

PENGARUH MEDIA SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA

THE INFLUENCE OF SCRAMBLE MEDIA ON STUDENTS' READING SKILLS

Nadia Rahmi¹, Riris Nurkholidah Rambe²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

^{1,2}Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: pgmi4.nadiarahmi@uinsu.ac.id¹, ririsnurkholida@uinsu.ac.id²

Submitted: 06-02-2024, Revised: 11-04-2024, Accepted: 19-05-2024

Abstrak

Membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan terutama bagi siswa untuk memperoleh informasi, memperluas wawasan, dan mempertajam pandangannya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *scramble* terhadap kemampuan membaca siswa di kelas tinggi SD Negeri 067251. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimen*. Sampel terdiri dari siswa kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes lisan (membaca) dan tes tulis (pilihan ganda) sebanyak 20 soal. Analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *scramble* terhadap kemampuan membaca siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata siswa yang diajarkan menggunakan media *scramble* lebih tinggi dari pada media konvensional (buku dan papan tulis). Media *scramble* dapat dipertimbangkan agar dijadikan media alternatif untuk membantu mengatasi ketidakmampuan membaca siswa, terkhusus di kelas tinggi.

Kata Kunci: Membaca, Scramble, Kelas Tinggi

Abstract

Reading has a very important role in education, especially for students to obtain information, broaden their horizons, and sharpen their views. This study aimed to see the effect of using scramble media on students' reading skills in the high class of SD 067251. The research type used was quasi-experimental design. The sample consisted of students in class IVA as the control group and students in class IVB as the experimental group, selected using a purposive sampling technique. The research instruments used were oral tests (reading) and written tests (multiple choice) of 20 questions. The data analysis used was descriptive and inferential analyses using the Independent Sample t-test. The results showed that using scramble media had an effect on students' reading ability. This can be seen from the average score of students taught using scramble media, which is higher than the conventional media (books and blackboards). Scramble media can be considered as an alternative medium to help overcome students' reading disabilities, especially in high grades.

Keywords: Reading, Scramble, High Grade

How to Cite: Rahmi, N., & Rambe, R. N. (2024). Pengaruh Media Scramble terhadap Kemampuan Membaca Siswa. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(1), 83-94.

1. Pendahuluan

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan gagasan, pendapat, dan pemikiran (Ridzal, Mislikhah, & Mu'alimin, 2023). Membaca termasuk dalam salah satu keterampilan berbahasa (Aminah, Akib, & Arief, 2023).

Membaca adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pembaca yang bertujuan untuk memperoleh suatu informasi dari bahan bacaan yang dibaca. Membaca adalah salah satu jenis kemampuan bahasa tertulis reseptif (Harianto, 2020), karena membaca dapat membantu seseorang memperoleh informasi (Rambe & Widiyarti, 2018), pengalaman baru, pengetahuan yang dapat mempertajam pandangannya (Putri, Rambe, Nuraini, Lilis, Lubis, & Wirdayani, 2023), meningkatkan daya pikir, dan memperluas wawasannya (Mariamah, Putrayasa, & Sudiana, 2022).

Kemampuan membaca terdiri dari dua aspek yakni perspektif mekanik dan perspektif pemahaman. Perspektif mekanik dapat dikaitkan dengan pancaindra mata saat membaca untuk meraih pengetahuan (Ajman, Rahmatiah, & Musyfikah, 2022), proses ini melibatkan aktivitas fisik seperti pengenalan huruf, kata, dan kalimat. Perspektif pemahaman dikaitkan dengan pengetahuan dasar yang dimiliki pembaca atau terletak pada sistem otaknya (Yunita, Suryanti, Ayu, & Putri, 2023), yang melibatkan interpretasi, analisis, dan penafsiran makna dari teks yang dibaca. Kedua perspektif ini saling melengkapi untuk menciptakan proses membaca yang efektif dan bermakna.

Membaca dalam bahasa Arab berasal dari kata *iqra'* terambil dari kata *qara'ah* yang berarti bacalah. Kata *iqra'* diambil pada ayat pertama surah Al-Alaq yang menjadikan surah pertama turun di muka bumi ini. Menurut Hidayat (2018) di dalam kitab yang ditulisnya yakni tafsir *al-misbah*, kata *iqra'* diartikan sebagai membaca, mendalami, menyampaikan, dan memperoleh sesuatu. Menurut Ashfahani (2017), *iqra'* adalah kegiatan penggabungan huruf antara kata yang satu dengan kata lain yang akan berbentuk sebuah kalimat yang dapat diucapkan. Pendapat lain mengatakan bahwa *iqra'* pada ayat ke-1 dan ke-3 saling berhubungan, sebab ayat ke-1 Rasulullah belajar langsung dari malaikat Jibril, namun tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan kepada umatnya (Aziz & Nasution, 2019). Kemudian turunlah ayat ke-3, pada ayat ini Rasulullah berkewajiban untuk mengajarkan kepada orang lain yaitu umatnya (ayat ke-3). Berdasarkan hal tersebut, *iqra'* berarti mempelajari dan mengajarkan, *iqra'* bukan hanya perintah untuk membaca, namun ada kewajiban untuk mengajarkannya kepada orang lain.

Jika semua pendidik telah mengajarkan kepada siswanya dan orang tua telah mengajarkan kepada anaknya cara membaca dengan baik dan benar seperti tafsir sebenarnya, maka seharusnya saat ini ketidakmampuan siswa dalam membaca bisa teratasi baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi sekolah dasar. Realita yang terjadi di lapangan saat ini ternyata masih ada siswa yang belum mampu membaca. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 067251, guru telah berusaha menciptakan pembelajaran yang aktif untuk membantu siswa yang belum mampu membaca. Melihat gambaran dalam proses pembelajaran di kelas, guru membantu beberapa siswa yang masih kurang dalam hal membaca, namun upaya tersebut belum cukup karena guru tidak menggunakan media yang kreatif. Kemampuan membaca dasar siswa sangat menentukan efektivitas dan keaktifan mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, karena semua pelajaran memerlukan keterampilan membaca. Akibatnya, siswa yang belum mampu membaca akan lebih lambat dan kurang pengetahuannya dalam memperoleh informasi dibandingkan dengan teman-temannya yang sudah mampu membaca.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara kepada salah satu guru yang mengajar, siswa yang belum bisa membaca terkhusus kelas IV dan V itu disebabkan oleh virus yang melanda dunia pada tahun 2019-2020 yaitu Covid-19. Sebagaimana diketahui bahwa pada saat Covid-19, para siswa belajar di rumah secara daring. Belajar

daring memiliki banyak kendala, seperti kondisi belajar yang tidak kondusif, siswa yang tidak memiliki *handphone*, siswa yang ditinggalkan orang tuanya bekerja, Pekerjaan Rumah (PR) yang dikerjakan oleh orang tua siswa, dan siswa yang kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini menjadi masalah serius, terbukti bahwa saat ini masih ada siswa dari kelas IV dan V yang belum mampu membaca.

Mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media membaca yakni media *scramble*. Media adalah alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran (Rambe, 2021). Media *scramble* adalah media pembelajaran berupa permainan acak kata dan kalimat sesuai dengan materi pelajaran yang dilakukan secara berkelompok (Mardianto, Anas, Daulay, Saragih, & Ramadhani, 2022). Media *scramble* adalah media pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, dan paragraf (Kondameha, Bano, & Sumba, 2023; Nurlisa, Asmara, & Ratnawati, 2021). Media *scramble* adalah potongan kartu huruf yang berbentuk tiga dimensi yakni dapat dipegang, dilihat, dan dibaca langsung oleh siswa yang akan tersusun menjadi sebuah kata/kalimat (Azizah, Wulan, & Nuraeni, 2023; Lestariningsih, 2017). Media *scramble* adalah potongan-potongan suatu huruf dan kata yang disusun untuk menemukan makna keseluruhan dari sebuah kalimat (Anas & Sapri, 2022).

Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil penelitian Ekasari, Primastuti, Andrea, Kusuma, Andini, Yuniarti, & Sukardi (2023), yang menyimpulkan bahwa media *scramble* sangat membantu dan berpengaruh cukup baik bagi siswa untuk dapat membaca. Hal ini sejalan dengan Zubaidah, Arisno, & Faiz (2024), yang menyimpulkan bahwa penerapan permainan menyusun kata (*scramble*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi di kelas IV sudah tercapai dengan ketuntasan hasil belajar yang meningkat. Penelitian lain oleh Sari, Alim, & Putra (2024) juga menyimpulkan bahwa media *scramble* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut dibuktikan terdapat peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh siswa.

Penelitian terdahulu telah menggunakan media *scramble* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Membaca pemahaman menggunakan media *scramble* dapat dilaksanakan apabila siswa sudah mengenal huruf dan lancar membaca, namun penggunaan media *scramble* pada penelitian ini ditujukan untuk membantu siswa mengatasi ketidakmampuannya dalam membaca. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi permasalahan membaca pada siswa yang memiliki kesulitan dasar dalam mengenal huruf.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067251, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IVA dan IVB. Kelas IVA sebagai kelompok kontrol dan siswa di kelas IVB sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan), dokumentasi, tes tulis berupa pilihan

ganda dengan 20 butir soal untuk *pretest-posttest*, dan tes lisan. Variabel dependen adalah kemampuan membaca, sedangkan variabel independen adalah media *scramble*.

Tabel 1. Tabel Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel Independen	<i>Posttest</i>
Experimen	Y1	Membaca menggunakan media <i>scramble</i>	Y2
Kontrol	Y1	Membaca tidak menggunakan media	Y2

Tabel 2. Tabel Variabel Independen dan Variabel Dependen

Variabel Dependen	Variabel Independen
Kemampuan membaca siswa	Media <i>scramble</i>

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tes Lisan Kemampuan Membaca

Aspek yang Diamati	Indikator	Aspek Penilaian			
		1 (Kurang)	2 (Cukup)	3 (Baik)	4 (Sangat Baik)
Ketepatan penyebutan huruf	Kemampuan siswa membedakan huruf				
	Kemampuan siswa melafalkan kata pada bacaan dengan jelas				
Ketepatan penggunaan tanda baca	Siswa memahami tanda baca yang ada pada bacaan				
Penggunaan struktur bahasa	Siswa mampu menentukan sebab akibat				
Kelancaran dalam membaca	Siswa dapat membacakan hasil ringkasan yang sudah ditulis				

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang menggunakan media *scramble* ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan kelompok yang tidak menggunakan media *scramble* (pembelajaran konvensional) ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Langkah kedua adalah memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui nilai awal sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Langkah ketiga adalah memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *scramble* dan kelompok kontrol tidak menggunakan media, selanjutnya kedua kelompok tersebut diberi *posttest*. Langkah akhir penelitian meliputi analisis data, yakni data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji *independent sample t-test* dengan program bantuan SPSS.

Gambar 1. Media *Scramble*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1. Hasil Tes Lisan Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Hasil tes lisan yang dilakukan peneliti mendapati beberapa bentuk kesulitan siswa dalam membaca, antara lain: (1) siswa terbalik dalam mengenali huruf, misalnya membaca huruf d dan b, f dengan v, p dengan q, dan i. Ketika bernyanyi siswa hafal, namun ketika huruf diacak mereka tidak ingat hurufnya, (2) siswa belum bisa mengeja suku kata, misalnya membaca tas, kan, men, yang, dan lainnya, (3) siswa belum mampu membaca huruf diftong (gabungan 2 vokal) dan digraf (2 huruf namun 1 bunyi), misalnya membaca kata “pisau” dibaca “p, dan (4) siswa belum mampu membaca kata demi kata. Saat ujian lisan berlangsung, siswa diminta untuk membaca satu kalimat, namun siswa membacanya cenderung terbata-bata dan terjadi kesalahan dalam memahami makna kata itu sendiri, misalnya pada kata “menegangkan” dibaca “makan”.

3.1.2. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum *treatment* menggunakan media *scramble* yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil belajar kemampuan membaca siswa tertinggi adalah 40 dan terendah 30. Mean 37 dan standar deviasi 4,472 > 0,000 menunjukkan bahwa jawaban siswa bervariasi, semakin tinggi nilai standar deviasi berarti jawaban siswa semakin bervariasi (tidak homogen). Penyebaran data tersebut disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. *Pretest* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>
Nilai Maksimum	40
Nilai Minimum	30
Mean	37
Median	40
Modus	40
Standar Deviasi	4,472

Sumber: SPSS '25

3.1.3. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan media konvensional (buku dan papan tulis) pada materi “Raja Ampat” yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil belajar kemampuan membaca siswa tertinggi adalah 35 dan terendah 20. Adapun mean

sebesar 29,17, median 30, dan modus 30. Standar deviasi 5,845 berarti jawaban siswa tidak homogen (variatif). Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. *Pretest* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	<i>Pretest</i>
Nilai Maksimum	35
Nilai Minimum	20
Mean	29,17
Median	30
Modus	30
Standar Deviasi	5,845

Sumber: SPSS '25

3.1.4. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Hasil *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan media *scramble* materi “Raja Ampat” yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh hasil belajar kemampuan membaca siswa tertinggi adalah 85 dan terendah 70, mean 79, dengan standar deviasi 5,477. Semakin tinggi nilai standar deviasi menunjukkan bahwa jawaban siswa semakin bervariasi. Hal ini dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. *Posttest* Kelompok Ekperimen

Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>
Nilai Maksimum	85
Nilai Minimum	70
Mean	79
Median	80
Modus	80
Standar Deviasi	5,477

Sumber: SPSS '25

3.1.5. Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

Hasil *posttest* yang dilakukan dengan menggunakan media konvensional yakni papan tulis dan buku bacaan materi “Raja Ampat” yaitu pada kelompok kontrol diperoleh hasil belajar kemampuan membaca siswa tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 60, standar deviasi 3,162 menunjukkan jawaban siswa bervariasi (tidak homogen). Hal ini dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. *Posttest* Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>
Nilai Maksimum	70
Nilai Minimum	60
Mean	65
Median	65
Modus	65
Standar Deviasi	3,162

Sumber: SPSS '25

3.1.6. Uji *Independent Sample T-test*

Tabel 8. *Independent Samples Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Tes	<i>Equal variances assumed</i>	1,036	0,335	-5,320	9	0,0001	-14,000	2,632	-19,953	-8,047
	<i>Equal variances not assumed</i>			-5,056	6,151	0,002	-14,000	2,769	-20,735	-7,265

Sumber: SPSS '25

Berdasarkan tabel 8 diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,0001 < 0,05$, ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan media *scramble* dan media konvensional. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel statistik berikut:

Tabel 9. *Group Statistics*

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Tes	Posttest Kelas Kontrol (Konvensional)		6	65,00	3,162	1,291
	Posttest Kelas Eksperimen (<i>Scramble</i>)		5	79,00	5,477	2,449

Sumber: SPSS '25

Berdasarkan tabel 9 pada kolom *mean*, hasil *posttest* kontrol adalah 65,00 dan hasil *posttest* eksperimen adalah 79,00. Selisih hasil *posttest* kontrol dan eksperimen adalah 14,00, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara penggunaan media *scramble* dengan media konvensional.

3.2 Pembahasan

Media *scramble* merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang mengembirakan (Mahfiyana, Mardani, & Hermawan, 2019). Adapun macam-macam media pembelajaran *scramble* berdasarkan bentuknya terbagi menjadi 3 yakni *scramble* kata, *scramble* kalimat, dan *scramble* wacana (Wasiaturrohman & Citrawati, 2023). *Scramble* kata adalah menyusun beberapa huruf yang telah diacak menjadi sebuah kata yang utuh (Tanjung, Supandi, & Toyyib, 2021), misalnya a-s-j-a-a-d-h = sajadah. *Scramble* kalimat adalah menyusun beberapa kata yang telah diacak menjadi sebuah kalimat yang logis, benar, dan memiliki arti (Nadiya, 2022), misalnya

siang-jam-makan-ini = ini jam makan siang. *Scramble* wacana adalah menyusun kata yang tampaknya acak untuk membangun argumen siswa (Ilham, 2023), misalnya: (1) paginya dibanguni ibu untuk sarapan, (2) sehabis mandi, aku makan dan mencuci piring, dan (3) setiap hari diantar ibu ke sekolah.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, evaluasi hasil uji beda rata-rata *posttest* kemampuan membaca siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara siswa yang mendapatkan pengajaran melalui media *scramble* dan siswa yang diajar menggunakan media konvensional yakni buku dan papan tulis. Penggunaan media *scramble* dalam pembelajaran bahasa Indonesia membawa manfaat yang cukup signifikan dalam membantu siswa mengatasi ketidakmampuan membaca siswa terkhusus di kelas tinggi. Menggunakan media yang kreatif dan cara mengajar yang baik dapat membantu membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media *scramble*.



Gambar 2. Siswa Menggunakan Media Konvensional

Gambar di atas adalah ketika peneliti menggunakan media konvensional dan terlihat cara siswa membaca yang meletakkan tangannya di dagunya sambil membaca. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki semangat belajar. Hal ini terlihat berbeda pada gambar 3, ketika peneliti menggunakan media *scramble*. Media ini mampu membangkitkan semangat siswa karena mereka sedang belajar sambil bermain.



Gambar 3. Siswa Menggunakan Media *Scramble*

Gambar 3 membuktikan bahwa penggunaan media *scramble* mampu mengasah otak siswa, mampu menambah kosa kata baru siswa, dan mampu memaknai sebuah pertanyaan dari gurunya atau sebuah kalimat yang dibacanya (Irawan, Yaumi, Usman, & Suharti, 2022). Kajian penelitian terdahulu yang sejalan dengan temuan penelitian dilakukan oleh Amelia (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *scramble* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penggunaan media *scramble* bagi siswa bertujuan untuk membantu mereka yang mengalami kesulitan dalam membaca susunan kata. Metode ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan melatih kerjasama di antara mereka. Sebagaimana yang diungkapkan Kinasih, Intihana, & Indraswati (2023) bahwa pendekatan yang interaktif dan melibatkan permainan seperti teknik *scramble* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar membaca. Hasil yang diperoleh dari aktivitas ini dapat memberikan rasa kepuasan dan prestasi kepada siswa. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hoerudin (2023) bahwa manfaat penggunaan media *scramble* adalah membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, lebih kreatif, lebih santai, tanpa tekanan ketika belajar, menumbuhkan sikap solidaritas diantara anggota kelompoknya, pengalaman belajarnya mengesankan dan selalu diingat siswa. Media *scramble* dapat dijadikan latihan oleh siswa untuk menguasai suku kata atau huruf-huruf *alphabet* secara berulang-ulang dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran dan dengan penggunaan media *scramble* siswa dapat berlatih belajar huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *scramble* mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Media *scramble* adalah media yang cocok digunakan pada siswa yang masih belum mampu untuk membaca, baik itu di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Media *scramble* dapat mengasah kemampuan berpikir siswa, menambah kosa-kata baru, dan dapat memaknai sebuah pernyataan atau pertanyaan bagi siswa. Sebagai rekomendasi penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut penerapan media *scramble* dalam konteks yang lebih luas, seperti pada mata pelajaran lain atau di tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian mendatang juga dapat meneliti dampak jangka panjang penggunaan media *scramble* terhadap keterampilan literasi siswa serta menguji efektivitasnya dalam kelas dengan jumlah siswa yang lebih besar dan beragam.

Daftar Pustaka

- Ajman, M., Rahmatiah, H. L., & Musyrikah. (2022). Penentuan Arah Mata Angin di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai Perspektif Ilmu Falak. *HISABUNA: Jurnal Ilmu Falak*, 3(2), 49–69. <https://doi.org/10.24252/hisabuna.v3i2.28396>
- Amelia, S. (2023). Penggunaan Media Ajar Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2250–2260. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.928>
- Aminah, N. A. R., Akib, E., & Arief, T. A. (2023). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Berbasis Respon Perilaku untuk Mengukur Keterampilan Membaca Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri Pongtiku II Makassar. *Cendekiawan*, 5(1), 39–44.

- <https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN/article/view/282>
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Ashfahani, A. R. (2017). *Al-Mufradat fi Gharibil Qur'an (Kamus Al-Qur'an)* (3rd ed., Vol. 2). Perpustakaan Nasional RI Katalog dalam Terbitan (KDT).
- Aziz, M., & Nasution, Z. (2019). *Al-Quran Sumber Wawasan Pendidikan dan Sains Teknologi*. Widya Puspita.
- Azizah, A., Wulan, N. S., & Nuraeni, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 452–462. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/5373/3652>
- Ekasari, L. A., Primastuti, A. K., Andrea, H. V., Kusuma, A. M., Andini, A. P., Yuniarti, Y., & Sukardi, R. R. (2023). Pengembangan dan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode Scramble. *Teaching, Learning and Development*, 1(2), 92–102. <https://doi.org/10.62672/telad.v1i2.12>
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>
- Hidayat, A. W. (2018). The Philosophy of Iqra' on Islamic Education. *HUNAFa: Jurnal Studia Islamika*, 15(1), 27–48. <https://doi.org/10.24239/jsi.v15i1.507.27-48>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Scramble. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 121–130. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/105>
- Ilham, N. (2023). *Penggunaan Scramble dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas IV di SLB B YPPLB Makassar* [Universitas Negeri Makassar]. <https://eprints.unm.ac.id/34304/>
- Irawan, A., Yaumi, M., Usman, & Suharti. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mini Book dan Crossword Puzzle pada Materi Keragaman di Indonesia terhadap Pemahaman Konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 94–104. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i1a8.2022>
- Kinasih, D. S., Intihana, S. R. H., & Indraswati, D. (2023). Efektivitas Media Kartu Bergambar dengan Teknik Scramble pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1394–1400. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5586>
- Kondameha, W., Bano, V. O., & Sumba, R. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games terhadap Hasil Belajar di SMP Negeri 2 Waingapu. *BEST (Journal of Biology Education, Science & Technology)*, 6(2), 1–7. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/7341>
- Lestariningsih. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Kartu Kata pada Materi Membaca. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 2(2), 1–8. <https://www.i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/822>
- Mahfiyana, L., Mardani, D. M. S., & Hermawan, G. S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya (Peer Learning) Berbantuan Media Scramble untuk

- Meningkatkan Penguasaan Huruf Katakana Siswa Kelas X Ibb3 SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(2), 217–225. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v5i2.18605>
- Mardianto, M., Anas, N., Daulay, R. F., Saragih, B., & Ramadhani, T. W. (2022). Gerakan Literasi Asmaul Husna Berbasis Permainan Scrumble Card pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(1), 120–131. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attaqwa/article/view/213>
- Mariamah, M., Putrayasa, I. B. P. B., & Sudiana, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Inovatif dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 733–739. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2797>
- Nadiya, D. Z. (2022). *Efektivitas Metode Scramble untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MI NU Sholahiyah Pedawang Kudus* [IAIN KUDUS]. <http://repository.iainkudus.ac.id/7331/>
- Nurlisa, E., Asmara, D. N., & Ratnawati, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scramble pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharma Raya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2214>
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Rambe, A. H. (2021). *Media dan Sumber Belajar di MI/SD* [Universitas Islam Negeri Sumatera Utara]. <http://repository.uinsu.ac.id/12502/>
- Rambe, R. N., & Widiyarti, G. (2018). *Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. UIN Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/9160/>
- Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin. (2023). Comics as an Interesting Indonesian Language Learning Media for SD/MI Students. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 170–178. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v10i2a4.2023>
- Sari, M. Y., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 013 Petai Baru Kabupaten Kuantan Singingi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 312–319. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4823>
- Tanjung, R., Supandi, & Toyyib, A. M. (2021). Penerapan Metode Scramble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Pasirkaliki Ii Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 124–133. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.299>
- Wasiaturrohmah, A., & Citrawati, T. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Scramble terhadap Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Banyuajuh IV Kamal. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 88–97. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/2366>
- Yunita, N., Suryanti, S., Ayu, S. L. R., & Putri, N. L. (2023). Peningkatan Keterampilan Literas Baca Tulis melalui Membaca Ekstensif untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 75–87. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10506>
- Zubaidah, Z., Arisno, A., & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/10.30997/karimah-tauhid.v3i1.11287>