



# PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SCRABBLE SISTEM PEREDARAN DARAH TERHADAP KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR

Triyanti<sup>1</sup>, Lukman Hakim<sup>2</sup>, Lefudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

## Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 Desember 2024

Revisi: 1 Februari 2025

Diterima: 3 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Scrabble board, students' engagement

Kata Kunci:

Papan scrabble, keaktifan siswa

DOI :

10.31932/jppdp.v11i1.4232

Surel Korespondensi:

triyak270702@gmail.com

## Abstract

This study aims to develop a science learning media in the form of a Scrabble board using recycled materials to enhance student engagement in the topic of the circulatory system for fifth-grade elementary students. The research model employed is Research and Development (R&D), utilizing the 4D development model which includes the stages of Define, Design, Development, and Dissemination. The overall result of the validity test for the Scrabble board learning media on the human circulatory system topic yielded a score of 93.19%, indicating that the product meets the criteria of being highly feasible and is therefore considered very valid. The overall practicality score was 94.31%, also indicating that the product meets the criteria of being highly feasible and is thus considered very practical. Based on the evaluation results from the pretest and posttest, the students' pretest scores before the learning process showed a percentage of 62.29%, categorized as less satisfactory. Meanwhile, the posttest results showed that students had reached the target with a percentage of 90%, categorized as highly effective. In conclusion, the developed Scrabble board media is valid for use in the learning process and can improve elementary students' engagement.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA Scrabble board menggunakan barang bekas untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas V sekolah dasar. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4D dengan langkah Define, Design, Development dan Dissemination. Hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran Scrabble board pada materi sistem peredaran darah manusia diperoleh hasil keseluruhan uji validitas ini memperoleh nilai sebesar 93,19% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat valid, hasil keseluruhan nilai kepraktisan ini memperoleh nilai sebesar 94,31% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat praktis dan dari hasil evaluasi pretest dan posttest terlihat bahwa hasil nilai pretest siswa sebelum dilakukan kegiatan proses pembelajaran memperoleh persentase sebesar 62,29% dengan kriteria kurang baik. Sedangkan untuk hasil posttest diperoleh siswa telah mencapai target dengan persentase 90% sangat efektif. Sebagai kesimpulan media papan scrabble yang telah dikembangkan valid digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



## Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai platform untuk pengembangan pribadi siswa menjadi manusia ideal. Berdasarkan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional menetapkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa.

Menurut Hidayat dan Abdillah (2019: 23), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas kehidupannya secara mandiri.

Tujuan pendidikan nasional ini untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inisiatif untuk memikirkan kembali penggunaan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan bertindak sebagai mediator dan fasilitator. Menurut Arifin (2021: 43), peran guru adalah

menciptakan interaksi edukatif yang mendidik kepada murid. Guru dituntut mampu menunjukkan kewibawaan atau otoritasnya, artinya ia harus mampu mengendalikan, mengatur, dan mengontrol kelakuan anak.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran yang bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Syarifuddin dan Utari (2022: 10), media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

Pada sebagian siswa SD Negeri 44 Palembang masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan belajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 28 Juli 2023 dengan siswa berjumlah 24 orang di SD Negeri 44 Palembang, sebagian siswa masih mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, seperti pembelajaran IPA yang masih terpusat pada guru, kondisi kelas juga masih kurang kondusif dan proses pembelajaran IPA yang menggunakan metode pengajaran masih kurang maksimal, akibatnya siswa merasa jenuh dan suasana kelas yang cenderung pasif. Beberapa siswa mengatakan bahwa materi IPA cukup sulit dipahami dan sangat membosankan apabila materi yang dibaca sangat banyak. Kemudian pada penyajian tampilan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menjadi pegangan masing-masing siswa terlihat masih kurang menarik bila ditinjau dari desain buku.

Selanjutnya, buku paket yang digunakan masih memuat banyak materi bacaan, sehingga siswa harus membaca secara keseluruhan untuk memahami materi. Oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh siswa dengan penggunaan kata-kata sederhana tetapi tidak

mengesampingkan makna yang sesungguhnya, serta menampilkan ilustrasi-ilustrasi yang menarik sehingga bisa memotivasi siswa untuk mempelajari lebih jauh tentang mata pelajaran IPA.

Menurut Wahyuni (2023: 441), konsep IPA masih sulit untuk dipahami disebabkan kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru serta banyak ditemukan istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa adanya guru, guru cenderung mendominasi pembelajaran dan terlalu monoton.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan dapat menjadikan peranan pendidik tidak mendominasi dan interaksi antar peserta didik menjadi lebih menonjol atau peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran permainan, setiap peserta didik menjadi sumber belajar bagi sesamanya dan pendidik dapat berperan menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, berdasarkan hal

tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis papan *scrabble* agar bisa meningkatkan keaktifan siswa.

Mubasyira dan Widiyanto (2017: 324), *Scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak, *Scrabble* adalah media mirip permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja kognitif atau mendorong pertumbuhan otak. Permainan papan *Scrabble* dimainkan dengan menyusun kata-kata yang bermakna dalam urutan tertentu, Dengan memainkan permainan tersebut, siswa secara tidak sengaja akan meningkatkan pemahaman kosakata mereka, yang nantinya dapat mereka manfaatkan untuk menyusun kalimat.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan barang bekas merupakan salah satu alternative inovatif untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan bermakna. Selain hemat biaya, pemanfaatan barang bekas juga

mendukung upaya pelestarian lingkungan. Amri (2021: 24), mengatakan bahwa guru harus sangat mendorong dan memastikan bahwa siswa tidak merasa gagal. Guru harus membantu siswa yang menemukan permainan menantang untuk membuat mereka merasa puas dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Midayanti, dkk (2021: 83), dalam pemanfaatan media pembelajaran yang konkret barang bekas dapat dimodifikasi serta dapat memperdayakan barang-barang seperti kardus, ban sepeda bekas, bilah bambu, botol minuman, kaleng susu dan bahan lainnya yang dapat dimodifikasi sesuai materi pembelajaran yang dibutuhkan. Manfaat permainan *Scrabble* berbasis barang bekas pada aspek-aspek perkembangan anak adalah dapat meningkatkan fungsi memori, meningkatkan kemampuan mengeja, membangun kosakata yang kuat, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas serta dapat meningkatkan rasa cinta lingkungan.

Penelitian yang dilakukan Istiana, (2023), yang berjudul Pengembangan Media *Scrabble* Materi Wawancara untuk Meningkatkan

Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD, menunjukkan bahwa penilaian media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh kevalidan total 87,23% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki kevalidan dengan criteria sangat baik. Media *Scrabble* materi wawancara, maka diperoleh keefektifan 92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki keefektifan dengan criteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan ini diperoleh hasil nilai *n-gain* sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan penguasaan kosa kata media *Scrabble* mengalami peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam terkait penggunaan media papan *scrabble* dalam meningkatkan keaktifan siswa. oleh karena itu, maka dilakukan penelitian pengembangan pengembangan media papan *scrabble* pada materi sistem peredaran darah terhadap keaktifan siswa sekolah dasar.

### **Metode**

Model penelitian yang digunakan

adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan prosedur pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validasi, praktis dan efektif (Fahrurrozi & Mohzana, 2020: 3). Produk yang dihasilkan dalam peneltian ini adalah papan *Scrabble* menggunakan barang bekas sebagai bahan ajar IPA pada materi sistem peredaran darah. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D) yang dapat menghasilkan produk media pembelajaran papan *Scrabble* materi system peredaran darah pada manusia kelas V SD yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarkan). Adapun bentuk media papan scrabble

yang dikembangkan berdasarkan *Effective* (CASE) dapat dilihat pada *Creative, Active, Systematic, and* Gambar 1.



**Gambar 1. Media Papan Scrabble**

Berdasarkan hasil dari beberapa pertanyaan penelitian dan pengembangan media ajar IPA materi sistem peredaran darah pada manusia untuk kelas V SD, maka tingkat kevalidan, kepraktisan, dan memiliki efek potensial berikut ini.

### **Kevalidan Produk**

Hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi system peredaran darah manusia memperoleh skor rata-rata kevalidan media 95,83% dengan kriteria “sangat valid”, hasil skor rata-rata kevalidan materi 93,75% dengankriteria “sangat valid”, hasil skor rata-rata kevalidan bahasa 90% dengan kriteria “sangat valid”. Maka, hasil keseluruhan uji

validitas ini memperoleh nilai 93,19% dan produk dinyatakan memenuhi criteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat valid.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mahmudah dan Paksi, 2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Scrabble* Berbarcode” Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan Hasil Uji validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut hasil dari ahli materi untuk uji kevalidan memperoleh skor validitas 86% dan ahli media memperoleh skor validitas 75,5%.

Berdasarkan hasil penelitian pada tingkat kevalidan yang dilakukan oleh validasi ahli media, validasi ahli

kebahasaan, dan validasi ahli materi dengan penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *Scrabble* berhasil.

### **Kepraktisan Produk**

Hasil keseluruhan nilai praktis media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi sistem peredaran darah pada manusia memperoleh skor rata-rata *small group* 94,62% dengan kriteria “sangat praktis” dan hasil skor rata-rata angket respon guru 94,00% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka, hasil keseluruhan nilai praktisi ini memperoleh nilai 94,31% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat praktis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mahmudah dan Paksi, 2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Scrabble* Berbarcode” Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan kepraktisan media menunjukkan skor respon siswa adalah 94,19%. Berdasarkan hal tersebut dapat

disimpulkan bahwa media *Scrabble* berbarcode layak dan praktis digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian pada tingkat kepraktisan media ajar papan *Scrabble* dilakukan pada tahap *small group* (kelompok kecil) dengan memberikan lembaran angket kepada peserta didik dan memberikan lembaran angket kepada guru terhadap penelitian yang relevan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi sistem peredaran darah pada manusia dapat dikatakan praktis untuk digunakan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 44 Palembang.

### **Efek Potensial**

Hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* dari peserta didik sebelum kegiatan proses pembelajaran diperoleh persentas 62,29% dengan kriteria tidak baik. Sedangkan untuk hasil *posttest* peserta didik diperoleh sudah mencapai target dengan persentase 90% sangat efektif. Artinya

dapat terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 27,71% dari 24 peserta didik. Perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh *N-gain* 0,75 selanjutnya hasil dilihat pada table klasifikasi indeks kategori *N-gain*  $g > 0,70$  termasuk dalam kategori tinggi. Maka, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* bahwa media pembelajaran papan *Scrabble* yang telah dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Istiani (2023) dengan judul Pengembangan Media *Scrabble* Materi Wawancara untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan media *Scrabble* materi wawancara memperoleh keefektifan 92,86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* materi wawancara memiliki keefektifan dengan kriteria sangat baik.

### **Simpulan**

Proses pengembangan media papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi sistem peredaran darah

pada manusia di SD Negeri 44 Palembang telah selesai dilaksanakan dengan hasil penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa (a) hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi sistem peredaran darah pada manusia memperoleh skor rata-rata kevalidan media 95,83% dengan kriteria “sangat valid”, hasil skor rata-rata kevalidan materi 93,75% dengan kriteria “sangat valid”, hasil skor rata-rata kevalidan bahasa 90% dengan kriteria “sangat valid”. Maka, hasil keseluruhan uji validitas ini memperoleh nilai 93,19% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat valid; (b) hasil keseluruhan nilai praktis media pembelajaran papan *Scrabble* berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada materi sistem peredaran darah pada manusia memperoleh skor rata-rata *small group* 94,62% dengan kriteria “sangat praktis” dan hasil skor rata-rata angket respon guru 94,00% dengan kriteria “sangat praktis”.

Maka, hasil keseluruhan nilai praktis ini memperoleh nilai 94,31% dan produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan sangat praktis; dan (c) hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* dari peserta didik sebelum kegiatan proses pembelajaran diperoleh persentase 62,29% dengan kriteria tidak baik. Sedangkan untuk hasil *posttest* peserta didik diperoleh sudah mencapai target dengan persentase 90% sangat efektif. Artinya terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 27,71% dari 24 peserta didik. Perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh *N-gain* 0,75 hasil termasuk dalam kategori tinggi. Maka, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* bahwa media pembelajaran papan *Scrabble* yang telah dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

#### Daftar Pustaka

- Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Panrita*, 24.
- Arifin, Z. (2021). Peran Guru Di Sekolah Dan Masyarakat. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 43.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Diah Putri Midayanti, D. A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 183.
- Hamzah Pagarra. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 2018.
- Helaluddin. (2020). *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik Dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- Hikrawati. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahan Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 131.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mohammad, M. (2020). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 3.

- Sudjana, N., dan Riva'I. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Putu Artawan. 2023). *Pengantar Ilmu Pendidikan (Teori, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ruslan., I & Amri. A., A. (2023). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Panrita*, 23.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 470.
- Syarifuddin dan Utari. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Tuti Khairani Harahap, Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Wahyuni, L. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 441.
- Yudin Citriadin. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.