung, hal ini dikarenakan *Game Scrabble* dapat mengajak peserta didik untuk menyusun dan merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata atau kalimat yang berarti secara langsung sesuai dengan ide atau pengalaman mereka. Pengalaman langsung memiliki tingkat 90%. (Dowson dan Ann Kovalchick, 2004).

Menurut Ridwan, (143:2014) menyatakan bahwa media dapat mempermudah guru dalam mentransfer pelajaran kepada siswa di sekolah. Media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan membuat siswa berperan aktif baik secara fisik, mental dan emosional. Guru juga dapat memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang konkrit.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menggunakan teori Dale antara lain : Jannah et al, (2014) Penggunaan media *Game Scrabble* dalam proses pembelajaran dimungkinkan paling baik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Karena dengan *Game Scrabble* dapat menciptakan suasana belajar yang memotivasi berpartisipasi aktif dalam menyusun dan merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata atau kalimat yang berarti. Dari penjelasan tersebut, *Game Scrabble* mampu menjelaskan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest*. Mubasyira & Widiyanto, (2017) Penggunaan media *Game Scrabble* menuntut siswa pada pengetahuan kosakata, dengan kosakata tersebut dapat membantu dalam pemahaman pembuatan kalimat. Media *Game Scrabble* dapat mempengaruhi keterampilan membaca pada siswa, untuk itu media berperan penting dalam proses belajar-mengajar. Hardiyanti, (2019) *Game Scrabble* sebuah permainan yang berkaitan dengan silang datar, mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga dapat membentuk sebuah kata. Media dapat menambah kosakata, melatih membaca dan melatih ejaan.

Dari penjelasan diatas, maka teori Dale memiliki dampak yakni proses pembelajaran menjadi efektif, kemampuan atau keterampilan membaca pada

siswa dapat dilatih, memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat karena dalam media *Game Scrabble* siswa belajar sambil bermain. Dengan adanya pernyataan diatas, peneliti terdahulu dan peneliti ini sama-sama menggunakan teori Edgar Dale sedangkan Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini adalah penelitian ini mengajak siswa menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga segi kognitif belaka, melainkan melibatkan emosi dan kemampuan kreatif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Saadah & Hidayah, (2013) menyatakan bahwa Madrasah Ibtida'iyah di daerah Bantul mengalami kesulitan dalam belajar membaca maka dilakukan tindakan alternatif yakni menggunakan *Game Scrabble*. perbedaannya adalah dalam penelitian ini *Game Scrabble* digunakan sebagai tindakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa yang kesulitan membaca sedangkan Penelitian sekarang *Game Scrabble* digunakan sebagai tindakan alternatif dalam keterampilan membaca siswa kelas IV.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Dayarni, (2020) penelitian yang dilakukan pada siswa kelas I SDN 002 Belakang Padang Kota Batam yang menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 dengan menerapkan permainan *Scrabble* permainan *Scarbble* sangat sulit dicerna atau dipahami oleh siswa kelas I sehingga dibutuhkan pengulangan setiap harinya, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas I yang memiliki karakteristik susah untuk memahami suatu pembelajaran

tanpa menggunakan media pembelajaran yang nyata sedangkan penelitian sekarang menggunakan sampel siswa kelas IV yang memiliki karakteristik berfikir konkrit sehingga proses pembelajaran lebih menjadi efektif apabila menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yualdi dkk, (2013) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan kemampuan membaca siswa kelas kelas III SD yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Scrabble*. Perbedaannya adalah karakteristik penelitian, penelitian ini lebih meneliti pemahaman isi bacaan, dalam hal ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang baru dibaca. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan fikiran secara tertulis. Sedangkan penelitian sekarang lebih meneliti keterampilan membaca siswa yang sudah pandai membaca namun masih bersalahan huruf.

Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi yang telah diberikan kepada 28 responden nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,10 dan hasil nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 77,35. Berarti nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Dan berdasarkan hasil dari uji hipotesis t (*Paired Sample T-Test*), *Game Scrabble* (X) dan Keterampilan Membaca (Y) didapatkan nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh *Game Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV.

Keterampilan membaca dapat meningkat dipengaruhi oleh media yang menarik yakni *Game Scrabble*, media ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Hal lain juga dipengaruhi karena sebelumnya guru belum pernah menerapkan media ini, sehingga siswa antusias untuk belajar. Selain itu juga, *Game Scrabble* dapat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca dikarenakan beberapa hal antara lain, game scrabble merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media merupakan sebuah alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, media termasuk kedalam teori Dale yang berada pada nomor satu yaitu pengalaman langsung. Pengalaman langsung memberikan efek paling nyata dalam suatu pemahaman ilmu. Dengan demikian *Game Scrabble* dapat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca dikarenakan permainan ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar dengan mengeluarkan ide atau pengalaman siswa.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa kemampuan peneliti dalam menyajikan materi dengan menggunakan media *Game Scrabble* dalam keterampilan membaca belum sepenuhnya sempurna masih memiliki keterbatasan yakni:

1. Peneliti melakukan penelitian didalam kelas hanya mengukur keterampilan membaca saja.
2. Pemilihan sampel yakni siswa kelas IV yang dikenal siswa kelas tinggi yang sudah pandai dalam mengenal huruf abjad dan sudah lancar membaca namun dalam penelitian ini sebaliknya.



3. Materi yang diajarkan saat penelitian berlangsung hanya membahas materi alat transportasi dan suku-suku yang ada di Indonesia.
4. Masih ada siswa yang belum pandai mengeja setelah perlakuan *Game Scrabble*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikembangkan pada ba sebelumnya dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sebelum menggunakan perlakuan atau tidak menggunakan perlakuan apapun memperoleh nilai rata-rata sebesar 53.10.

Keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar sesudah menggunakan perlakuan yakni *game scrabble* memperoleh nilai rata-rata sebesar 77.35.

Pada hasil analisis uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan *Game Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai. Berdasarkan uji hipotesis yang sudah di lakukan oleh peneliti pada uji t perhitungannya menunjukkan pada taraf signifikan antara lain didapatkan nilai sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh *Game Scrabble* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV.

## B. Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Diharapkan untuk lebih memperhatikan saran dan prasarana sekolah demi menunjang tujuan pembelajaran pada siswa dan dapat lebih maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi guru

Diharapkan lagi bagi guru untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam meningkatkan keterampilan membaca tidak hanya menggunakan media tetapi juga bisa menggunakan metode maupun model pembelajaran.

3. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, perbanyak minat dalam membaca buku, belajar membaca secara mandiri, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta belajar lebih giat untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

4. Bagi peneliti

Diharapkan untuk menerapkan pada keterampilan lainnya sehingga dapat dilihat apakah *Game Scrabble* dapat berhasil diterapkan pada keterampilan lainnya selain keterampilan membaca, serta dapat mengembangkan atau mengasah inovasi peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Irma Nursalina, T. E. B. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Minat Membaca Pada Anak. *Educational Psychology Journal*. <https://doi.org/10.2252-634x>
- Ahdar Djameludin, W. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Syadad (Ed.); 1st Ed.). Cv.Kaaffah Learning Center.
- Aisyah, F. Fakultas Ilmu Dan Keguruan. Pgsd, U. M. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap*.
- Atalya Catraratnangadi Lukitaningtyas, Eka Pramono Adi, S. S. (2019). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 2, No*, 213–223.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1 (2)*, 86–92. <https://doi.org/10.24176/Wasis.V1i2.5060>
- Dayarni, D. (2020). Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 Sdn 002 Belakang Padang Kota Batam. *Lectura : Jurnal Pendidikan, 11(2)*, 270–281. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V11i2.4753>
- Dalman, M. P. (2014). *Keterampilan Membaca* (Kedua). Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada.
- Herman, Sirajuddin Saleh, N. M. I. (2017). *Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak*.
- Irfan, M. (2013). *Keterampilan Berbahasa Indonesia Untuk Pgsd/Pgmi*. Jaya Mandiri Creator.
- Lubis, S. S. W. (2020). Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan Pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian. *Jurnal Pendidikan, Vol 9, No*, 127–135.
- Mu'thia Mubasyira, S. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X Sma Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis, Vol.09 No.*, 323–335.

- Muhammad Akhir. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Sd. *Indonesian Journal Of Primary Education, Vol.1, No.*, Hal. 30-38.
- Nihayatus Saadah, V., & Hidayah. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan, N. (2013). Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Fakultas Psikologi, 1(1)*, 39–52.
- Musfawi.M., Suryani I., Rahayu.A.Y. (2013). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Journal Of Chemical Information And Modeling, 01(01)*, 1689–1699.
- Novrizta, D. (2019). Hubungan Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 104 – 124.
- Nurhadi. (2018). *Teknik Membaca* (N. Syamsiyah (Ed.); Kedua). Jakarta:Bumi Aksara.
- Prabawati, A. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi
- Raudahtul Jannah, Warsiti, I. Suyanto. (2014). Penggunaan Metode Scramble Dengan Media Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas Ii Sd Negeri Tanjungmeru Tahun Ajaran 2013/2014.Jurnal Pgsd Fkip Universitas Sebelas Maret.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Di Luar Sekolah* (Pertama). Yogyakarta:Flashbooks.
- Ridwan. (2014). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*. Bandung : Alfabeta
- Ridwan, J. M. (2014). *Tips Membangun Belajar di Sekolah*. Diva Press.
- Sarkiyah. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Di Kelas 1 Madrasa Ibtidaiyah Alkhairaat Uemalingku Kecamatan Ampana Kota. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4), 137–151.
- Setianingrum, Andayani, & S. (2018). Pembelajaran Afiks Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta

- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Suyono, R. A. (2020). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair And Share (Tps) Menggunakan Media Scrabble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kepariwisata Kelas X Smk Negeri 3 Kediri. *E-Jurna, Volume 09*, 489–494.
- Syamsuddin, R. (2021). Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia. *Universitas Negeri Makassar, May*, 64.
- Yualdi.N., Sumekar.G., Tamarsyah. (2013). *E-Jupekhu Efektifitas Permainan Scrabble Dalam E-Jupekhu. 2* (September), 661–670.
- Zubaidah, S. (2016). Sitizubaidah-Stkipsintang-10des2016. *Seminar Nasional Pendidikan, 2*, 1–17.

# **LAMPIRAN**

## **Lampiran 1**

### **SILABUS**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: IV/2</b>
<b>Tema 7</b>	<b>: Indahnya Keberagaman di Negeri</b>
<b>Sub Tema 1</b>	<b>: Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku</b>

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan berindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
B. Indo	<p>3.7. Menggali pengetahuan yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.7. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca Teks.</li> <li>• Menentukan gagasan pokok paragraf.</li> <li>• Menuliskan informasi baru yang didapat dari teks.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalisme</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• integritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks.</li> <li>• Mengidentifikasi teks Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap</li> <li>• Pengetahuan</li> <li>• Keterampilan</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas IV SD/MI.</li> <li>• Buku Siswa Indahnya Keberagaman di Negeriku.</li> </ul>
IPS	<p>3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2. menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia serta karakteristik ruang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalisme</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• integritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan berdiskusi, siswa mengenal bahasa daerah yang digunakan oleh anggota kelompok.</li> <li>• Siswa mampu menjelaskan tindakan untuk mencegah punahnya bahasa daerah.</li> <li>• Siswa mampu mengenali pulau-pulau di indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap</li> <li>• Pengetahuan</li> <li>• Keterampilan</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas IV SD/MI.</li> <li>• Buku Siswa Indahnya Keberagaman di Negeriku.</li> </ul>

SBdP	<p>3.2. Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2. menyampaikan lagu dengan memerhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu mengetahui tanda, tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu “Apuse”.</li> <li>• Dengan permainan alat musik siswa mampu menyajikan lagu “satu nusa satu bangsa”.</li> </ul>			
PPKn	<p>1.4. Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>2.4. Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4. mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, budaya di indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya.</li> <li>• Sikap kerjasama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan berdiskusi, siswa mengenal hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di indonesia. Siswa membuat suatu permainan untuk mengenali suku bangsa indonesia.</li> <li>• Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengenal keragaman bahasa daerah.</li> </ul>			

	4.4. Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan berdiskusi siswa mampu mengenal tempat ibadah, kitab suci, dan hari besar agama-agama yang ada di Indonesia.</li> </ul>			
IPA	<p>3.3. Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain gaya listrik, gaya otot, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3. Mendemostrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gaya</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda.</li> <li>• Dengan mengamati gambar, siswa mampu menentukan macam-macam gaya.</li> <li>• Melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot.</li> <li>• Siswa mampu menemukan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>			



Guru Kelas IV

Fitri Hayati Lestari, S.Pd.I

Pulau Gambar, 22 Mei 2023

Peneliti

Rizka Amaliah  
NPM. 2002090300P

## Lampiran 2

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)** (Sebelum Perlakuan)

Nama Sekolah : SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar  
Kelas / Semester : IV/2 ( Dua )  
Tema 7 : IndahNya Keberagaman di Negeriku  
Sub Tema 1 : Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
Pembelajaran : 1 (Satu)  
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia  
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan berindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

#### **B. Kompetensi Dasar (KD)**

##### **Muatan : Bahasa Indonesia**

- 3.7. Menggali pengetahuan yang terdapat pada teks nonfiksi.
- 4.7. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang di sajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mencari suku-suku yang ada di Indonesia.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan dan menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Siswa dapat menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia.
2. Mampu melatih siswa membaca.

### E. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Pendahuluan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas.</li> <li>3. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin berdoa.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> <li>7. Guru menyampaikan materi tentang tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” dan sub tema “Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku”.</li> <li>8. Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan tanya jawab guna memancing semangat dan pengetahuan siswa dalam belajar.</li> </ol> <p>Berikut pertanyaannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada berapa provinsi di indonesia?</li> <li>• Apa itu keberagaman?</li> </ul> <p>Jawaban yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada 34 provinsi di indonesia.</li> <li>• Keberagaman adalah kehidupan masyarakat yang didalamnya terdapat perbedaan dari segala aspek.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu tentang keberagaman budaya di indonesia.</li> </ol>	10 menit

2.	<p><b>Kegiatan Inti :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan teks bacaan kepada kelompok tentang “Suku Bangsa di Indonesia”.</li> <li>2. Kemudian, guru menyuruh salah satu siswa untuk membaca dan siswa lain mendengarkan dan mengamati isi teks bacaan.</li> <li>3. Guru memberikan contoh cara membaca teks yang baik dan siswa menyimak guru yang sedang memberikan contoh tersebut.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang bersuara pelann saat membaca.</li> <li>5. Guru menyuruh siswa kembali mempraktekan membaca yang baik setelah diberikan contoh cara membaca yang baik oleh guru.</li> <li>6. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa yang telah berusaha memperbaiki cara membacanya.</li> <li>7. Guru menyuruh siswa mengerjakan evaluasi terkait dengan menuliskan macam-macam suku di Indonesia.</li> <li>8. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini secara bersama – sama.</li> <li>9. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran selanjutnya dan penanaman pesan moral dan nasihat.</li> </ol>	45 menit
3.	<p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dikondisikan kembali untuk tertib, merapikan kembali tempat duduknya dan mengutip sampah yang disekitar mereka.</li> <li>2. Guru menutup pembelajaran hari ini dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas.</li> </ol>	

#### F. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Pengamatan selama kegiatan berlangsung
2. Penilaian Pengetahuan : Menjawab pertanyaan dari guru dan hasil jawaban evaluasi



Guru Kelas IV  
  
 Fitri Hayati Lestari, S.Pd.I

Pulau Gambar, 22 Mei 2023

Peneliti  
  
 Rizka Amaliah  
 NPM. 2002090300P

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
(Sesudah Perlakuan Menggunakan *Game Scrabble*)

Nama Sekolah : SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar  
 Kelas / Semester : IV/2 ( Dua )  
 Tema 7 : Indahya Keberagaman di Negeriku  
 Sub Tema 1 : Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku  
 Pembelajaran : 2 (Dua)  
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

**Muatan : Bahasa Indonesia**

- 3.8. Menggali pengetahuan yang terdapat pada teks nonfiksi.
- 4.8. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati teks bacaan yang di sajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang alat transformasi di Indonesia.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mencari alat-alat transportasi di Indonesia.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan dan menuliskan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan dengan benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Siswa membaca teks.
2. Siswa mengidentifikasi alat-alat transportasi tradisional dan modern.
3. Siswa mampu menyebutkan alat-alat transportasi.

### E. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Kegiatan Pendahuluan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas.</li> <li>3. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin berdoa.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Guru melakukan apresepsi dengan melakukan tepuk semangat. Tepuk semangat (tepuk tangan 3x) Se (tepuk tangan 2x) Ma (tepuk tangan 2x) Ngat (tepuk tangan 2x) Semangat allahu akbar yes</li> <li>6. Guru melakukan tanya jawab guna memancing semangat dan pengetahuan siswa dalam belajar. Berikut pertanyaannya : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa itu alat transportasi?</li> <li>• Apa manfaat alat transportasi?</li> </ul> Jawaban yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat transportasi adalah sarana yang digunakan untuk menghubungkan beberapa daerah, kota, maupun provinsi.</li> <li>• Manfaat alat transportasi : memudahkan aktivitas</li> </ul> </li> </ol>	10 menit



	Manusia dalam kehidupan sehari-hari dan menunjang jasa ekonomi dengan angkutan jasa. 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	
2.	1. Guru menjelaskan materi tentang keberagaman budaya di Indonesia. 2. Guru membagi kelompok belajar menjadi 7 kelompok. 3. Guru membagikan teks bacaan "alat transportasi". 4. Guru memancing siswa untuk menyebutkan alat transportasi yang tidak terdapat didalam teks. 5. Guru menetapkan pokok bahasan yakni "mencari alat-alat transportasi yang tidak terdapat dalam teks". 6. Kemudian, guru membagikan kelompok yang terdiri 7 kelompok (1 kelompok 4 orang). Untuk penentuan giliran bermain perwakilan kelompok maju untuk memilih biji huruf yang diaduk menghadap kebawah. Yang menemukan huruf A atau terdekat huruf A sebagai pemain pertama. 7. kelompok pertama bermain dengan biji-biji huruf "Scrabble" dengan waktu yang di tentukan. 8. Selanjutnya giliran pemain kedua dan seterusnya bermain. 9. Pemenang ditentukan berdasarkan waktu tercepat menyusun kata. 10. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok. 11. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini secara bersama-sama. 12. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran selanjutnya dan penanaman pesan moral dan nasihat.	45 menit
3.	<b>Kegiatan Penutup:</b> 1. Siswa dikondisikan kembali untuk tertib, merapikan kembali tempat duduknya dan mengutip sampah yang ada disekitarnya. 2. Guru menutup pembelajaran hari ini, dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas.	15 menit


#### F. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Pengamatan Selama Kegiatan Berlangsung
2. Penilaian Pengetahuan : Menyebutkan alat-alat transportasi

Pulau Gambar, 22 Mei 2023



Guru Kelas IV  
  
 Fitri Hayati Lestari, S.Pd.I

Peneliti  
  
 Rizka Amaliah  
 NPM. 2002090300P

### Lampiran 3

## Validasi Instrumen Lembar Observasi

**Validasi Instrumen Lembar Observasi**

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI**  
**KETERAMPILAN MEMBACA**

Tanggal : 31 Maret 2023.  
 Nama Validator : Amin Basri.  
 Profesi : Dosen Bahasa.

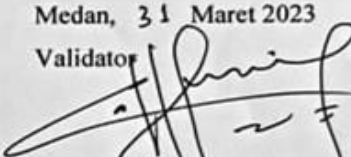
Petunjuk : Berilah tanda checklist (✓) pada kolom kemunculan deskriptor yang sesuai dengan hasil pengamatan!

No	Aspek yang ditandai	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Keaksaraan</b>					
1	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan	✓			
2	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan	✓			
3	Mampu mengeja	✓			
4	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i> .	✓			
5	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i> .	✓			
<b>Membaca teks bacaan</b>					
1	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	✓			
2	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan	✓			
3	Mampu menangkap isi bacaan	✓			
4	Tidak membaca perkata	✓			
5	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca	✓			
6	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat	✓			
<b>Membaca nyaring</b>					
1	Intonasi	✓			
2	Pelafasan	✓			
3	Kelancaran		✓		
4	Penghentian	✓			

Keterangan : 4 = Sangat Baik, 3= Baik, 2= Cukup Baik, 1=Kurang Baik

Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau Validasi terhadap instrumen lembar observasi pada keterampilan membaca.

Setuju tanpa revisi       Perbaiki sebagian  
 Setuju dengan revisi       Perbaiki total

Medan, 31 Maret 2023  
 Validator   
**Amin Basri, S.Pd.L., M.Pd**

Lampiran 4

Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest*

Responden	Deskriptor															Jumlah Skor	Presentase 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Dini Aprilia	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	38	63
Afni Dian Syahputri	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	38	63
Reza Wijaya	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	21	35
Rizqyta Azahra	4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	27	45
Deva Ayu Andira	3	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	31	52
Bagas Prasetyo	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	35	58
Audira Azzahra	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	26	43
Perdiansyah	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	3	2	2	28	47
Tisya Amelia Btr	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	43	72
Erik Dwi Puta	4	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	46	77
Dwi Anjani	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	45	75
Pristia Chika	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	24	40
Tri Ayu Winarsi	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	27	45
Nuraisyah Indah	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	21	35
Tasya Aulia	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	43	72
Pebira Anggita	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	21	35
Afika Eleanur	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	39	65
Latifa Khairunnisa	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	44	73
Azuwan Alwi	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	40	67
Mirza Aditya	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	36	60

Andika Prasetya	3	3	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	27	45
Ibas Pebrianda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	16	27
Fahri Garsia T	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	23	37
Farel Harianto	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	27	45
Faris Hendrawan	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	19	32
Azam Alfariz	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	36	60
Ahmad Zainaddin	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	2	34	57
Ananda Syahputra	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	37	62
Nilai Terendah																	27
Nilai Tertinggi																	77
Rata-rata																	53,10

$$P = \frac{\text{JUMLAH SKOR}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Note : skor maksimal = 60

## Lampiran 5

### Hasil Lembar Observasi *Pretest* Kelas IV

#### LEMBAR OBSERVASI

Nama Siswa : *Ras Pebrianda*  
 Kelas : *IV/II*  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{16}{60} \times 100 =$$

**27**

#### Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan	✓				
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan	✓				
3.	Mampu mengeja	✓				
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>	✓				
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>	✓				
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	✓				
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan	✓				
8.	Mampu menangkap isi bacaan	✓				
9.	Tidak membaca perkata	✓				
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca	✓				
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat	✓				
12.	Intonasi	✓				

13.	Pelafasan		✓			
14.	Kelancaran	✓				
15.	Penghentian	✓				

16

**Keterangan Nilai**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observer  
  
Fitri Hayati Lestari, S.Pd.1

## LEMBAR OBSERVASI

Nama Siswa : Faris Hendrawan  
 Kelas : IV/II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{19}{60} \times 100 = 32$$

## Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan		✓			
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan		✓			
3.	Mampu mengeja		✓			
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>	✓				
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>	✓				
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	✓				
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan	✓				
8.	Mampu menangkap isi bacaan	✓				
9.	Tidak membaca perkata	✓				
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca	✓				
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat	✓				
12.	Intonasi	✓				

13.	Pelafasan		✓			
14.	Kelancaran	✓				
15.	Penghentian	✓				

19

**Keterangan Nilai**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observer



Fitri Hayati Lestari, Spd.1



## LEMBAR OBSERVASI

Nama Siswa : Farel Harianto  
 Kelas : V / II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{26}{60} \times 100 =$$

43

## Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan			✓		
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan		✓			
3.	Mampu mengeja		✓			
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>		✓			
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>		✓			
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks	✓				
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan	✓				
8.	Mampu menangkap isi bacaan	✓				
9.	Tidak membaca perkata		✓			
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca		✓			
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat		✓			
12.	Intonasi		✓			

13.	Pelafasan		✓			
14.	Kelancaran		✓			
15.	Penghentian	✓				

26

**Keterangan Nilai**

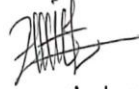
4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

observer



Fitri Hayati Lestari, s.pd.I

Lampiran 6

Hasil Rekapitulasi Nilai *Posttest*

Responden	Deskriptor															Jumlah Skor	Presentase 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
Dini Aprilia	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	45	75
Afni Dian Syahputri	4	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	47	78
Reza Wijaya	4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3	2	2	29	48
Rizqyta Azahra	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	38	63
Deva Ayu Andira	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	46	77
Bagas Prasetyo	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	51	85
Audira Azzahra	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	3	4	3	3	51	85
Perdiansyah	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	46	77
Tisya Amelia Btr	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	55	97
Erik Dwi Putra	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	54	90
Dwi Anjani	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	50	83
Pristia Chika	4	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	37	62
Tri Ayu Winarsi	4	3	3	3	4	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	42	68
Nuraisyah Indah	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	45	77
Tasya Aulia	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	55	97
Pebira Anggita	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	43	72
Afika Eleanur	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	52	87
Latifa Khairunnisa	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	51	85
Azuwan Alwi	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	53	88
Mirza Aditya	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	50	83
Andika Prasetya	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	50	83
Ibas Pebrianda	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	26	43
Farel Harianto	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	41	68

Faris Hendrawan	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	39	65
Fahri Garsia T	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	41	68
Azam Alfariz	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	53	88	
Ahmad Zainaddin	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	54	90	
Ananda Syahputra	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	49	82	
Nilai Terendah																	43	
Nilai Tertinggi																	97	
Rata-rata																	77,35	

$$P = \frac{\text{JUMLAH SKOR}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Note : skor maksimal = 60

## Lampiran 7

### Hasil Lembar Observasi *Post-test*

#### LEMBAR OBSERVASI

(77)

Nama Siswa : Nuraisyah Indah  
 Kelas : V/II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{45}{60} \times 100 =$$

#### Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan				✓	
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan				✓	
3.	Mampu mengeja			✓		
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>				✓	
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>				✓	
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks			✓		
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan			✓		
8.	Mampu menangkap isi bacaan		✓			
9.	Tidak membaca perkata			✓		
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca			✓		
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat		✓			
12.	Intonasi		✓			

13.	Pelafasan			✓		
14.	Kelancaran				✓	
15.	Penghentian		✓			

45

**Kejelasan Nilai**

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observer



Fitri Hayati Lestari, S.Pd.1

### LEMBAR OBSERVASI

Nama Siswa : Afifa Eleanur  
 Kelas : IV/II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{52}{60} \times 100 = 87$$

**Petunjuk Pengisian:**

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan				✓	
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan				✓	
3.	Mampu mengeja				✓	
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>			✓		
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>				✓	
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks				✓	
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan			✓		
8.	Mampu menangkap isi bacaan			✓		
9.	Tidak membaca perkata			✓		
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca				✓	
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat			✓		
12.	Intonasi			✓		

13.	Pelafasan				✓	
14.	Kelancaran			✓		
15.	Penghentian			✓		

52

**Kejelasan Nilai**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observer



Fitri Hayati Lestari, S.Pd.]



### LEMBAR OBSERVASI

Nama Siswa : Tisya Amelia Batubara

Kelas : IV / V

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Aspek Keterampilan : Membaca Teks Bacaan

$$\frac{55}{60} \times 100 =$$

97

**Petunjuk Pengisian:**

Berilah tanda (✓) apabila siswa melakukan sesuai aktivitas yang diamati dan mendapatkan skor 5.

No	Kategori Pengamatan	Skor Dari Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan				✓	
2.	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan				✓	
3.	Mampu mengeja				✓	
4.	Mampu menyusun huruf menjadi kata pada permainan <i>Scrabble</i>				✓	
5.	Membaca kata dalam permainan <i>Scrabble</i>				✓	
6.	Mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks				✓	
7.	Mampu menceritakan kembali isi teks bacaan			✓		
8.	Mampu menangkap isi bacaan			✓		
9.	Tidak membaca perkata				✓	
10.	Tidak mengulangi kalimat atau kata yang dibaca				✓	
11.	Tidak berhenti lama diawal baris atau kalimat			✓		
12.	Intonasi			✓		

13.	Pelafasan				✓	
14.	Kelancaran				✓	
15.	Penghentian			✓		

55

**Kejelasan Nilai**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observer



Fitri Hayati Lestari, S.Pd-1

## Lampiran 8

### Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*

#### 1. Hasil Uji *Pretest*

##### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Nilai_Pretest	28	27,00	77,00	53,1071	2,78143	14,71794	216,618
Valid N (listwise)	28						

#### 2. Hasil Uji *Posttest*

##### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Nilai_Posttest	28	43,00	97,00	77,3571	2,46790	13,05888	170,534
Valid N (listwise)	28						

**Lampiran 9**

**Hasil Uji Hipotesis (Uji t)**

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	28	-,054	,785

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	53,1071	28	14,71794	2,78143
	POST TEST	77,3571	28	13,05888	2,46790

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-24,25000	20,19649	3,81678	-32,08138	-16,41862	-6,354	27	,000

## Lampiran 10

### Dokumentasi Observasi



Link Video Observasi

<https://drive.google.com/file/d/1tMIAUqzwzBOwHkgB8BrA85FPb3K37C90/view?usp=drivesdk>

## Lampiran 11

### Dokumentasi



Foto bersama kepala sekolah SD Negeri 104280



Foto bersama Wali Kelas IV SD Negeri 104280

Proses Belajar Mengajar Menggunakan Game Word Search Puzzle SD Negeri 104280



Link Video Pre-test

<https://drive.google.com/file/d/1tC3SRddTjzMIR2reMm6EMFN7SP90QF2-/view?usp=drivesdk>

### Proses Belajar Mengajar Menggunakan Game Word Search Puzzle SD Negeri 104280



Link Video Post-test

<https://drive.google.com/file/d/1tCEUiXJbdAT4GLQCbA2-wefysGa0hvrD/view?usp=drivesdk>

## Lampiran 12

### Rizka Amaliah : Pengaruh Game Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai

ORIGINALITY REPORT			
19%	18%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.umsu.ac.id Internet Source		8%
2	repository.stel.ac.id Internet Source		1%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper		1%
4	Mira Purnamasari. "PENGARUH TIMES INTEREST EARNED RATIO DAN NET PROFIT MARGIN TERHADAP RETURN ON EQUITY DI GUDANG GARAM TBK PERIODE 2015-2020", Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan, 2022 Publication		<1%
5	repository.upi.edu Internet Source		<1%
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source		<1%
	docplayer.info		
7	Internet Source		<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source		<1%
9	123dok.com Internet Source		<1%
10	text-id.123dok.com Internet Source		<1%
11	www.scribd.com Internet Source		<1%
12	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source		<1%
13	Submitted to Adtalem Global Education, Inc. Student Paper		<1%
14	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper		<1%
15	a fidburhanuddin.wordpress.com Internet Source		<1%
16	digilib.unimed.ac.id Internet Source		<1%
17	jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id Internet Source		<1%
18	pajar.ejournal.unri.ac.id Internet Source		<1%



Lampiran 13

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rizka Amaliah  
 NPM : 20020903000P  
 Program Studi : PGSD  
 Kredit Kumulatif : 131  
 IPK = 3,90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi	Judul yang diajukan	Disetujui Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh <i>Game Scrabble</i> Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kecamatan Serdang Bedagai	
	Pengaruh Model Pembelajaran VCT ( <i>Value Clarification Technique</i> ) Bermuatan Nilai Moral Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV SD 104280 Desa Pulau Gambar	
	Pengaruh Model Pembelajaran VCT ( <i>Value Clarification Technique</i> ) Berbantuan Media Video Terhadap Prestasi belajar PPKn Siswa Kelas IV SD 104280 Desa Pulau Gambar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 17 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Rizka Amaliah

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
  - Untuk Ketua Prodi
  - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 14

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"PENGARUH *GAME SCRABBLE* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 104280 DESA PULAU GAMBAR, KAB. SERDANG BEDAGAI"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Baihaqi Siddiq Lubis, S.Pd.I., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 20 Oktober 2022  
Hormat Pemohon,

Rizka Amaliah

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 15



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1017/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Rizka Amaliah**  
N P M : 2002090300 P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Game Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SDN.104280 Desa Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Pembimbing : **Baihaqi Siddik Lbs, S.Pd.I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 23 Februari 2024

Medan, 02 Sya'ban 1444 H  
23 Februari 2023 M



**Dra. H. Samsuryurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 16



**MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : RIZKA AMALIAH  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Scrabble* Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi Pembimbing,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L., M.Pd

## Lampiran 17



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh *Game Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

Pada hari Sabtu, tanggal 11 Maret, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 11 Maret 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 18



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 11 Maret 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh *Game Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau gambar Kab. Serdang Bedagai.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 19



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 11 Maret 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Rizka Amaliah  
NPM : 2002090300P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh *Game Scrabble* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau gambar Kab. Serdang Bedagai.

Revisi / Perbaikan :

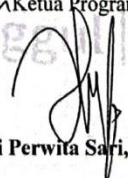
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Latar Belakang Masalah
2.	Perbaikan Rumusan masalah
3.	Perbaikan Peletakan Indikator
4.	Perbaikan Teknik Analisa Data
5.	Perbaikan Ppp

Medan, 11 Maret 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

  
Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

## Lampiran 20



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1448 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 09 Ramadhan 1444 H  
Lamp : --- 31 Maret 2023 M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 104280 Desa P.Gambar Kab.Serdang Bedagai  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Rizka Amaliah  
N P M : 2002090300 P  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Scrabble Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan  
  
Drs. H. Samsudin, M.Pd  
NIDN 0004066701

**\*\*Penting!!\*\***





Lampiran 21



**PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**KECAMATAN SERBA JADI**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI NOMOR 104280 PULAU GAMBAR**  
Alamat Dusun XII Desa Pulau Gambar Kec. Serbajadi Kab. Serdang Bedagai Kode Pos 20985

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 18.11.14/33 /SD.04/2023**

**Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di-

Tempat  
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 1448/II-3-AU/UMSU-02/F/2023, Hal: Izin mengadakan Riset pada bulan Mei 2023, maka Kepala Sekolah SD Negeri 104280 dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Rizka Amaliah
NPM	: 2002090300 P
Tempat/Tanggal Lahir	: Pulau Gambar, 12 Januari 2001
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat	: Desa Pulau Gambar Dusun XII Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai

Benar telah melakukan Riset di SD Negeri 104280 pada bulan Mei 2023, dalam rangka memenuhi penugasan mata kuliah Skripsi dengan Judul "PENGARUH *GAME SCRABBLE* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 104280 DESA PULAYU GAMBAR Kab. SERDANG BEDAGAI"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

**Kepala SDN. 104280 Pulau Gambar**



**SRI ATUN, S.Pd**  
NIP. 19740201 200502 2 001

## Lampiran 22

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rizka Amaliah, lahir di Desa Pulau Gambar tepatnya pada Kecamatan Serba Jadi Kabupaten Serdang Bedagai pada tanggal 12 Januari 2001. Anak pertama dari Bapak Jamin dan Ibu Dewi Nila Sari, peneliti telah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) 104280 Desa Pulau Gambar pada tahun 2013. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Pegajahan dan tamat pada tahun 2016, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) YAKP Galang pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan jenjang Pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Peneliti menyelesaikan pendidikan kuliah Strata Satu (S-1) pada tahun 2023.