

**PENGEMBANGAN MEDIA PABEL (PAPAN *SCRABBLE*) PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK  
KELAS IV DI SD NEGERI 2 PANCA TUNGGAL LAMPUNG  
SELATAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Tri Wulandari<sup>1</sup>, Andri Wicaksono<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [Wulantrida03@gmail.com](mailto:Wulantrida03@gmail.com)<sup>1</sup>, [ctx.andrie@gmail.com](mailto:ctx.andrie@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum diterapkannya media pembelajaran dan rendahnya minat belajar peserta didik dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan diperlukannya pengembangan media yang inovatif dan menarik dalam pengemasan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, respon pendidik dan peserta didik terhadap media PABEL (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk peserta didik kelas IV SD N 2 Panca Tunggal Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media PABEL (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 92% dengan kriteria interpretasi “sangat valid”, Kemudian hasil validasi ahli bahasa menyatakan bahwa produk media PABEL (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 82,5% dengan kriteria interpretasi “sangat valid” dan hasil validasi ahli media menyatakan bahwa produk media PABEL (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi “sangat valid”. Sedangkan responden peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 90%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan pada uji coba lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 88,5% dengan kriteria interpretasi “sangat menarik”. Kemudian respon pendidik memperoleh nilai persentase 90%, dengan kriteria interpretasi “Sangat layak”. Pengembangan media pembelajaran pabel (papan *scrabble*) pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk peserta didik kelas iv sd n 2 panca tunggal tahun pelajaran 2023/2024 menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran pabel pada mata pelajaran bahasa indonesia sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Pabel (Papan Scrabble), Bahasa Indonesia

**Abstract:** This research is motivated by the lack of application of learning media and low interest in learning students and students have difficulty in understanding the material and the need for innovative and interesting media development in packaging learning materials. This study aims to determine the level of feasibility, the response of educators and students to the PABEL (Scrabble Board) media in Indonesian language subjects for fourth grade students of SD N 2 Panca Tunggal South Lampung in the 2023/2024 academic year. Research method The research method used is R&D (*research and development*) and through the ADDIE development procedure which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product validation was completed by material expert validators who stated that the PABEL (Scrabble Board) media product in Indonesian language subjects developed obtained a percentage result of 92% with the interpretation criteria “very valid”, then the results of linguist validation stated that the PABEL (Scrabble Board) media product in Indonesian language subjects developed obtained a percentage of 82.5% with the interpretation criteria

---

*“very valid” and the results of media expert validation stated that the PABEL (Scrabble Board) media product in Indonesian language subjects developed obtained a percentage of 94% with the interpretation criteria “very valid”. While student respondents in the small group trial obtained a percentage value of 90%, with the interpretation criteria “Very Interesting” and in the field trial obtained a percentage value of 88.5% with the interpretation criteria “very interesting”. Then the educator's response obtained a percentage value of 90%, with the interpretation criteria “Very feasible”. The development of pabel learning media (scrabble board) in Indonesian language subjects for grade iv students of SD N 2 Panca Tunggal in the 2023/2024 academic year using the research and development (R&D) research method, it can be concluded that the use of pabel learning media in Indonesian language subjects is very feasible and effective to use as learning media.*

**Keywords:** *Pabel Learning Media (Scrabble Board), Indonesian Language*

## PENDAHULUAN

Pada era saat ini sangat penting mempelajari ilmu pengetahuan mulai dari usia kanak-kanak sampai dengan usia dewasa sebab ilmu pengetahuan akan selalu diperlukan dan digunakan sampai akhir zaman nanti. Adapun Pembelajaran memiliki arti, terpaut dengan belajar.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang difasilitasi oleh pendidik untuk meluaskan aspek kognitif yang bisa meninggikan daya ingat dalam mengelola pengetahuan yang baru. Pembelajaran sebagai sebuah tindakan dalam meninggalkan pemahaman yang relevan pada konten pelajaran.

Belajar memiliki arti yang tentu bertolak belakang dengan maknanya dalam memperoleh ilmu atau pengetahuan yang dapat diartikan berlatih, tingkah laku beralih atau sanggahan yang dipengaruhi oleh pengalaman dan tindakan. Pembelajaran lahir dari konsep belajar.

Media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan dengan *scrabble* akan mempermudah pendidik ketika menyampaikan materi kepada peserta didik. Media Papan *Scrabble* adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan melalui fungsi untuk mengasah otak, Nurjatmika mengutarakan bahwa *scrabble* adalah jenis permainan yang bisa dimainkan dua orang atau lebih yang mana hal tersebut memiliki tujuan untuk mengumpulkan nilai poin berdasarkan dari nilai kata

yang tertulis dari setiap huruf yang dapat dilihat terhadap rangkaian *game scrabble*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pra penelitian terhadap guru kelas IV di SD N 2 Panca Tunggal Lampung Selatan. Beliau mengutarakan bahwa peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata cukup kesulitan dalam memahaminya, karena dalam penyajian materi yang disampaikan terlalu luas. Selanjutnya dalam hasil observasi dan wawancara pada pra penelitian di SDN 2 Panca Tunggal Lampung Selatan juga terdapat permasalahan yang sama dalam pembelajaran. Peserta didik terbilang kurang antusias dalam pembelajaran karena dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab saja. Selain itu, tidak terdapat media pembelajaran yang digunakan, sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan terlihat monoton.

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, sekolah Panca Tunggal Lampung Selatan masih belum menggunakan media yang menarik untuk menunjang kesemangatan belajar peserta didik. Di sekolah tersebut hanya menggunakan media pembelajaran yang biasa dan kurang inovatif seperti penggunaan buku cetak saja. Oleh karena itu, perlu dilakukannya pengembangan terhadap media pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami

materi pembelajaran serta merasa antusias ketika pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata ini, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk menerapkan media Papan *Scrabble* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata, yang mana media pembelajaran berupa Papan *Scrabble* ini akan dimodifikasi, dengan cara membuat media *scrabble* yang menarik dan bervariasi sehingga peserta didik merasa antusias dalam belajar dan tidak terkesan monoton. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mengingat materi yang disampaikan melalui media *scrabble* yang telah dibuat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PABEL (Papan *Scrabble*) ) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV SD N 2 Panca Tunggal Tahun Pelajaran 2023/2024” dan diharapkan media PABEL (Papan *Scrabble*) materi kosakata ini dapat dijadikan inovasi pendidikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media PABEL (Papan *Scrabble*) materi kosakata diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif, khususnya untuk kelas IV di SD Negeri 2 Panca Tunggal.

Menurut Hamka (dalam Nurfadhilah Septy : 2021), bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik. Media digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik (dalam Septy Nurfadhilah,dkk. 2021), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis. Dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh perkakas atau nomina yang digunakan untuk aktivitas belajar mengajar, atas makna memberikan penjelasan pendidikan sejak awal (pendidik) terhadap siswa. Selain itu juga media adalah alat korelasi yang menyampaikan pesan dan penerima pesan. Sementara itu, pembelajaran adalah suatu cara/metode yang digunakan untuk mendukung siswa untuk berlatih dengan baik.

Kusni (dalam Andini Suyono R., 2020) mengatakan bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan yang didesain sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa agar lebih cepat dicerna oleh peserta didik. Selain itu media *scrabble* dapat meningkatkan motivasi sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Menurut Hargreaves, dkk (dalam Nur Aisyah F, 2017), menjelaskan bahwa *scrabble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata.

Menurut Pyatt (dalam Nur Aisyah F, 2017), *scrabble* mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain *scrabble* dapat meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang

mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan daya ingat juga ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.

Pada penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* adalah permainan edukatif berbentuk papan yang dilengkapi dengan kartu kata. *Scrabble* digunakan untuk mengasah atau meningkatkan kemampuan kosakata/berbahasa peserta didik. Dalam bentuk permainan peserta didik dapat menyusun kata yang menggunakan keterampilan berfikir siswa dengan tujuan meningkatkan daya ingat peserta didik. Dengan media papan *scrabble* ini, peserta didik diharapkan lebih berantusias dalam pembelajaran.

Kelebihan permainan *scrabble* antara lain: a) Permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam proses belajar mengajar. b) Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang sudah mulai melesu. c) Sifat kompetitif yang terdapat dalam permainan dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju. d) Selain dengan permainan dapat menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas. e) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesan sehingga sukar dilupakan.

Menurut Soeparno, dalam Ira Cucu Cidar 2019, adapun cara melaksanakan permainan ini adalah sebagai berikut: a) Jumlah pemain empat orang/lebih. b) Setiap pemain harus menguasai peraturan permainan. c) Para pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia secara bergantian. d) Cara mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. Jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menulisnya lagi,

akan tetapi cukup dengan menaruh kepingan-kepingan kartu di atas kotak-kotak papan. Pemain harus mengisi kotak secara mendatar atau menurun dan tidak boleh mengisi secara diagonal. e) Kata-kata yang diisikan harus merupakan kata-kata yang ada di dalam kamus, bukan kata seru, bukan singkatan, dan bukan nama diri. f) Salah seorang siswa yang kebetulan tidak ikut bermain diminta mengawasi permainan sekaligus mencatat nilai dan harus selalu siap dengan kamus. g) Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka ia akan mendapatkan sejumlah nilai. h) Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemain tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak.

Menurut Mulyasa (dalam Kurniawan Masda S. 2020:7), Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto (dalam Isroyati, dkk, 2022), pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri No. 22 (2006: 5) tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah

“pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak, menulis, membaca dan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat diperlukan untuk mempermudah komunikasi peserta didik, antara peserta didik yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan bagi pendidikan sekolah dasar.

Menurut Keraf, dalam Nuraini, dkk, 2019 kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seseorang penutur, penulis atau suatu bahasa. Kosakata juga merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Sedangkan menurut Soedjito (Hilaliyah dalam Atun Zahro Umi, dkk, 2020), kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dan kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.

Selanjutnya Chaer (2011:131, dalam Nuraini, dkk, 2019), kosakata bahasa Indonesia adalah semua kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia. Sumber pertama kosakata bahasa Indonesia berasal dari bahasa melayu, lalu ditambah dari kosakata beberapa bahasa daerah, dan diperkaya dengan kosakata bahasa asing (Arab, Belanda, Inggris, dan lain-lain).

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, kosakata adalah kelengkapan kata yang dimiliki seseorang baik penutur, penulis atau suatu bahasa.

Kosakata dapat digunakan untuk membuat kalimat yang baik dan benar untuk berinteraksi dengan seseorang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap ini dilakukan proses menentukan kegiatan desain media pembelajaran serta menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu PABEL (Papan *Scrabble*). Media PABEL (Papan *Scrabble*) ini dirancang berbeda dengan permainan *scrabble* pada umumnya yang cara bermainnya tidak menggunakan soal tetapi hanya menyusun kata saja berdasarkan huruf-huruf yang ada di rak huruf. Dan permainan *scrabble* pada umumnya setiap rak hanya berisi beberapa huruf saja. Sedangkan Papan *scrabble* yang peneliti rancang terdapat laci soal di bagian bawah papan dan di

rak huruf terdapat semua huruf/alphabet lengkap.

Pengembangan pada media pembelajaran PABEL (Papan *Scrabble*) dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah Pembelajaran Berbasis Game Edukasi berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi tata bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

#### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ 100%	
Kelayakan isi	28	32	87,5%	Valid
Efektivitas bagi Pendidik	15	16	93%	Sangat Valid
Ketepatan media pembelajaran kesan pendidik	12	12	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>55</b>	<b>60</b>		
<b>Validasi</b>	92%			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	Sangat Valid			

Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Pabel (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini mendapatkan nilai dari masing-masing kategori yakni dari aspek kelayakan isi diperoleh nilai 28 dari nilai maksimal 32, kemudian pada aspek efektivitas bagi pendidik diperoleh nilai 15 dari nilai maksimal 16, dan pada aspek ketepatan media pembelajaran kesan pendidik diperoleh nilai 12 dari nilai maksimal 12. Sehingga dapat disimpulkan materi yang ada pada media yang peneliti kembangkan memperoleh

nilai keseluruhan 55 dari nilai maksimal 60 dengan persentase sebanyak 92% dalam kategori “sangat valid” untuk di ujikan.

#### 2. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ 100%	
Relevansi dengan peserta didik	33	40	82,5%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>33</b>	<b>40</b>		
<b>Validasi</b>	82,5%			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	Sangat Valid			

Dari data diatas diperoleh kesimpulan yakni Bahasa yang digunakan peneliti dalam media Pabel (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai oleh validator dengan perolehan aspek relevansi dengan peserta didik memperoleh nilai 33 dari nilai maksimal 40. Sehingga dapat disimpulkan Bahasa yang ada pada media yang peneliti kembangkan memperoleh nilai keseluruhan dari nilai maksimal 40 dengan persentase sebanyak 82,5% dalam kategori “sangat valid” untuk diujicobakan di lapangan tanpa perbaikan/revisi.

#### 3. Validasi Ahli Media

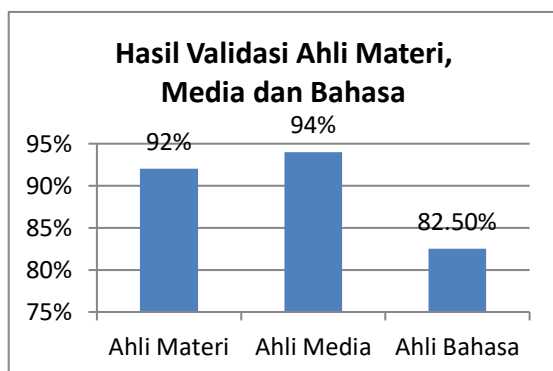
Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria`
	F	N	$\frac{F}{N}$ 100 %	
Desain Tampilan	27	28	97%	Sangat Valid
Keterpaduan isi/Materi	23	24	96%	Sangat Valid
Penyajian Media	6	8	75%	Valid
<b>Jumlah</b>	<b>56</b>	<b>60</b>		
<b>Validasi</b>	94%			
<b>Kriteria Interpretasi</b>	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media Pabel (Papan *Scrabble*). Dapat diketahui bahwa validitas ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek desain tampilan diperoleh nilai 27 dari nilai maksimal 28, kemudian pada aspek keterpaduan isi/materi diperoleh nilai 23 dari nilai maksimal 24, dan pada aspek penyajian media diperoleh nilai 6 dari nilai maksimal 8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pabel (Papan *Scrabble*) yang peneliti kembangkan memperoleh nilai keseluruhan sebanyak 56 dari nilai maksimal 60 dengan persentase sebanyak 94% dalam kategori “sangat layak” untuk diujicobakan dilapangan tanpa perbaikan.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



**Gambar 1**  
**Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa**

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal dengan melibatkan 5 orang peserta didik. Adapun pelaksanaan uji coba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan dan pemahaman secara bertahap terkait produk yang

dikembangkan berupa media PABEL (Papan *Scrabble*) yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia semester II.

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan 5 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal. Respon peserta didik mengenai PABEL (Papan *Scrabble*) ialah uji kelompok kecil ini menghasilkan nilai 90% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

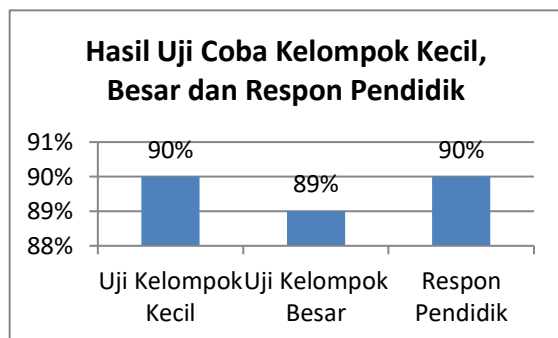
#### 2. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Produk media yang telah dikembangkan dan telah diujikan kepada kelompok kecil maka selanjutnya diuji cobakan pada uji lapangan yang melibatkan 17 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan media PABEL (Papan *Scrabble*) yang telah dikembangkan, setelah pembelajaran dilaksanakan maka selanjutnya peneliti membagikan angket respon peserta didik terhadap media PABEL (Papan *Scrabble*) ini. Peserta didik diminta mengisi angket sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari dan amati terkait dengan media yang telah peneliti kembangkan tersebut.

#### 3. Respon Pendidik

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan produk dapat diuji cobakan terhadap media pendidik untuk dapat mengetahui respon terhadap media Pabel (Papan *Scrabble*) mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kemenarikan atau respon pendidik, kelayakan dan kepraktisan produk secara mendalam. Respon pendidik adalah guru/pendidik kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal yaitu Ibu Nur Azizah, S.Pd. dengan cara memberikan produk yang dikembangkan dan pendidik diminta untuk menganalisis

media Pabel (Papan *Scrabble*) guna mengisi angket penilaian yang telah disediakan oleh peneliti.



**Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik**

### Kajian Produk Akhir

Pada tahap ini produk akhir merupakan hasil dari pengembangan media PABEL (Papan *Scrabble*). Produk yang telah dikembangkan dan telah mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dalam uji coba akan disebarkan kepada peserta didik khususnya kelas IV SD dan pendidik yang akan melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata.

#### a. Papan *Scrabble*

Bagian Papan *Scrabble* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 65 cm x 40 cm. Bahan utama pembuatannya adalah akrilik, dengan beberapa perpaduan warna biru, hijau, coklat, kuning, merah dan putih agar tampilan yang diberikan menarik bagi siswa



**Gambar 3 Papan *Scrabble***

#### b. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yang disajikan dalam bentuk isian singkat yang berjumlah 10 pertanyaan terkait materi kosakata. Kartu pertanyaan ini terletak di keempat laci bagian bawah media papan *scrabble*, tiap laci berisi 10 pertanyaan dengan soal yang sama. Kartu soal berisikan sejumlah pertanyaan untuk siswa mendiskusikannya dengan kelompoknya masing-masing.



**Gambar 4  
Kartu Pertanyaan**

#### c. Huruf

Huruf untuk menyusun kata atau kalimat yang digunakan untuk menjawab setiap butir pertanyaan dengan cara meletakkan tiap huruf hingga menjadi kata di papan *scrabble*.



**Gambar 5  
Huruf**

### SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh peneliti Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Media PABEL (Papan *Scrabble*) Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal Lampung

Selatan” menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh masing-masing validator diperoleh penilaian yaitu: untuk aspek kelayakan media Pabel (Papan *Scrabble*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia nilai rata-rata persentase yang didapatkan dari validasi ahli media adalah 94% yang dimana media ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk penilaian oleh validasi ahli materi memperoleh nilai 92% dengan kategori Sangat Layak”, selanjutnya untuk penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli bahasa media ini juga memperoleh nilai 82,5% yang dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan media Pabel (Papan *Scrabble*) yang dikembangkan layak untuk di ujicobakan di lapangan.

Berdasarkan respon peserta didik terhadap media Pabel (Papan *Scrabble*) pada siswa kelas IV SD Negeri 2Panca Tunggal. Respon dari pengguna pada saat uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa diperoleh penilaian rata-rata persentase yaitu sebesar 90% termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Pada uji lapangan yang terdiri dari 17 peserta didik diperoleh hasil penilaian rata-rata persentase yaitu 88,5% juga termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”. Sedangkan untuk respon pendidik terhadap media Pabel (Papan *Scrabble*) ini memperoleh penilaian rata-rata persentase yaitu 90% yang mana nilai tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik”. Dengan begitu, produk media Pabel (Papan *Scrabble*) yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Panca Tunggal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akdiana, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Untuk Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 19(5).
- Anam, S., dkk. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami. Padang Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
- Aprimadedi, Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan Media *Game Scrabble* Untuk Penulisan KosaKata Buku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 106-115.
- Cidar, Ira Cucu. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kratonan No. 3 Surakarta. Universitas Negeri Semarang.
- Fahrurrozi, & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Sleman, D.I. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fauziah, Mianur. (2021). Pengembangan Media *Scrabble* Pada Pelajaran IPS Untuk Peserta Didik Kelas V SD/MI. UIN Raden Intan Lampung.
- Febriawati, U. F., & Arikunto, S. (2018). Pengembangan Media *Scrabble* Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(2), 151-163.
- Ibrahim, M.A., dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal*

- 
- Pendidikan Islam, 4(2),106-113.
- Istiana, D. L., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media *Scrabble* Materi Wawancara Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5312-5323.
- Kusumo. (2021). Jenis-jenis Media Pembelajaran. Diakses dari: <https://cundamani.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>, diunduh pada 31 Desember 2023.
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A.R. & Fauziah, D.H. (2023). Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Media Pembelajaran. (2023, Desember 20). Di Wikipedia. Diakses dari: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/media\\_pembelajaran](https://id.m.wikipedia.org/wiki/media_pembelajaran)
- Nurfadhillah, S. & Rosnaningsih, A. (2021). Media Pembelajaran Tingkat SD. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Prasetya, Udin. (2022). Karakteristik Media Pembelajaran. Diakses dari: <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home/2022/10/8/karakteristik-media-pembelajaran.html>, diunduh pada 31 Desember 2023.
- Rahayu, S., dkk. (2021). Media Interaktif IPA. Parepare: Guepedia.
- Rahim, B. (2020). Media Pendidikan. Depok: Rajawali Pers.
- Rahmawati, P.N., Sulaiman, & Siswoyo, A.A. (2018). Pengembangan Media Permainan *Scrabble* Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting. Universitas Trunojoyo Madura.
- Ristiayani. (2020). Pengembangan Media *Scramble* untuk Membaca Permulaan Di SD/MI. UIN Raden Intan Lampung.
- Samsiyah, Nur. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi. Jawa Timur: CV.AE MEDIA GRAFIKA.
- Sidik, N.A.H., dkk. (2023). Media Pembelajaran (suatu pengantar sarana pendidikan). Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara
- Siska, Y. (2021). Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Susilawaty. (2021). Penguasaan Kosakata Pada Aspek Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar. Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 6(1).
- Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Penelitian. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Zahro, U.A., Noermanzah, & Syafryadin. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi, Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar, 187-198.