

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi salah satu penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasan dkk. (2021) mendeskripsikan media pembelajaran adalah semua hal yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung dari guru sebagai pemberi informasi, dengan tujuan untuk merangsang motivasi peserta didik dan memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran yakni instrumen pembelajaran yang berperan menjadi alat pendukung proses belajar mengajar, meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sementara itu, Intika (2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat dengan bentuk sumber belajar atau objek fisik yang berisi materi instruksional, digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mendukung aktivitas belajar.

Media pembelajaran dianggap sebagai instrumen yang berperan sebagai perantara atau penghubung antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa. Media pembelajaran memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) media pembelajaran terdapat berbagai macam jenis, berdasarkan strukturnya, media dibagi menjadi 2, yaitu:

- 1) Media yang dirancang (*by design*), yaitu media yang disiapkan sesuai dengan keperluan peserta didik guna tercapainya tujuan. Contohnya media yang dibuat seperti media audio, audiovisual, dan media grafis.
- 2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media yang dipergunakan sekolah dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran. Contohnya media di sekitar lingkungan sekolah, bukan di luar.

Menurut Hariananda (2023) media pembelajaran *by utilization* menekankan pada penggunaan media pembelajaran sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran. Gagasan utama yang melatarbelakangi pendekatan ini adalah media pembelajaran dapat lebih efektif jika digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berbasis desain (*by design*) melibatkan pendekatan pembelajaran yang dirancang secara strategis dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran berdasarkan strukturnya diklasifikasikan menjadi 2, yaitu *by design* dan *by utilization*. Media yang dirancang, yaitu media yang

disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan media yang dimanfaatkan, yakni media yang dipergunakan sekolah dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai kebermanfaatan bagi peserta didik dan guru. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran memiliki manfaat:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pendidik melibatkan menyediakan panduan mengenai strategi mencapai tujuan pembelajaran, memberikan penjelasan materi pembelajaran secara terstruktur, serta mendukung presentasi materi dengan cara yang menarik guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memberikan manfaat signifikan bagi peserta didik, antara lain membuat motivasi dan minat belajar meningkat, memberikan kesempatan untuk melakukan pemikiran analitis terhadap topik yang disampaikan oleh guru dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik mendapat pemahaman materi dengan mudah.

Menurut Firmadani (2020), media pembelajaran mempunyai manfaat dalam pembelajaran, yaitu: (1) Media pembelajaran memiliki kapasitas untuk mengklarifikasi informasi dan pesan, mengakibatkan peningkatan proses dan hasil belajar. (2) Mampu menarik perhatian peserta didik. (3) Mampu mengatasi batasan waktu, ruang, dan indera. Oleh karenanya, dinyatakan bahwa media pembelajaran memberikan

keuntungan bagi guru maupun siswa, yakni mampu memikat perhatian peserta didik, mendukung peningkatan kualitas pengajaran guru, dan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan indera.

2. Media Scrabble Board

a. Media scrabble board

Menurut Saadah dan Hidayah (2015) *scrabble* dapat digolongkan sebagai permainan edukatif karena bersifat konstruktif dengan gaya bermain yang sederhana. Selain itu, permainan *scrabble* dengan huruf dapat membantu peserta didik mengenal huruf atau membentuk kata. Menurut Iskandar dan Cahyadi (2021) *scrabble* adalah permainan menyusun huruf untuk membentuk sebuah kata menjadi potongan-potongan persegi dengan huruf di salah satu sisinya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *scrabble* merupakan permainan edukatif menyusun huruf untuk membentuk sebuah kata. Media *scrabble* yang dikembangkan terdiri dari papan, dan balok kecil yang berisi gambar, fonem, kata, dan suku kata. Pada media *scrabble* ini, disediakan kata-kata yang berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran membaca. Media *scrabble* ini juga terbuat dari bahan-bahan yang aman untuk menghindari peserta didik terluka.

b. Bahan dan cara pembuatan media

Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media, antara lain kayu, papan, lem, gergaji, penggaris, pensil, paku, palu, amplas.

Berikut langkah-langkah dalam membuat media *scrabble*, yaitu:

- 1) Potong triplek dengan ukuran 45 cm x 70 cm sebanyak 2 buah
- 2) Potong kayu dengan ukuran 8 cm x 70 sebanyak 2 buah
- 3) Potong kayu dengan ukuran 4 cm x 45 sebanyak 2 buah
- 4) Potong papan dengan ukuran 60 cm x 6 cm sebanyak 2 buah dan papan dengan ukuran 37 cm x 6 cm sebanyak 2 buah
- 5) Potong papan dengan ukuran 5 cm x 5 cm sebanyak 150 buah, terdiri dari 5 buah kartu/huruf, 2 buah kartu / suku kata, 2 buah kartu/huruf diftong, 6 buah kartu untuk tanda ‘-’ dan 25 buah untuk kartu bergambar.
- 6) Tempelkan cara penggunaan pada penutup box.

c. Cara Penggunaan Media *Scrabble*

Menurut Cahyanti (2018) media *scrabble* dapat dipergunakan baik berkelompok maupun individu. Tahapan-tahapan penggunaan media *scrabble*:

- 1) Guru menjelaskan dan memberi arahan tentang cara memakai media pembelajaran *scrabble*
- 2) Audio yang terdapat di media berguna untuk mengenalkan huruf abjad kepada peserta didik yang belum mengenal huruf abjad
- 3) Kemudian guru menempelkan salah satu gambar, peserta didik menyebutkan gambar tersebut
- 4) Peserta didik mencari kata yang cocok dengan gambar. Kemudian kata tersebut diletakkan pada media *scrabble*

- 5) Kemudian peserta didik menguraikan kata menjadi suku kata yang disusun pada media *scrabble*
- 6) Setelah menguraikan menjadi suku kata, peserta didik mencari huruf yang sesuai dengan gambar kemudian disusun pada media *scrabble*

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrabble*

Menurut Pratiwi dkk. (2022) media *scrabble* memiliki keunggulan dalam memotivasi peserta didik untuk belajar membaca. Media *scrabble* juga memiliki desain yang menarik dan terdapat audio serta disertai dengan panduan penggunaan yang mencakup materi, petunjuk penggunaan, dan petunjuk pembuatannya.

Kelemahan media *scrabble* ini terdapat pada keterbatasan kosakata yang disajikan. Batasan kata untuk media, karena pembuatan media ini tidak mudah dan membutuhkan banyak bahan. Selain itu, media *Scrabble* ini cukup berat sehingga agak menyulitkan peserta didik untuk membawanya

3. Pembelajaran Tematik

a. Hakikat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik bertujuan untuk menggabungkan dimensi sikap, dimensi pengetahuan, dan dimensi keterampilan menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi dari beberapa pelajaran dasar sedemikian rupa sehingga saling menguatkan satu sama lain, menggabungkan keterampilan inti dari setiap pelajaran sedemikian rupa sehingga masing-masing pelajaran berdiri diam

dengan kompetensi dasarnya sendiri dan berbeda menghubungkan hal-hal dengan lingkungan (Sari dan Akbar, 2018). Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna untuk peserta didik (Kadarwati dan Malawi, 2016). Dalam pembelajaran tematik menekankan pada partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran supaya peserta didik memperoleh pengalaman dan terlatih secara mandiri untuk menemukan berbagai informasi (Utami dan Hasanah, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema. Pembelajaran tematik juga menggabungkan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara beberapa konsep mata pelajaran dihubungkan menjadi satu. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tematik juga diperlukan agar peserta didik memperoleh pengalaman untuk menemukan berbagai informasi.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Prastowo (2019) pembelajaran tematik mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

Berpusat pada peserta didik artinya peserta didik lebih ditekankan sebagai subjek belajar, sedangkan guru sebagai fasilitator yang menyediakan ruang bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Artinya peserta didik mendapatkan pengalaman langsung melalui pembelajaran tematik. Pengalaman membuat peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Artinya fokus pembelajaran ditujukan pada kehidupan sehari-hari peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik memperkenalkan konsep dari mata pelajaran yang berbeda ke dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mampu memahami konsep tersebut secara keseluruhan.

5. Bersifat fleksibel

Artinya pembelajaran tematik dapat dikaitkan antara pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan keadaan lingkungan peserta didik.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran tematik mempunyai karakteristik. Berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran merupakan karakteristik dari pembelajaran tematik.

Selain itu juga bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa serta pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.

c. Karakteristik Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar

Peserta didik di tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu peserta didik kelas bawah dan peserta didik kelas atas. Peserta didik kelas bawah adalah peserta didik kelas 1, 2, dan 3 dengan rentang usia 6-9 tahun, sedangkan peserta didik kelas atas adalah peserta didik kelas 4, 5, dan 6 dengan rentang usia 9-13 tahun. Peserta didik kelas bawah dapat diklasifikasikan dalam kelompok anak usia dini. Masa usia dini merupakan masa yang singkat, namun pada tahap ini sangat penting potensi yang dimiliki peserta didik disadari (Zulvira, 2021).

Menurut Hidayatulloh (2023), faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran antara lain, memahami karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik adalah sifat khusus yang ditunjukkan oleh setiap peserta didik secara individu maupun kelompok, dengan memperhatikan proses pengorganisasian pembelajaran. Salah satu contohnya antara lain:

1. Karakteristik Pembelajaran Kelas Rendah

Guru berperan penting dalam menciptakan stimulus yang responsif untuk menyadarkan peserta didik dengan apa yang terjadi di lingkungannya. Sementara itu, peserta didik di kelas rendah masih membutuhkan banyak perhatian karena kurang fokus dan kurang memperhatikan kecepatan dan pembelajaran.

Sehingga membutuhkan kegigihan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2. Karakteristik Pembelajaran Kelas Tinggi

Pembelajaran kelas tinggi memperkenalkan peserta didik pada konsep dan generalisasi serta penerapannya, termasuk menyelesaikan tugas, menggabungkan, menghubungkan, membedakan, menyusun, merencanakan, mengungkapkan, mengurutkan, menafsirkan, memprediksi, menyimpulkan, dan mengumpulkan informasi.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran di kelas rendah dan kelas tinggi berbeda. Karakteristik pembelajaran kelas rendah memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam belajar. Berbeda dengan karakteristik pembelajaran kelas rendah, karakteristik pembelajaran kelas tinggi lebih banyak menggunakan pembelajaran berbasis masalah, melakukan kegiatan meneliti, menelaah, dan membandingkan.

d. Tema 1 Subtema 1 Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD

Pembelajaran tematik memiliki Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator. Kompetensi Inti (KI) yang ditentukan pada kelas III SD, yaitu

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema ciri-ciri makhluk hidup merupakan salah satu tema yang terdapat di dalam pembelajaran tematik kelas III SD. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Pemetaan KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (C1)	Pembelajaran 1
	3.4.2 Memahami kosakata dalam sebuah teks bacaan. (C2)	
	3.4.3 Menguraikan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar secara tulisan. (C2)	Pembelajaran 2
	3.4.4 Menghubungkan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan seusia dengan gambar hewan yang ada di lingkungan sekitar dalam sebuah teks. (C3)	
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	4.4.1 Menuliskan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (P1)	Pembelajaran 1
	4.4.2 Mempresentasikan kosakata dalam sebuah teks bacaan. (P2)	
	4.4.3 Membuat laporan	Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Pembelajaran
	kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P2) 4.4.4 Menunjukkan laporan kata/istilah secara tulisan tentang ciri-ciri salah satu hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P3)	2
PPKn		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menuliskan simbol-simbol yang ada dalam Pancasila. (C1) 3.1.2 Memahami simbol yang tepat dari sila Pancasila. (C2) 3.1.3 Menentukan simbol dengan makna sila-sila pancasila. (C3) 3.1.4 Menguraikan arti penting dari simbol sila pancasila sebagai lambang negara. (C4)	Pembelajaran 1 Pembelajaran 2
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menunjukkan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” (P1) 4.1.2. Menyajikan makna simbol lambang negara “Garuda Pancasila” . (P2) 4.1.3 Menyajikan makna simbol sila-sila pada pancasila. (P2) 4.1.4 Mempresentasikan hasil penyajian makna simbol sila-sila pancasila. (P3)	Pembelajaran 1 Pembelajaran 2

Setelah melakukan pemetaan berdasarkan kompetensi dasar, dilakukan pemetaan kompetensi dasar dan indikator berdasarkan pembelajaran yang sudah dirancang.

Tabel 2. 2 Pemetaan Pembelajaran

Pembelajaran	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Pembelajaran 1	Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (C1) 3.4.2 Memahami kosakata dalam sebuah teks bacaan. (C2)
		4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan,	4.4.1 Menuliskan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
		dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	(P1) 4.4.2 Mempresentasikan kosakata dalam sebuah teks bacaan. (P2)
	PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menuliskan simbol-simbol yang ada dalam Pancasila. (C1) 3.1.2 Memahami simbol yang tepat dari sila Pancasila. (C2)
		4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menunjukkan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” (P1) 4.1.2. Menyajikan makna simbol lambang negara “Garuda Pancasila” . (P2)
Pembelajaran 2	Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menguraikan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar secara tulisan. (C2) 3.4.2 Menghubungkan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan seusia dengan gambar hewan yang ada di lingkungan sekitar dalam sebuah teks. (C3)
		4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	4.4.1 Membuat laporan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P2) 4.4.2 Menunjukkan laporan kata/istilah secara tulisan tentang ciri-ciri salah satu hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P3)
	PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menentukan simbol dengan makna sila-sila pancasila. (C3) 3.1.2 Menguraikan arti penting dari simbol sila pancasila sebagai lambang negara. (C4)
		4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menyajikan makna simbol sila-sila pada pancasila. (P2) 4.1.2 Mempresentasikan hasil penyajian makna simbol sila-sila pancasila. (P3)

4. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam proses KBM dan membantu peserta didik memahami materi. Menurut Harianto (2020) membaca adalah proses berpikir yang didalamnya memahami, menafsirkan arti dari lambing-lambang tertulis, menceritakan, dengan melibatkan gerak mata, penglihatan, ingatan dan pembicaraan batin. Menurut Aulia (2014) membaca adalah menangkap apa yang tersirat dari suatu bahan yang tersurat. Menurut Rahman dan Haryanto (2014) membaca adalah proses interaksi antara pembaca dengan bahan bacaan dan dapat mengenali unsur-unsur bacaan (huruf, suku kata, kata, dan kalimat), kemudian melafalkannya serta memahami maknanya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang memahami, menafsirkan arti, melibatkan gerak mata, penglihatan, ingatan dan pembicaraan batin serta dapat memahami unsur-unsur bacaan (huruf, suku kata, kata, dan kalimat).

b. Tahapan Membaca

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Di kelas rendah, membaca disebut sebagai membaca permulaan atau pengantar, sedangkan di kelas tinggi disebut membaca lanjutan (Lestari dkk. 2021).

a) Membaca permulaan

Menurut Gading, Magta, dan Pebrianti (2019) kemampuan membaca permulaan anak adalah kemampuan tingkat awal dalam mengenal suku kata, dapat melafalkan huruf, dan mengetahui berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu kalimat dan gambar.

b) Membaca Pemahaman

Menurut Laily (2014), membaca pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna, baik tersirat maupun tersurat, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari membaca menggunakan pengetahuan dan pengalaman seseorang.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar dibagi menjadi 2, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan yaitu kemampuan mengenal huruf, suku kata, dan terdapat di kelas rendah. Membaca pemahaman yaitu kemampuan untuk menangkap makna dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari membaca.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk mendukung pelaksanaan penelitian saat ini. Oleh karena itu, peneliti berusaha mencari hasil penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian peneliti.

Tabel 2. 3 Penelitian yang Relevan

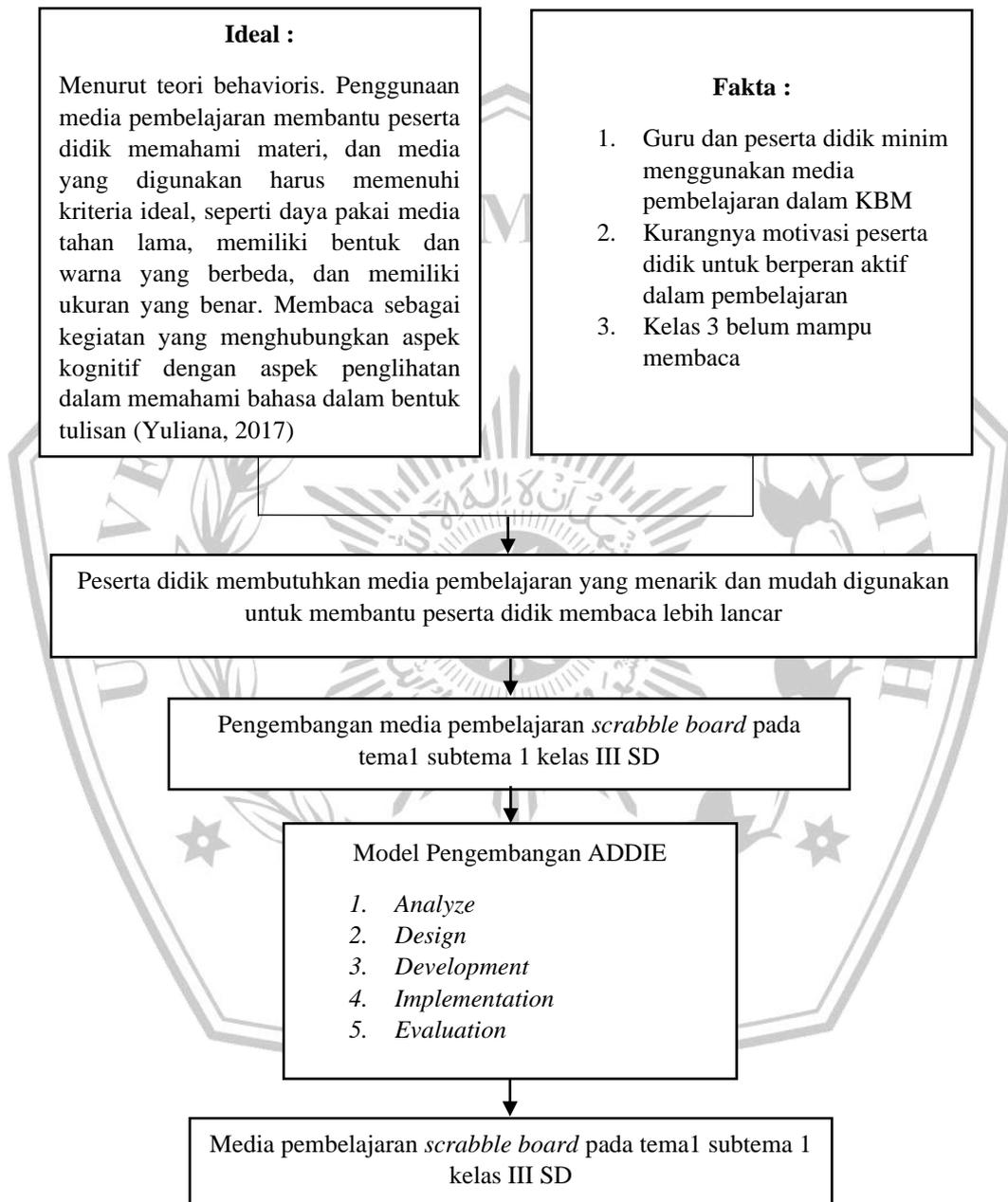
No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Cahyanti, Indah (2018) dengan judul “pengembangan media <i>scrabble</i> dengan metode SAS terhadap pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar”.	Media <i>scrabble board</i> membawa pengaruh baik terhadap keterampilan membaca siswa yang ditunjukkan dengan hasil <i>post test</i>	penggunaan media <i>scrabble</i> , subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I SD	1. Media <i>scrabble</i> terdapat audio 2. Subjek penelitian: Cahyanti, Indah menggunakan subjek kelas I SD Penelitian ini menggunakan subjek kelas III SD
2.	Hernanda, Taufik (2018) dengan judul “pengembangan media pembelajaran <i>scrabble</i> aksara jawa untuk siswa kelas IV sekolah dasar”	Media <i>scrabble board</i> membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran dan dari hasil evaluasi peserta didik tuntas	penggunaan media <i>scrabble</i> , subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD	1. Materi: Hernanda, Taufik Menggunakan materi Bahasa Jawa dan subjek penelitian Penelitian ini menggunakan pembelajaran tematik. 2. Subjek penelitian: Hernanda, Taufik menggunakan subjek kelas IV SD Penelitian ini menggunakan subjek kelas III SD
3.	Wandari, Yurita Tri (2018) dengan judul “pengembangan media pembelajaran pararaja (papan <i>scrabble</i> aksara jawa) untuk mata pelajaran bahasa jawa di kelas iii sekolah dasar”	Peserta didik antusias menggunakan media tersebut dan mudah memahami materi	Menggunakan media <i>scrabble board</i> dan subjek penelitian peserta didik kelas III SD	1. Materi: Wandari, Yurita Tri Menggunakan materi Bahasa Jawa dan subjek penelitian Penelitian ini menggunakan pembelajaran tematik.

Sumber: Data Peneliti

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir pengembangan media scrabble board pada tema 1 subtema 1 untuk kelas III SD.

Kerangka Pikir Penelitian dan Pengembangan



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir