

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media *Scrabble*

Scrabble merupakan permainan papan yang melibatkan penyusunan kata dari huruf-huruf yang tersedia (Priyanto, 2018). Permainan ini dirancang untuk dimainkan oleh dua hingga empat orang, di mana setiap pemain berusaha menciptakan kata-kata pada papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak. Setiap huruf memiliki nilai poin tertentu, dan tujuan permainan adalah untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin dengan menyusun kata-kata yang valid. *Scrabble* tidak hanya menguji kemampuan kosakata pemain, tetapi juga strategi dalam menempatkan kata-kata untuk memaksimalkan skor.

a. Manfaat *Scrabble* dalam Pembelajaran

Penggunaan *scrabble* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan keterampilan berbahasa, *scrabble* membantu siswa dalam memperluas kosakata, memperbaiki ejaan, dan memahami struktur kalimat. Dengan menyusun kata, siswa belajar mengenali dan menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang tepat (Inayah, 2024).
- 2) Mendorong pembelajaran aktif, permainan *Scrabble* membuat peserta didik terlibat secara langsung saat pembelajaran. Mereka tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam mencari kata dan menyusun strategi permainan yang mengembangkan aspek kognitif serta kemampuan bahasa (Hamsul, 2025).

- 3) Mengembangkan kemampuan kognitif, *scrabble* melatih kemampuan berpikir kritis dan logika siswa. Mereka harus mempertimbangkan berbagai kemungkinan saat menyusun kata, serta menghitung nilai poin untuk setiap pilihan yang diambil.
- 4) Meningkatkan kemampuan sosial, melalui permainan ini, siswa belajar bekerja sama dan bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka. Interaksi sosial yang berlangsung selama permainan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Handina & Parisu 2025).

b. Penerapan *Scrabble* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *Scrabble* dapat diterapkan dengan cara yang inovatif:

- 1) Penggunaan kosakata tematik yaitu siswa dapat diminta untuk menyusun kata-kata berdasarkan tema tertentu, seperti hewan, makanan, atau kegiatan sehari-hari. Hal ini membantu mereka memahami penggunaan kosakata dalam konteks yang lebih luas.
- 2) Integrasi dengan *storytelling* atau cerita yaitu siswa dapat diajak untuk membuat cerita menggunakan kata-kata yang mereka susun di papan *scrabble*. Aktivitas tersebut tidak hanya mengasah kemampuan bahasa, melainkan juga menstimulasi imajinasi dan kreativitas mereka dalam bercerita.
- 3) Permainan ini juga dapat dijadikan media untuk mengevaluasi keterampilan membaca dan menulis siswa. Misalnya, setelah kegiatan bermain, siswa diarahkan untuk menyusun kalimat atau paragraf berdasarkan kata-kata yang telah mereka rangkai.

2. *Stroytelling*

a. **Pengertian Stroytelling**

Storytelling atau bercerita adalah seni menyampaikan cerita yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan (Azmi & Puspita, 2019). Kegiatan ini melibatkan proses kreatif yang tidak hanya mengandalkan penyampaian informasi secara lisan, tetapi juga mengaktifkan berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk aspek intelektual, emosional, dan sosial. Storytelling melibatkan siswa secara aktif dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat, sehingga mereka mampu membangun hubungan yang lebih dekat dengan isi pembelajaran.

Storytelling tidak hanya membuat siswa mendengar informasi, tetapi juga membantu mereka memahami nilai, budaya, serta pengetahuan melalui alur cerita yang menarik. Cerita yang disampaikan dengan baik dapat membantu siswa mengingat informasi lebih lama dan pemahaman terhadap gambaran-gambaran kompleks dengan cara yang lebih sederhana. Dengan demikian, storytelling bukan hanya sekadar metode pengajaran; ia juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun empati dan keterampilan komunikasi siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

b. **Manfaat Storytelling dalam Pembelajaran**

Penerapan storytelling dalam proses pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, di antaranya:

- 1) Meningkatkan keterampilan berbahasa, storytelling membantu siswa dalam memperluas kosakata dan memahami struktur kalimat. Dengan mendengarkan cerita, siswa belajar mengenali penggunaan kata-kata dalam konteks yang tepat.
- 2) Mendorong kreativitas, kegiatan bercerita merangsang imajinasi siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Siswa diajak untuk menciptakan cerita mereka sendiri, sehingga meningkatkan kemampuan bercerita dan menulis.
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional, melalui storytelling, siswa belajar berinteraksi dengan teman-teman mereka dan membangun empati terhadap karakter dalam cerita. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka.
- 4) Meningkatkan daya ingat, cerita yang menarik cenderung lebih mudah diingat oleh siswa dibandingkan dengan fakta atau data kering. Pengalaman emosional yang terkait dengan cerita membantu memperkuat ingatan.
- 5) Melalui storytelling, guru dapat menanamkan nilai-nilai positif atau pesan moral secara halus tanpa harus menasihati secara langsung. Siswa dapat memahami nilai-nilai tersebut melalui pengalaman karakter dalam cerita.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi proses pendidikan yang krusial dalam mengasah kemampuan berbahasa siswa (Ali, 2020). Proses tersebut diarahkan untuk meningkatkan keterampilan

berbahasa secara komprehensif, meliputi aspek lisan dan tulisan. Kegiatan pembelajaran ini menitikberatkan pada empat keterampilan utama yang saling berhubungan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Macam-macam kemampuan ini memiliki peran yang krusial dalam membangun dasar komunikasi yang efektif. Melalui kegiatan mendengarkan, siswa belajar untuk memahami informasi yang disampaikan secara lisan, sedangkan berbicara memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan jelas. Keterampilan membaca membantu siswa untuk memahami teks dan informasi dari berbagai sumber, sementara menulis memungkinkan mereka untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang terstruktur.

Lebih dari sekadar penguasaan bahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan apresiasi siswa terhadap karya sastra serta budaya Indonesia (Firman, 2019). Pengenalan teks-teks sastra, seperti cerita rakyat, puisi, maupun novel, bertujuan menumbuhkan apresiasi peserta didik pada nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Proses pembelajaran ini bukan hanya meningkatkan penguasaan bahasa, tetapi juga memperkaya pengetahuan budaya peserta didik. Melalui metode yang menyenangkan dan interaktif, siswa diharapkan mampu menerapkan bahasa dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD berkontribusi penting dalam membangun karakter sekaligus identitas nasional siswa sebagai bagian dari masyarakat yang berbudaya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD yaitu

- 1) Siswa mampu mengenali dan membedakan huruf dengan benar dalam berbagai bentuk tulisan.
- 2) Siswa mampu membaca dan menyusun huruf menjadi kata sederhana dengan urutan yang tepat.
- 3) Siswa mampu memahami makna kata atau kalimat sederhana yang dibaca dengan lafal yang benar.

c. Aspek Keterampilan Berbahasa

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek yang keterampilan berbahasa saling berkaitan.

- 1) Mendengarkan adalah keterampilan guna memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Teknik yang digunakan dapat berupa simak-ucap, simak-tulis, atau simak-kerjakan.
- 2) Berbicara merupakan kemampuan guna mengembangkan ide dan perasaan secara lisan. Metode yang digunakan termasuk metode ulang ucap, memerikan, dan bercerita.
- 3) Membaca yaitu kemampuan untuk memahami teks yang dibaca. Metode membaca dapat berupa membaca sekilas, membaca nyaring, atau membaca dalam hati.
- 4) Menulis yaitu kemampuan guna mengembangkan pikiran dalam bentuk tulisan. Teknik menulis dapat meliputi menyalin kalimat, membuat kalimat, meniru model, atau menulis cerita.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum membahas tabel kajian yang relevan, penting untuk menyoroti dua penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *scrabble* berbasis *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian pertama oleh (Nadzifah, 2016), menunjukkan bahwa metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) efektif dalam menumbuhkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Strategi ini membantu peserta didik dalam memahami bacaan secara lebih mendalam melalui tahapan terstruktur, yakni melakukan survei awal terhadap teks, menyusun pertanyaan untuk menumbuhkan keterlibatan, membaca secara aktif, mengulang kembali isi bacaan guna memperkuat daya ingat, serta meninjau ulang untuk mengokohkan informasi. Penerapan metode SQ3R membuat siswa lebih terarah dalam kegiatan membaca dan mampu memahami isi teks dengan lebih baik. Mereka juga menunjukkan peningkatan pada kemampuan menemukan gagasan utama, mengidentifikasi detail penting, dan membangun pemahaman komprehensif terhadap bacaan. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar.

Fokus penelitian kedua adalah penggunaan permainan *Scrabble*, yang terbukti memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan membaca awal siswa kelas I SD. *Scrabble* berfungsi sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam mengenal huruf, menyusun kata, sekaligus memahami kata sederhana. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis

permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih terlibat aktif. Peningkatan terlihat dari kemampuan mereka mengenali huruf dan kata secara mandiri, disertai tumbuhnya minat membaca. Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa *Scrabble* merupakan strategi pembelajaran yang efektif serta menyenangkan bagi pengembangan keterampilan membaca awal.

Tabel 2. 1 kajian yang relevan

No	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Metode SQ3R Siswa Kelas IV SD N Katongan I (Nadzifah, 2016).	Metode SQ3R terbukti meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV, membantu mereka memahami bacaan dengan lebih baik.	Baik penelitian ini maupun penelitian yang sedang dilakukan memiliki fokus yang sama dalam keterampilan membaca.	Penelitian ini menggunakan metode SQ3R sedangkan penelitian saya menggunakan metode pengembangan media <i>scrabble</i> .
2	Permainan <i>Scrabble</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 SDN 002 Belakang Padang Kota Batam (Dayarni, 2020).	Permainan <i>Scrabble</i> dapat menumbuhkan kemampuan membaca awal siswa, memotivasi mereka untuk belajar membaca, mengenal huruf, dan menyusun kata sederhana.	Keduanya sama-sama bertujuan meningkatkan keterampilan membaca.	Penelitian ini lebih fokus pada kemampuan membaca awal siswa kelas I sedangkan penelitian saya pada kelas II dengan pendekatan media yang dikembangkan.

Dengan merujuk pada pemahaman dan hasil dari kedua penelitian tersebut, diharapkan dapat menjadi landasan yang kokoh dan komprehensif bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Scrabble* berbasis storytelling pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II Sekolah Dasar. Landasan ini akan membantu dalam memperkuat validitas, relevansi, dan efektivitas pengembangan media

pembelajaran yang diarahkan guna menumbuhkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Indonesia mempunyai peran sentral dalam membiasakan peserta didik guna menerapkan berbagai aspek kebahasaan, seperti tata bahasa, kosakata, gaya bahasa, serta ejaan. Salah satu kompetensi utama yang harus dicapai pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar adalah keterampilan membaca, yang perlu diajarkan secara terarah dan sistematis. Pada pembelajaran di SD, siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan membaca dengan baik, efektif, dan lancar. Kemampuan ini dapat dicapai melalui latihan dan praktik yang dilakukan secara konsisten. Salah satu metode latihan yang menarik dan menyenangkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbentuk permainan, dalam hal ini permainan *Scrabble* digunakan sebagai media.

Media *Scrabble* merupakan inovasi dari permainan *Scrabble* tradisional yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dengan huruf serta suku kata yang disesuaikan dengan materi ajar. Permainan ini dapat diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kurikulum yang berlaku dan dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang siswa. Kerangka berpikir penelitian ini disusun dalam tiga tahapan, yaitu input, proses, dan output.

1. Tahap Input

Dalam penelitian pengembangan media *Scrabble*, tahap input menjadi fase pertama yang berfungsi mengidentifikasi kondisi pembelajaran Bahasa

Indonesia, terutama aspek membaca. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi serta analisis terkait lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan fasilitas yang tersedia. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Polowijen 1 Malang, media yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memperoleh variasi media belajar yang dapat menunjang pemahaman huruf dan suku kata secara maksimal. Hal ini menjadi kendala dalam pembelajaran membaca karena guru belum menemukan media yang tepat, efektif, dan menarik bagi siswa.

2. Tahap Proses

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dimulai dengan perbaikan rancangan pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistemik. Pada tahap ini, seluruh komponen pembelajaran saling dikaitkan dan dianalisis secara menyeluruh dengan berfokus pada kebutuhan peserta didik sebagai dasar pemilihan metode maupun media pembelajaran. Analisis tersebut bertujuan agar media *Scrabble* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, relevan, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca. Proses ini mencakup perencanaan, pengembangan, hingga validasi media secara berkesinambungan untuk menjamin mutu media yang dihasilkan.

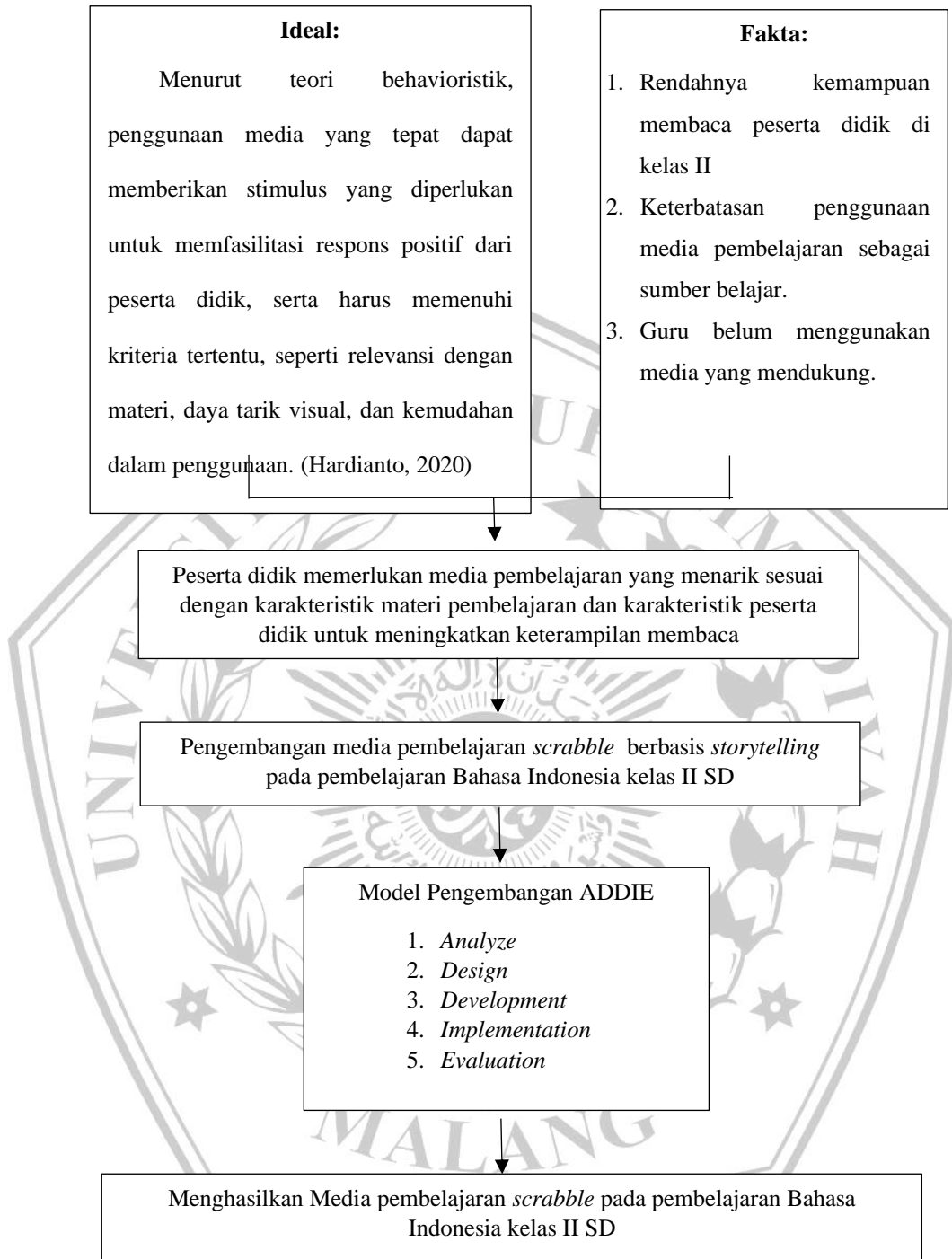
3. Tahap Output

Output yang dituju dari pengembangan media pembelajaran *Scrabble* adalah tersedianya produk yang dapat secara efektif membantu siswa kelas II SD Negeri Polowijen 1 Malang dalam meningkatkan keterampilan

membaca. Keberhasilan pemanfaatan media ini tidak hanya dipengaruhi oleh rancangan dan isi media, tetapi juga sangat bergantung pada cara guru menyampaikan materi serta karakteristik siswa sebagai penerima pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Scrabble* perlu diiringi dengan pendampingan dan penjelasan yang tepat dari guru agar media tersebut benar-benar memberikan hasil yang optimal.

Apabila ketiga aspek tersebut dapat berjalan secara sinergis, sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan mampu memberikan dampak positif kepada kemampuan membaca siswa. Secara sistematis, kerangka pikir pengembangan media *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tema 3 subtema 1 untuk kelas II SD disusun melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, serta implementasi dan evaluasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih maksimal.

Kerangka Pikir Penelitian dan Pengembangan



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir