



## Pengaruh Media Pembelajaran *Scrabble* terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu Kelas VII

Siti Masitoh, Opah Ropiah\*

Universitas Muhammadiyah Kuningan

[ropiah10@upmk.ac.id](mailto:ropiah10@upmk.ac.id)\*

### ABSTRACT

**Abstrak:** Kajian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap hasil menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu kelas VII. Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design* dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling*, dengan sampelnya siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Cidahu, Kabupaten Kuningan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah soal pretes-pascates. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasilnya, sebelum menggunakan media pembelajaran *scrabble* pada menulis aksara Sunda terdapat nilai *pretest* terbesar 93, sedangkan nilai terkecil 20 dengan nilai rata-rata 48,19. Setelah menerapkan media pembelajaran *scrabble* nilai *posttes* terbesar menjadi 97, sedangkan nilai terkecilnya 70 dengan rata-rata 82,97. Dari hasil pengujian diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini berarti Sig. (2-tailed) < 0,005. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrabble* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu Kelas VII.

**Abstract:** This study aims to determine the effect of Scrabble as a learning media on the results of writing Sundanese script in the seventh-grade students at SMP Negeri 1 Cidahu. The research method used is an experimental design with a one-group pretest-posttest design and is quantitative in nature. The sampling technique used is purposive sampling, with the sample consisting of seventh-grade students of class VII A at SMP Negeri 1 Cidahu, Kuningan Regency. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. The instruments used were pretest and posttest questions. Data analysis techniques include validity testing, normality testing, and hypothesis testing. The results showed that before using Scrabble as a learning media for writing Sundanese script, the highest pretest score was 93, while the lowest was 20, with an average score of 48.19. After the implementation of Scrabble as a learning media, the highest posttest score increased to 97, while the lowest score was 70, with an average of 82.97. From the test results, the Sig. (2-tailed) value was found to be 0.000. This indicates that Sig. (2-tailed) < 0.005. It can be concluded that Scrabble as a learning media has a significant effect on the ability to write Sundanese script among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Cidahu.

### ARTICLE INFO

**Article History:**

Submitted/Received 02 Jul 2024

First Revised 03 Agst 2024

Accepted 27Sept 2024

First Available online 20 Oct 2024

Publication Date 30 Oct 2024

**Keyword:**

Aksara Sunda; media pembelajaran, scrabble

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas individu dan masyarakat secara keseluruhan. Menurut Nurrita (2018), pendidikan adalah upaya mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman di era global. Permasalahan yang sering dihadapi oleh dunia pendidikan adalah proses pembelajaran yang lemah. Dalam proses kegiatan mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teoretis. Pengajaran di kelas lebih condong pada kemampuan anak dalam memahami materi ajar, sedangkan teori dalam pembelajaran siswa kurang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi ajar secara lebih mendalam. Dalam kegiatan pembelajaran, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan tidak hanya secara teori saja, tetapi dapat mempraktikkannya di kemudian hari seiring dengan perkembangan zaman. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan manusia yang kompleks, tidak sepenuhnya bisa dijelaskan (Astori & Ropiah, 2023). Media pembelajaran bermanfaat bagi pendidik ketika akan mengajar, memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Penggunaan media ajar diharapkan dapat meningkatkan efektivitas media ajar dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yaitu suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran menunjukkan ketertarikan siswa untuk mempelajari hal-hal baru pada bahan ajar yang disampaikan guru sehingga mudah diterapkan dan dipahami. Menurut Briggs (Syamsiani, 2022), media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau bahan ajar seperti: buku, film, video dan lain-lain. Menurut Sutikno (Ropiah & Ripai, 2020), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat disebut media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi belajar yang disampaikan oleh sumber pesan terhadap penerima pesan (Tafonao, 2018).

Salah satu media atau aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pengajaran adalah media *scrabble*. Media *scrabble* merupakan permainan papan yang melibatkan dua sampai empat orang atau lebih yang menyusun huruf untuk membuat kata. Media *scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar (Yuanita, 2018). Menurut Hardianti (2019), permainan *scrabble* ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Secara kognitif, media pembelajaran *scrabble* bertujuan untuk meyakinkan siswa agar mampu meningkatkan kemampuan menghafal materi yang diajarkan secara motorik, tujuannya agar siswa lebih berhati-hati dalam melakukan keterampilan motorik halus dan kasar dalam koordinasi tubuh. Bagian logis bertujuan untuk memastikan bahwa siswa mempunyai kemampuan berpikir yang benar dan teratur untuk mengambil keputusan lebih cepat, emosional atau sosial bertujuan untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk bersaing secara olah rasa untuk meraih kemenangan. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam kelompok melalui media pembelajaran permainan *scrabble*. Siswa akan lebih kreatif dalam menghasilkan ide-ide baru melalui kemampuan mengolah huruf yang dirangkai menjadi kata. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* diharapkan dapat mengatasi permasalahan kesulitan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan kegiatan yang sulit. Dalam kegiatan menulis, penulis harus mempunyai wawasan yang luas, mempunyai perbendaharaan kata yang banyak agar penulis tidak kekurangan kata ketika sedang menulis. Menurut Tarigan (Purwanugraha & Amanda, 2022) keterampilan menulis merupakan salahsatu

keterampilan bahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung serta tidak dekat dengan pihak lain. Menulis adalah proses memindahkan gagasan terhadap lambang tulisan (Rosmaya, 2018). Jadi, dalam kegiatan menulis memerlukan tata bahasa, ejaan, kemampuan berpikir kritis, pemahaman struktur tulisan dalam mengorganisasikan ide dengan baik. Keterampilan menulis adalah keterampilan merangkai kata menjadi suatu karya (Hasmi & Pohan, 2021).

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa ketika belajar bahasa Sunda di sekolah adalah kemampuan menulis aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Aksara Sunda digunakan oleh nenek moyang orang Sunda sebagai alat komunikasi tertulis. Melalui tradisi menulis, generasi penerus dapat mengetahui informasi yang diwariskan nenek moyang. Aksara Sunda mempunyai peranan yang sangat penting sebagai jati bangsa Indonesia. Hal ini didukung oleh Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 9 tahun 2012 yang berisi “menetapkan dan mengembangkan materi pengajaran Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda dalam kurikulum muatan lokal wajib di setiap jenjang dan satuan pendidikan formal dan non-formal” (Khairulimam, 2023).

Kebiasaan siswa menulis menggunakan aksara latin menjadi salah satu faktor yang menyulitkan siswa dalam menulis menggunakan aksara Sunda. Hal tersebut menyulitkan siswa dalam menulis aksara Sunda karena tidak mengetahui aksara Sunda. Selain itu, jam pembelajaran bahasa Sunda sangat sedikit, terutama pada materi aksara Sunda membutuhkan jam pelajaran yang sangat lama. Pada akhirnya siswa harus mempunyai kemauan belajar sendiri untuk memahami dan mampu menulis dengan menggunakan aksara Sunda. Para siswa masih kebingungan dalam menulis aksara sunda. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan huruf vokal/*swara*, konsonan/*ngalagena*, penghubung/*rarangkén*, dan angka. Dalam mata pelajaran bahasa Sunda bagi siswa tingkat sekolah menengah pertama (SMP) untuk mempelajari aksara Sunda dasar yang meliputi aksara Sunda (*aksara swara*, *aksara ngalagena*, *aksara angka*, dan *rarangkén*), terdapat banyak media yang membantu kebutuhan siswa untuk melatih kemampuan menulis aksara Sunda sehingga harus ada fasilitas pelatihan yang dapat membantu siswa dalam menulis aksara Sunda.

Aksara Sunda merupakan aksara digunakan oleh penulis bahasa Sunda pada masa lampau. Aksara Sunda juga merupakan hasil ortografi Sunda melalui sejarah sejak abad ke-5 Masehi hingga sekarang. Menurut Fatah (2020), aksara Sunda merupakan huruf yang berasal dari tatar Sunda yang digunakan pada suatu masa. Anton dan Amir (Chaidir et al., 2020), aksara Sunda adalah aksara Sunda kuno yang sudah distandardisasi sistem tata tulisannya sesuai dengan perkembangan bahasa Sunda yang digunakan di Tatar Sunda sekarang dan penggunaannya sudah diresmikan oleh Pemerintah Provinsi Jawa barat untuk kepentingan masyarakat. Aksara Sunda terbagi menjadi dua, yaitu aksara Sunda baku dan aksara Sunda kuno. Berdasarkan keputusan Pemerintah Daerah Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Tahun 2003 revisi 2017 tentang KIKD menyatakan bahwa peserta didik harus mampu mewujudkan aksara Sunda berdasarkan kaidah. Pada kompetensi inti dan kompetensi dasar (KIKD), menulis bahasa Sunda merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013 Revisi 2017 yang berada pada kelas VII. Kompetensi inti (keterampilan) pada mata pelajaran aksara Sunda adalah menalar, mengolah, dan menyajikan secara (a) efektif, (b) kreatif, (c) produktif, (d) kritis, (e) mandiri, (f) kolaboratif, (g) komunikatif, dan (h) solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan. Kompetensi dasar pada keterampilan materi aksara Sunda yaitu mengidentifikasi bentuk dan tata cara penulisan aksara Sunda sesuai dengan kaidah-kaidahnya. Menyusun dan menyajikan teks aksara Sunda dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan kaidah penulisannya.

Ada beberapa penelitian yang sudah meneliti pengaruh media pembelajaran *scrabble* dalam bentuk artikel yang telah diterbitkan di jurnal nasional, di antaranya “Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedural Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat”, dan “Pengaruh Media *Scrabble* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar *Scrabble Use on English Vocabulary*

*Mastery for Elementary Student*". Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini tentang media pembelajaran *scrabble* terhadap hasil menulis aksara Sunda menggunakan metode eksperimen, sampel *purposive* subjeknya peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Cidahu, penelitian kuantitatif dengan *pretest-posttest one group*.

Mengingat banyaknya permasalahan dalam pengajaran aksara Sunda, harus ada media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memudahkan dalam belajar. Media *scrabble* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami selama proses pembelajaran. Melestarikan aksara Sunda merupakan suatu tugas yang harus dilaksanakan oleh bangsa Indonesia khususnya yang berada di Tatar Sunda. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif disebut juga metode tradisional karena metode ini sudah lama digunakan sebagai tradisi metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan suatu cara menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk melakukan percobaan dengan membuktikan pertanyaan atau hipotesis (Khaeriyah et al., 2018). Menurut Ridha (2020), desain penelitian khususnya pada penelitian yang menggunakan penelitian kuantitatif, merupakan suatu alat penelitian yang bergantung pada peneliti untuk menentukan berhasil tidaknya penelitian yang dilakukan. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Adapun desain penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

- X : Treatment (perlakuan)
- O<sub>1</sub> : Nilai prates (sebelum perlakuan)
- O<sub>2</sub> : Nilai pascates (setelah perlakuan)

Menurut Arikunto (Mubasyira & Widiyanto, 2017), populasi adalah semua subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cidahu. Adapun sampel menurut Swarjana (Herlina & Ropiah, 2023), merupakan sekumpulan kasus yang dipilih dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar dari biasanya dengan tujuan untuk memperkirakan karakteristik dari populasi yang lebih besar. Dengan kata lain, dapat dikatakan sampel adalah wakil atau sebagian kecil dari populasi yang akan diteliti. Sampel yang diambil hanya kelas VII A. SMA Negeri 1 Cidahu, Kuningan. Sampel yang digunakan menggunakan teknik *simple random sampling*, artinya seluruh populasi berhak dijadikan sampel dan kelasnya dipilih secara acak.

Teknik pengumpulan data dan instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2017), observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khusus jika dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan angket. Menurut Arikunto (Lovisia, 2018), tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Paul (Yudisman, 2022), dokumentasi adalah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, temuan lain, dan penyebarluasan dokumen. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa esai, soal dibagi menjadi dua yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

Menurut Sugiyono (2017), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena atau kejadian sosial yang diteliti.

Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Menurut Arikunto (Lovisia, 2018), validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan validitas suatu instrumen. Menurut Sugiyono (Ramadan & Triwahyuni, 2020) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dua data kelompok sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sebaran data normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan SPSS yaitu kriteria signifikansi  $> 0,005$  data berdistribusi normal, signifikansi  $< 0,005$  data tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis tujuannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu, Kuningan kelas VII A. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Hipotesis yang akan diuji adalah  $H_0$  tidak ada pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap hasil belajar kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu, sedangkan  $H_a$  adanya pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Prates

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	S1	50	√	-
2.	S2	50	√	-
3.	S3	60	√	-
4.	S4	25	√	-
5.	S5	40	√	-
6.	S6	57	√	-
7.	S7	75	-	√
8.	S8	40	√	-
9.	S9	93	-	√
10.	S10	70	√	-
11.	S11	35	√	-
12.	S12	30	√	-
13.	S13	30	√	-
14.	S14	62	√	-
15.	S15	55	√	-
16.	S16	70	√	-

17.	S17	80	-	√
18.	S18	70	√	-
19.	S19	50	√	-
20.	S20	40	√	-
21.	S21	70	√	-
22.	S22	30	√	-
23.	S23	30	√	-
24.	S24	25	√	-
25.	S25	30	√	-
26.	S26	25	√	-
27.	S27	53	√	-
28.	S28	75	-	√
29.	S29	25	√	-
30.	S30	20	√	-
31.	S31	25	√	-
32.	S32	42	√	-
33.	S33	50	√	-
34.	S34	44	√	-
35.	S35	60	√	-
36.	S36	49	√	-
Jumlah Siswa			32	4
Persentase			88,88%	11,11%

Berdasarkan tabel 1, diketahui ketuntasan belajar menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *scrabble* masih jauh dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Hanya 4 siswa (11,11%) yang memenuhi nilai KKM, sedangkan 32 siswa (88,88%) belum tuntas atau di bawah nilai KKM. Nilai terkecil hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *scrabble* sebesar 20, nilai terbesar sebesar 93, dan nilai rata-rata sebesar 48,19. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi aksara Sunda.

Kemudian pada pertemuan selanjutnya terdapat perbedaan tindakan yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran menulis aksara Sunda, yaitu guru memberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *scrabble*. Pada tahap akhir dilakukan pascates untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar menulis aksara Sunda siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble*. Hasil pascates dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasi Pascates

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1.	S1	70	√	-
2.	S2	75	-	√
3.	S3	80	-	√
4.	S4	70	√	-
5.	S5	85	-	√
6.	S6	82	-	√
7.	S7	90	-	√
8.	S8	78	-	√
9.	S9	97	-	√
10.	S10	87	-	√
11.	S11	84	-	√
12.	S12	72	√	-
13.	S13	74	√	-
14.	S14	92	-	√
15.	S15	83	-	√
16.	S16	89	-	√
17.	S17	95	-	√
18.	S18	93	-	√
19.	S19	76	-	√
20.	S20	73	√	-
21.	S21	95	-	√
22.	S22	76	-	√
23.	S23	78	-	√
24.	S24	79	-	√
25.	S25	86	-	√
26.	S26	77	-	√
27.	S27	87	-	√
28.	S28	94	-	√
29.	S29	79	-	√

30.	S30	81	-	√
31.	S31	80	-	√
32.	S32	85	-	√
33.	S33	88	-	√
34.	S34	89	-	√
35.	S35	92	-	√
36.	S36	76	-	√
Total Siswa			5	31
Persentase			13,88%	86,11%

Berdasarkan tabel 2, kemampuan belajar keterampilan menulis aksara Sunda, nilai siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble*. Hal ini dapat dilihat dari nilai pascates siswa yang memenuhi atau melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Cidahu yang berjumlah 36 siswa yang menguasai materi aksara Sunda 31 siswa (86,11%), sedangkan 5 siswa atau 13,88% belum menguasai atau belum tuntas pada mata pelajaran aksara Sunda. Nilai terkecil hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble* nilai terkecil 70, nilai terbesar sebesar 97 dan nilai rata-rata sebesar 82,97.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrabble* dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3. Hasil uji hipotesis prates dan pascates

Pretest		Posttest	
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		48.1944	82.9722
Std. Error of Mean		3.15721	1.27708
Median		49.5000	82.5000
Mode		25.00 <sup>a</sup>	76.00
Std. Deviation		18.94325	7.66247
Variance		358.847	58.713
Range		73.00	27.00
Minimum		20.00	70.00
Maximum		93.00	97.00

Sum	1735.00	2987.00
-----	---------	---------

a. *Multiple modes exist. The smallest value is shown*

Berdasarkan tabel 3, nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Cidahu yang berjumlah 36 siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran *scrabble* adalah 48,19 dengan nilai terbesar adalah 93, sedangkan nilai terkecil adalah 20. Nilai tengah (mode) 25, standar deviasi/std.deviation 18,943, varian (*variance*) 358,847, dan range 73. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Cidahu yang berjumlah 36 siswa kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble* adalah 82,97 dengan nilai terbesar 97 dan nilai terkecil 70. Nilai tengah (modus) 76, standar deviasi/std.deviation 7,662, varian (*variance*) 58.713, dan range 27.

Sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu melakukan uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan pada pretes dan pascates serta media yang akan diterapkan selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini validasi dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu Heti Triwahyuni, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD) STKIP Muhammadiyah Kuningan sebagai validator 1 instrumen soal esai; Tia Istiana Permanah S.Pd., guru bahasa Sunda SMP Negeri 1 Cidahu sebagai validator 2 instrumen soal esai dan sebagai validator 2 instrumen soal media pembelajaran *scrabble*; Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom., validator 1 media pembelajaran *scrabble*. Kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi referensi Riduwan (Aisah & Pahlevi, 2020). Adapun hasil dari validasi instrumen yang dilaksanakan oleh validator ahli dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Hasil validasi ahli instrumen soal esai

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2	Total			
Soal 1	83	85	168	190	88,42%	Sangat Layak
Soal 2	83	85	168	190	88,42%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli yang mencakup dua soal esai memenuhi kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 88,42%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat dua soal esai layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 5. Hasil kriteria validitas media pembelajaran *scrabble*

Instrumen Media	Skor Validator		Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V.1	V.2			
18 soal	V.1	76	90	84,44%	Sangat Layak
	V.2	76		84,44%	

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli yang mencakup 18 soal instrument media pembelajaran *scrabble* memenuhi kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 84,44%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat 18 soal instrumen layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya sebelum dilakukan pengujian terhadap rerata, terlebih dahulu harus ditunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria dalam pengujian ini adalah data

berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Adapun hasil pengujian uji normalitas bisa dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.137	36	.085	.948	36	.090
Posttest	.095	36	.200*	.965	36	.312

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai Sig. pada pretest sebesar 0,90 sementara pada posttest sebesar 0,312. Pada pretest dan posttest diketahui nilai Sig. > 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah memenuhi asumsi normal, pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan rerata hasil pretest dan posttest.

Tabel 7. Hasil Paired Sample Test  
Paired Differences

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Pretest - Posttest	-34.77778	14.39069	2.39845	-39.64689	-29.90867	-14.500	35	.000

Berdasarkan hasil tabel 7, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau ( $0,000 < 0,005$ ). Oleh karena itu,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrabble* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *scrabble* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu.

## SIMPULAN

Hasil belajar kemampuan menulis aksara Sunda siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble* meningkat. Karena siswa di SMP Negeri 1 Cidahu kelas VII A yang berjumlah 36 siswa yang telah memenuhi nilai KKM 31 siswa dengan persentase 86,11% sedangkan 5 siswa dengan persentase 13,88% belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai terkecil hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrabble* yaitu 70, nilai terbesar 97 dan nilai rata-rata sebesar 82,97. Adanya pengaruh media pembelajaran *scrabble* terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu Kelas VII A dilihat dari hasil pretest dan pascates, nilai rata-rata pretest siswa adalah 48,19, sedangkan nilai rata-rata pascates siswa sebesar 82,97 yang berarti hasil pascates lebih besar dibandingkan dengan hasil pretest. Jadi menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrabble* berpengaruh terhadap kemampuan menulis aksara Sunda. Dilihat juga dari hasil uji t yang menghasilkan data sebesar  $0,000 < 0,005$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrabble*.

## PUSTAKA RUJUKAN

- Aisah, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokola di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 194-204.
- Astori, C. F. A., & Ropiah, O. (2023). Pengaruh media pembelajaran YouTube terhadap hasil menyimak. *14(2)*, 142-152.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 41-47.
- Fatah, H. (2020). Analisis pengaruh aplikasi pembelajaran aksara Sunda terhadap pemahaman siswa dengan metode Tam. *Sistemasi*, 9(1), 82.
- Hardianti, F. (2019). Alat permainan edukatif scrabble untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1-19.
- Hasmi, L., & Pohan, R. S. D. (2021). Penggunaan model pembelajaran *cooperative script* terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran (KIBASP)*, 5(1), 51-60.
- Herlina, H., & Ropiah, O. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *think-pair-share* terhadap hasil membaca artikel seni budaya Sunda di SMP kelas VIII. *Lokabasa*, 14(1), 15–26.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102.
- Khairulimam, A. (2023). Model *numbered heads together* dina pangajaran nulis aksara Sunda Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1-6.
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(1), 1-10.
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan *scrabble* terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *Deiksis*, 09(03), 323-335.
- Nurrita. (2018). Kata kunci: media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03, 171-187.
- Purwanugraha, A., & Amanda, D. F. (2022). Peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi melalui media berita menggunakan metode STAD (Student Team Achievement Division) pada siswa kelas XI SMKN 1 Binong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08, 13-21.
- Ramadan, E., & Triwahyuni, H. (2020). Efektifitas pembelajaran menyimak dongeng berbasis Youtube dalam pembelajaran bahasa Sunda pada masa pandemi. *Indonesian Journal of Science*, 1(1), 130-138.
- Ridha, N. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672-673.
- Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya kelas VII. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 125-130.
- Rosmaya, E. (2018). Pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe investigasi kelompok di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 111.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Syamsiani. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35-44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh media *scrabble* terhadap penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356-364.