# PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN HURUF MENGGUNAKAN METODE *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA

# KELAS II SDN 105320

# KUTA JURUNG

# EPRIYANI BR PERANGIN-ANGIN

**NPM. 201434111**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (*Pendefinisian*), Design (*Perancangan*), Development* (Pengembangan*) dan Dissemination* (Diseminasi*)*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa papan huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca dinyatakan layak digunakan di kelas II SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan respon guru. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 94%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD. Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan ketepatan pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan membaca utuh siswa saat membaca dongeng sang kancil dan cicak badung didepan kelas. Validasi keterampilan membaca dapat diketahui penilaian oleh guru mendapatkan skor 96% dari 5 pernyataan.

**Kata Kunci: *papan huruf, keterampilan membaca***

