

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
KELAS III SDN 01 LANGKAPURA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MIRA ZARTIKA
NPM.1911100346**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H /2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
KELAS III SDN 01 LANGKAPURA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**MIRA ZARTIKA
NPM.1911100346**

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H /2023 M**

ABSTRAK

Fenomena budaya literasi masyarakat Indonesia menurun karena adanya perkembangan teknologi dan perkembangan zaman, hal ini mengesampingkan kebiasaan membaca yang menyebabkan kurangnya literasi atau kemampuan membaca yang terjadi di Indonesia. Pada saat ini, pendidikan di Indonesia memiliki peringkat yang masih terbilang rendah dibandingkan dengan negara lain dalam aspek sistem pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Scramble terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas III SDN 1 Langkapura.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasy Experiment design* dengan pendekatan kuantitatif adapun peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dalam pengumpulan data menggunakan pre dan post tes dan data dianalisa secara kuantitatif menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

Hasil pengumpulan data dan analisa data ditemukan bahwa Model pembelajaran kooperatif berbantuan media Scramble berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik, hal ini didukung dengan hasil uji hipotesis didapati nilai Sig 2 tailed sebesar 0,003 yang mana menurut kriteria penerimaan H_0 akan di terima jika nilai Sig $>0,05$, sebaliknya jika nilai Sig $<0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisa tersebut dapat diketahui nilai Sig adalah 0,003 yang mana $<0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Scramble terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas III SDN 1 Langkapura. Berdasarkan hasil yang telah ditemukan dilapangan peneliti menemukan beberapa kemajuan yang didapatkan oleh peserta didik dalam kemampuan membacanya, yaitu peserta didik bisa dengan lancar mengetahui jenis huruf, membedakan suku kata, dan menyusun kata menjadi kalimat yang rinci dan efektif.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, Media Scramble, Quasy Eksperiment



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung
35131 Telp(0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mira Zartika
NPM : 1911100346
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 1 Langkapura" adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Lampung, Januari 2024
Penulis,



Mira Zartika
NPM. 1911100346



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratminto Sukarame Bandar Lampung Telp. (0731) 7032600

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN 01 LANGKAPURA”**

Disusun oleh: **Mira Zarrika, NPM. 1911100346**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa, Tanggal 19 Desember 2023, pukul 08.00 - 09.30 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Sekretaris

Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Penguji Utama

Dr. H Agus Jatmiko, M.Pd

Penguji Pendamping I

Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II

Hasan Sastra Negara, M.Pd

**Mengertanui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 7032600

PERSETUJUAN

Judul Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Siswa
Kelas III SDN 01 Langkapura
Nama Mira Zarika
NPM 1911100346
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munqasyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011011012006


Hasan Sastra Negara, M. Pd.
NIP. 2016010219841103136

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Det. Kol H. Endro Suratminto Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 7032600

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN 01 LANGKAPURA”**

Disusun oleh: **Mira Zarrika, NPM. 1911100346**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa Tanggal 19 Desember 2023 pukul 08.00 - 09.30 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

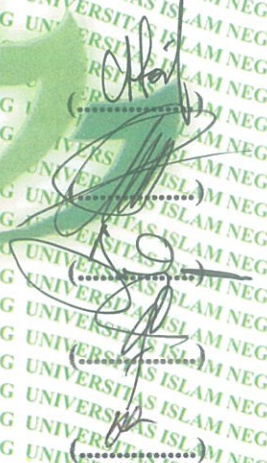
Penguji Utama : Dr. H Agus Jatmiko, M.Pd

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002



ABSTRACT

The phenomenon of Indonesian society's literacy culture is decreasing due to technological developments and the times, this was take aside reading habits which, cause a lack of literacy or reading ability that occurs in Indonesia. Education in Indonesia has a relatively low ranking compared to other countries in terms of the education system. This research aimed to determined the influence of using cooperative learning model assisted by Scramble media towards reading ability of students III grade at SDN 1 Langkapura.

This research used a Quasy Experiment design research design with a quantitative approach, while researchers used two groups, namely the control class and the experimental class, in collected data using pre and post tests and the data was analyse quantitatively used prerequisite tests and hypothesis testing.

Based on the data finding that the cooperative learning model assisted by Scramble media was influenced towards students' reading ability. This was supported by the results of the hypothesis test which found Sig value of 0.003, which according to the acceptance criteria H_0 would be accepted if the Sig value was $>0,05$, conversely if the Sig value <0.05 then H_0 is rejected. Based on the results of this analysis, it can be seen that the Sig value is 0.003, which is <0.05 , so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted or that there is an influence of the cooperative learning model assisted by Scramble media on the reading ability of class III students at SDN 1 Langkapura. Based on the results found in the field, researchers found several advances made by students in their reading abilities, such as that students could fluently knowed the types of letters, differentiate syllables, and arrange words into detailed and effective sentences.

Keywords: Cooperative Learning Model, Scramble Media, Quasy Experiment

MOTTO

أَيُّكُمْ لَتَأْتُونَ الرِّجَالَ وَتَقْطَعُونَ السَّبِيلَ وَتَأْتُونَ فِي نَادِيكُمُ
الْمُنْكَرَ فَمَا كَانَ جَوَابَ قَوْمِهِ إِلَّا أَنْ قَالُوا أَئِنَّمَا بِعَذَابِ اللَّهِ إِنْ
كُنْتَ مِنَ الصَّادِقِينَ ﴿٢٩﴾

“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.”
(Q.S Al-Ankabut:29)



PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT penulis mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat dan hidayahnya. Serta sholawat dan salam tercurahkan kepada panutan kita Nabi Muhammad SAW. Maka penuh dengan rasa syukur yang sebesar-besarnya skripsi ini akan persembahkan kepada

1. Kedua orang tua ku tercinta bapak Zakrim dan ibu suryamah yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik, menyayangi, dan berjuang untukku yang senantiasa tiada hentinya mendoakan demi tercapainya segala harapan dan cita-cita dan tak lupa juga selalu memberikan kasih sayang yang begitu besar serta memberikan dukungan baik dari segi moral maupun materil. Terimakasih telah memberikan motivasi setiap saat serta semua pengorbanan kalian untukku yang tak ternilai dari segi apapun. Tidak ada kata yang bisa penulis ucapkan melainkan ungkapan terimakasih yang amat banyak kepada bapak dan emak yang telah banyak berjasa dalam perjalanan hidup penulis, semoga jasa, pengorbanan dan segala keiklasan dalam membesarkan dan mendidikku dibalas dengan pahala yang tiada hentinya oleh Allah SWT.
2. Kakak ku tersayang Ari Efendi yang selalu mendukung, mendengarkan keluh kesahku serta mendoakan untuk keberhasilanku.
3. Adik ku tercinta Khelsi Eliza yang terus memberikan semangat dan menjadi salah satu motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Tidak lupa skripsi ini saya persembahkan juga kepada Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah & Keguruan pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Mira Zartika atau biasa dipanggil Mira nama yang diberikan kedua orang tua saat penulis lahir. Dilahirkan pada tanggal 09 Agustus 2001 di Liwa , Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan bapak zakrim dan ibu suryamah. Penulis memiliki 2 saudara kandung yaitu Ari Efendi dan Khelsi Eliza. Riwayat pendidikan yang telah ditempuh dimulai Sekolah Dasar di SDN 4 Liwa kabupaten Lampung Barat dan lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke jenjang Pendidikan Menengah Pertama di SMP 2 Liwa kabupaten Lampung Barat dan lulus pada tahun 2016, dilanjutkan lagi ke jenjang Pendidikan Menengah Atas di SMA 1 Liwa Kabupaten Lampung Barat dan lulus tahun 2019. selanjutnya Penulis melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2019 melalui jalur UM-PTKIN.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb. Puji dan syukur penulis penatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan, dan petunjuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 1 Langkapura” dan baik dan tepat waktu meskipun dalam bentuk yang sederhana. Shalawat serta dujunjung agungkan kepada Nabi SAW, yang telah memberikan kita dari jaman jahiliyah menuju jaman yang terang menderang. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof Dr. Nirva Diana,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah,M.Pd dan Bapak Deri Firmansyah,M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Nuru Hidayah,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis.
4. Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Khususnya Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Ibu Mimin Tarsih, S.Pd.,M.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Langkapura yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian yang penulis lakukan, serta guru-guru SDN 1 Langkapura yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
7. Almater UIN Raden Intan Lampung semoga semakin maju dan makin sukses dalam menghasilkan lulusan-lulusan terbaunya.

8. Untuk Achel Satly Mesha yang senantiasa mendengarkan keluhan kesah penulis, memberikan motivasi dan bersedia menemani dan mendukung penulis hingga saat ini.
9. Untuk sahabatku sedari awal kuliah hingga akhir kuliah menemani dan berbagi Rizka wilujeng, Eci melinda salsabila,Radita Tri anggelin,Sefti Yuseva terimakasih banyak atas dukungannya.
10. Teman-teman seperjuangan di Prodi PGMI Rden Intan Lampung Angkatan 2019 penunggu kelas H yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan.

Semoga semua bantuan ,bimbingan dan kontribusi yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho dan sekaligus sebagai catatan amal ibadah Allah SWT. Amin ya Robbal'Alamin. Selanjutan penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, saran dan kritik yang memangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan untuk perbaikan dimana waktu mendatang. Wassalamulaikum Wr.Wb

Bandar lampung 30 oktober 2023

Mira zartika
NPM.1911100346

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Identifikasi Dan Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Model Pembelajaran Kooperatif	13
a. Pengertian Model pembelajaran	13
b. Pengertian Model pembelajaran Kooperatif	14
2. Media Scramble	16
a. Pengertian media	16
b. Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Pembelajaran Scramble	20
a. Pengertian Scramble	20
b. Bentuk-Bentuk Pembelajaran Scramble	22
c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran scramble	23

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Scramble	24
4. Model Pembelajaran Discovery Learning	27
a. Pengertian Discovery Learning	27
b. Karakteristik Model Discovery Learning	28
c. Langkah-Langkah Model discovery learning	28
d. Kelemahaman dan kelebihan model Discovery learning	29
B. Kerangka Berfikir	29
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis Penelitian	32
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Variabel Penelitian	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Uji Coba Instrumen	40
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	62
A. Kesimpulan	62
B. Rekomendasi	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tingkat Ketuntasan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	5
Tabel 3.1	True Eksperimental Design	33
Tabel 3.2	Distribusi Peserta Didik Kelas III SDN 1 Langkapura	32
Tabel 3.3	Kisi-Kisi instrumen Soal Fre Tes Penelitian	38
Tabel 3.4	Hasil Uji Validasi Instrumen Soal Post Tes Penelitian	39
Tabel 3.5	Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 3.6	Hasil Uji Kesukaran	42
Tabel 3.7	Klasifikasi Daya Rendah	47
Tabel 3.8	Hail Uji Reabilitas	48
Tabel 4.1	Data Hasil Pre dan Post Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Eksperimen Berdasarkan Nilai Pre Tes	50
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi kemampuan kelas kontrol berdasarkan nilai pre test	50
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Kelas Eksperimen Berdasarkan Nilai Post Tes	51
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Kontrol Berdasarkan Nilai Post Tes	52
Tabel 4.6	Hasil Uji Nilai normalitas	53
Tabel 4.7	hasil uji Homogenitas	54
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 2 Variabel Penelitian	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara Pra Penelitian	68
Lampiran 2	Nilai Rata-Rata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III ..	70
Lampiran 3	Soal Pre dan Post Tes	72
Lampiran 4	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	85
Lampiran 5	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol.....	111
Lampiran 6	Modul Ajar Kelas Eksperimen	121
Lampiran 7	Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Scramble	131
Lampiran 8	Modul ajar kelas kontrol.....	136
Lampiran 9	Hasil Nilai Pre Tes Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran 10	Hasil Nilai Post Tes Kelas Eksperimen	140
Lampiran 11	Hasil Nilai Pre Tes Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 12	Hasil Nilai Post Tes Kelas Kontrol.....	144
Lampiran 13	Hasil Lembar Observasi Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 14	Hasil Lembar Observasi Aktifitas Siswa Kelas Kontrol	151
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian	152
Lampiran 16	Surat Balasan dari SDN 1 Langkapura	153
Lampiran 17	Pengesahan Proposal	158
Lampiran 18	Persetujuan	161
Lampiran 19	Jawaban Siswa Kelas Kontrol Pre dan Post Tes	162
Lampiran 20	Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Pre dan Post Tes	163
Lampiran 21	Hasil Nilai LKPD	164
Lampiran 22	Hasil Turnitin Perpustakaan Pusat	165

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna menghindari kesalah pahaman terkait permasalahan yang ada pada judul dengan ini peneliti membatasi pengertian dari setiap kata kunci yang ada pada judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura” dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara bersama-sama dalam kelompok, dengan tujuan agar siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan serta pengalaman dengan anggota kelompoknya.¹

2. Scrambel

scramble merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf.²

3. Kemampuan Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan.³

Berdasarkan penjelasan terkait penegasan judul dengan ini , peneliti memfokuskan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura”

B. Latar Belakang Masalah

Belajar Bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk

¹ Aris Sohimin, *model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Jakarta : Ar-Ruzz Media.2014), 45.

² Ibid., 166.

³ Tampubolon, *mengembangkan minat dan kebiasaan membaca pada anak*, (Bandung : Jalan Merdeka.2015), 41.

berkomunikasi dengan Bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif yang perlu di pelajari sedini mungkin oleh setiap manusia guna bisa menemukan informasi atas apa yang di baca.⁴ Dengan menggunakan bahasa, informasi yang disampaikan oleh pembicara akan mudah dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya.

Bahasa berfungsi sebagai sarana menyampaikan pikiran dan perasaan dari seseorang kepada orang lain. Pengajarannya bertujuan agar seseorang terampil dalam menggunakan bahasa tertentu. Pengajaran terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil membaca, terampil berbicara, dan terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Membaca merupakan kemampuan yang kompleks. Membaca bukan hanya kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata, tetapi berupaya mengubah lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya yang diungkapkan dalam bahasa lisan (oral language meaning).

Allah SWT telah memberikan kepada setiap guru memilih metode pembelajaran yang baik sebagaimana telah difirmankan di dalam AL-Qur'an sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu,

⁴ Farida Rahim, *pengajaran membaca di sekolah dasar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara.2018) ,2.

Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S .An-Nahl: 125)

Kemampuan ini sangat penting karena dengan membaca seseorang akan memperoleh pengetahuan yang luas tentang apa yang dibacanya. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang paling dasar yang harus dikuasai oleh anak-anak sejak di usia dini terutama di tingkat dasar (SD) karena dari sinilah awal dari pembentukan keterampilan berbahasa anak-anak. Buku adalah jendela dunia. Kalimat yang sering kita dengar dari kecil hingga dewasa. Tanpa harus berkeliling dunia, dengan membaca buku kita dapat mengetahui sesuatu yang menakjubkan tentang dunia luar. Membaca merupakan salah satu factor untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Membaca juga dapat menjauhkan kita dari jurang kebodohan dan menjauhkan pula dari kemiskinan. Dalam Pembelajaran membaca hal yang terpenting adalah bagaimana menumbuhkan keinginan pada siswa untuk membaca dan meningkatkan pemahamannya dalam membaca. Semakin siswa sering membaca maka semakin tinggi tingkat kemampuan membacanya. Kalau anak sudah memiliki tingkat pemahaman yang tinggi dalam membaca maka akan mudah dalam pelajaran pelajarannya di sekolah. Seringkali anak merasa bosan ketika membaca buku-buku pelajaran untuk itu kita juga harus mencari alternatif lain, yang bisa menarik misalnya dengan penggunaan media pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya fenomena budaya literasi masyarakat Indonesia menurun karena adanya perkembangan teknologi dan perkembangan zaman, hal ini mengesampingkan kebiasaan membaca yang menyebabkan kurangnya literasi atau kemampuan membaca yang terjadi di Indonesia, hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Azmi yang menemukan bahwa Pada saat ini, pendidikan di Indonesia memiliki peringkat yang masih terbelah rendah dibandingkan dengan negara lain dalam aspek sistem pendidikan. Ada beberapa penyebab pendidikan di Indonesia masih rendah dibanding dengan negara-negara lainnya. Salah satunya yaitu pengaruh kurangnya literasi

atau minat baca pada siswa maupun mahasiswa serta kemampuan dalam berpikir kritis (critical thinking) yang masih rendah.⁵ Adapun Salah satu permasalahan yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah yang ada di Indonesia ini adalah rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran kegiatan membaca yang ada di sekolah. Terdapat Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis pada siswa biasanya terjadi disebabkan karena pada saat proses dilakukannya suatu pembelajaran dalam sehari-hari dinilai kurang cukup efektif dalam mengembangkan sebuah minat, bakat, dan potensi yang ada di dalam diri para siswa.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Langkapura, dengan melakukan wawancara Bersama wali kelas III untuk mengetahui permasalahan yang dirasakan ketika memberikan pembelajaran, dari hasil wawancara di jelaskan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membaca, hal ini dilihat dari proses tes yang sering dilakukan masih banyak dari peserta didik yang memiliki kefasihan yang rendah, disamping itu peserta didik di kelas III memiliki minat membaca yang rendah, hal ini yang menjadi kesulitan atau masalah bagi wali kelas ketika mengajarkan materi. Kemudian wali kelas III tersebut memberikan penjelasan lagi mengenai kemampuan membaca peserta didik yang masih banyak dari mereka terkesan terbata bata atau di eja. disamping itu, menggunakan media belajar yang masih menggunakan buku cetak /modul memberikan kesan yang membosankan bagi peserta didik karna metode belajar yang digunakan belum bisa memenuhi dan membantu peserta didik dalam memaksimalkan pemahaman membaca. Hal ini dibuktikan data hasil belajar membaca peserta didik yang dihimpun dari wali kelas sebagai berikut :

⁵ Azmi Rizky Anisa, *Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia*. Jurnal conference series Vol.1.no.1.2021.

Tabel 1.1
Tingkat Ketuntasan kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia peserta didik kelas III

kelas	Indikator Kemampuan Membaca			Total peserta didik
	kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan	kemampuan menangkap kata tersurat dan tersirat	kemampuan membuat kesimpulan	
III A	10 (33%)	9 (30%)	8(27%)	30
III B	7(23%)	5(17%)	10 (33%)	30
III C	10(33%)	11(37%)	8(27%)	30

Sumber : data dokumentasi wali kelas III SDN 1 Langkapura 2023.

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran membaca yang masih konvensional, kemudian media pembelajaran yang hanya memanfaatkan papan tulis serta buku LKS memberikan kesulitan bagi peserta didik dalam mengkonversi simbol ke dalam bunyi yang tepat akan berlangsung sangat lambat. Hal ini terjadi sesuai dengan pernyataan Perfetti bahwa karena pada saat mengidentifikasi kata, murid memerlukan informasi lain yang berasal dari pengalaman mereka untuk dapat mengenal kata. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model yang mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi membaca permulaan dan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid. Pembelajaran membaca yang efektif dan inspiratif merupakan impian semua pendidik. Proses pembelajaran membaca yang efektif hanya bisa terjadi jika guru memberikan pembelajaran yang disajikan dengan memperhatikan pola perkembangan murid.

Dalam hal ini untuk pembelajaran yang lebih efisien guru berperan sebagai fasilitator guna membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, disamping itu guru bertugas memberikan arahan dan mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas lainnya menggunakan proses pembelajaran kooperatif atau

berkelompok.⁶ Model pembelajaran Scramble merupakan model mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia, murid diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada atau dengan variasi lain yang lebih menarik tergantung kemampuan guru dalam mengembangkannya. Scramble cocok dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Model scramble juga mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak; prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar.⁷

Peneliti meyakini bahwa penerapan sebuah model pembelajaran akan lebih efektif jika didukung dengan penerapan komponen-komponen pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik model kooperatif media yang dinilai sejalan dengan tujuan dan strategi pengimplementasiannya adalah media scramble. Scramble merupakan model pembelajaran yang berupa permainan, dengan membagikan lembar soal dan jawaban yang disertai alternatif jawaban yang tersedia, peserta didik diharapkan mampu mencari jawaban dalam keadaan acak. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. Ketika bermain Scramble, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan.⁸

⁶ Daryanto dan Raharjo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif (Yogyakarta: Gava Media), 153.

⁷ Ibid., 167.

⁸ Ibid., 106.

Penggunaan scramble dalam pembelajaran akan menarik simpati dan partisipasi anak. Anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan Scramble juga akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Selain itu, guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi melalui media pscramble sehingga pemahaman dan hasil belajar murid akan meningkat. Belajar menggunakan scramble akan mempermudah murid yang kesulitan menerima materi yang bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan scramble merupakan benda konkrit yang dapat diamati dan diraba oleh anak. Apabila dilihat dari keterampilan anak, maka kemampuan motorik halus anak akan meningkat melalui penggunaan scramble.⁹

Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas rendah dan kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan dikelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas awal sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya scramble, kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan fenomena dan penjelasan tersebut dengan ini peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scramble Terhadap Kemampuan membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura.

⁹ Ibid., 21.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dengan ini peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Peserta didik masih banyak yang belum fasih dalam membaca
- b. Banyak dari peserta didik yang memiliki minat membaca yang rendah
- c. Banyak dari peserta didik yang belum memiliki kebiasaan membaca
- d. Rendahnya hasil belajar kemampuan membaca peserta didik
- e. Penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional
- f. Media belajar yang masih sederhana belum bervariasi

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, dengan ini peneliti membatasi permasalahan yakni untuk menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah dan latar belakang masalah yang ada dengan ini peneliti merumuskan permasalahan yaitu “apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang dilakukan , dengan ini tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble* Terhadap Kemampuan membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi pembaca, serta dapat digunakan sebagai literature dalam pelaksanaan di masa yang akan datang

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran alternatif yang dapat dijadikan dalam perbaikan kualitas pembelajaran dikelas dan upaya peningkatan hasil belajar.

b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media scramble dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan guru dan dapat meningkatkan rasa senang, berfikir kritis, serta konsentrasi belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

c. Bagi Guru

Mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran, memberi informasi dan bahan pertimbangan untuk guru dalam menyajikan materi atau bahan pengajaran untuk meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pemikiran kepada lembaga pendidikan khususnya di SDN 1 Langkapura.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan menampilkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki nilai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Keberadaan hasil penelitian yang relevan ini bertujuan untuk memperkaya wawasan peneliti terkait permasalahan yang akan diteliti. Disamping itu, juga digunakan untuk mengetahui peluang atau gap agar penelitian ini terhindar dari kemungkinan plagiasi atau kesamaan dengan penelitian lainnya. Adapun hasil penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut.

1. Rahmat (2017) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan kenaikan rata-rata

kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5 sedangkan kelas Kontrol dari 60,5 menjadi 67,5, kecerdasan interpersonal rata-rata kelas eksperimen dari 55,5 menjadi 88,5 dan 57,5 menjadi 66 untuk kelas kontrol. serta keefektifan proses pembelajaran apabila melihat 84 rata-rata Normal Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Normal Gain kemampuan membaca pemahaman untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,68 dengan kategori cukup efektif, sementara kelas kontrol mendapatkan kategori tidak efektif dengan nilai 0,29. Normal Gain Kecerdasan interpersonal kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,76 dan kelas kontrol dengan Normal Gain sebesar 0,37. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol

2. Saroh & Damaianti (2016) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Parafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) terdapat perbedaan kemampuan menentukan ide pokok antara murid yang belajar menggunakan teknik scramble dengan murid yang mengalami pembelajaran terlangsung, dan (2) terdapat perbedaan kemampuan memparafrase antara murid yang 85 belajar menggunakan teknik scramble dengan murid yang mengalami pembelajaran terlangsung.
3. Masnati (2017) yang melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan membaca puisi murid mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan I rata-rata kemampuan membaca puisi murid memperoleh skor 66,38 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan II

mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebesar 73,78 dengan kategori cukup, pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 80,68 dengan kategori baik, dan pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 82,97 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan kemampuan membaca puisi murid kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir.

4. Cahyo (2012) yang melakukan penelitian menggunakan media puzzle yang berupa puzzle picture dengan judul “Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media puzzle picture dapat meningkatkan kemampuan berbicara murid kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Tumpang dalam berbahasa Jerman.
5. Ratnasari (2013) yang melakukan penelitian menggunakan puzzle dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro Boyolali”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Memuat uraian tentang model pembelajaran kooperatif, media scramble dan kemampuan membaca serta Pengajuan Hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat tentang Waktu dan Tempat Penelitian. Pendekatan dan Jenis Penelitian. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data. Definisi Operasional Variabel. Instrumen Penelitian. Uji Validitas dan Realibilitas Data. Uji Prasyarat Analisis. Uji Hipotesis.

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

Berisi tentang Deskripsi Data dan Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi Simpulan dan Rekomendasi.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk suatu proses, design materi instruksional, serta memandu proses pengajaran di kelas.¹⁰ Sehingga model pembelajaran merupakan salah satu rancangan yang mengelola proses pembelajaran secara instruksional guna memandu jalanan proses pengajaran di kelas. Hal ini didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh Joyce & Weil bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola pengajaran, merancang bahan-bahan pengajaran, serta penyusunan pola belajar peserta didik.¹¹ Maka, model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Kemudian menurut Shoimin menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹² Sehingga, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas satu yang lain. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses

¹⁰ Miftahul Huda, *model-model pengajaran dan pembelajaran*, (Celaban Timur : Pustaka Pelajar), 73.

¹¹ Rusman, *model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi dua*, (Depok : Rajawali Pers. 133.

¹² Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif kurikulum 2013*, (Jakarta : Ar-Ruzz Media). 23.

seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi, kemudian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Helmiati model pembelajaran adalah suatu gambaran proses pembelajaran yang di susun dari awal hingga akhir pembelajaran yang di sajikan secara rinci oleh guru.¹³ Sehingga model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang menjadi kerangka yang digunakan oleh guru sebagai acuan atau pedoman untuk merencanakan dan menyusun sebuah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Shoimin model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajan yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.¹⁴ sehingga cooperative learning adalah belajar yang dilakukan bersama, saling membantu satu sama lain, dan mereka telah menyepakati tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, masing-masing memiliki akuntabilitas individual, dan masing- masing harus mempunyai kesempatan yang sama untuk mencapai sukses.

¹³ Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo).19.

¹⁴ Ibid., 45.

Sedangkan , menurut Rusman model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi dan menyelesaikan suatu permasalahan.¹⁵ Hal ini di dukung oleh penjelasan yang disampaikan oleh Huda bahwa model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang saling bersinergi antara peserta didik dengan melakukan kerjasama untuk meningkatkan motivasi yang jauh lebih besr daripada lingkungan kompetitif individual.¹⁶

Kemudian, Hamdayama menyampaikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kleompok yang merangkai kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajarn yang telah dirumuskan.¹⁷ menurut Isjoni pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampnan maksimal yang peserta didik miliki dan mempelajari satu sama lain.¹⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru kemudian dapat dilaksanakan oleh peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya, dengan membentuk kelompok/membentuk tim berjumlah empat hingga enam orang pertim yang berkemampuan akademik, jenis kelamin dan suku berbeda- beda, kemudian saling bekerjasama untuk mengerjakan tugas, memecahkan

¹⁵ Ibid., 203.

¹⁶ Miftahul Huda, *model-model pengajaran dan pembelajaran isu-isu metodis dan paradigmatic*, (Celaban Timur: Pustaka Pelajar), 123.

¹⁷ Jumanta Hamdayana. *Model dan metode pembelajaran Kreatif dan berkarakter*, (Jakarta : Ghalia Indonesia), 63.

¹⁸ Isjoni. *Cooperative learning*, (Bandung : Alfabeta, 2019), 17.

persoalan atau menyelesaikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

2. Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian *Scramble*

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti perebutan, pertarungan, dan perjuangan.¹⁹ Menurut Rober B. Taylor, *scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Metode ini mengharuskan peserta didik untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.²⁰ Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna.²¹

Menurut Shoimin, *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.²² Dengan kata lain,

¹⁹ Ibid., 166.

²⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 303-304.

²¹ Sudarmi, Burhanuddin, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar". *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1. 1 (2017), h. 73.

²² Rohmalia Dita Khoirun Nisak, "Pengaruh Mode *Scramble* Didukung Media Bagan terhadap Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah

Model pembelajaran kooperatif metode scramble adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok.²³

Menurut Hanafiah dan Suhana dalam Nur, model pembelajaran scramble bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa.²⁴

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik yang tergabung dan saling bekerjasama dalam sebuah kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara mencari kemudian menyusun jawaban yang sebelumnya telah diacak oleh guru sehingga membentuk suatu kata atau kalimat yang logis.

b. Bentuk-Bentuk Pembelajaran *Scramble*

Bentuk-bentuk pembelajaran scramble yaitu sebagai berikut:²⁵

dan Sekolah Siswa Kelas III SD Mojoroto 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”, (Artikel Skripsi Universitas Nusanara PGRI Kediri, 2017), h. 4.

²³ Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013 (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2017), 166.

²⁴ N.M. Putri Saridewi dan N Nym. Kusmariyati, “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa”, *Journal of Education Action Research*, 1. 3 (2017), h. 232.

²⁵ Ajeng Navy Intan Angraini, Suprayitno, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto”, *Jurnal PGSD*, 5. 3 (2017), h. 993.

- 1) Scramble kata, yaitu sebuah permainan kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya kemudian disusun sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: tpeian = petani, kbeajre = bekerja.
- 2) Scramble kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, sopan dan benar, misalnya: kereta-naik-ke-kami-pergi-semarang-api = kami pergi ke Semarang naik kereta api, kantor-ayah-sedang-di-bekerja = ayah sedang bekerja di kantor.
- 3) Scramble paragraf, yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran scramble ini tidak hanya berbentuk huruf-huruf yang diacak hingga membentuk kata saja, melainkan terdapat bentuk-bentuk yang lain seperti scramble kalimat dan scramble paragraf.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Scramble

Menurut Lestari terdapat beberapa keunggulan dari pembelajaran scramble yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga setiap individu nantinya akan mampu menyelesaikan permasalahan yang sama tanpa bantuan anggota kelompok yang lain.
- 2) Media pembelajaran ini akan memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.

- 3) Mampu menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, pembelajaran scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu model permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Menurut Huda kelemahan pembelajaran scramble yaitu sebagai berikut:²⁶

- 1) Peserta didik bisa saja mencontek jawaban temannya.
- 2) Peserta didik tidak dilatih untuk berpikir kreatif karena jawaban sudah disediakan pada kartu kata.
- 3) Peserta didik hanya menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah model pembelajaran scramble menurut Artini, dkk ada beberapa tahap antara lain:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Mengorganisasi peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, selanjutnya embagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok.
- 4) Mengerjakan kartu soal secara berkelompok.
- 5) Memberi penghargaan.
- 6) Evaluasi.²⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah:²⁸

²⁶ Ibid., 166.

²⁷ Ibid., 166.

- 1) persiapan awal sebelum mengajar, guru membuat kartu soal dan kartu jawaban sesuai materi yang akan diajarkan
- 2) kemudian saat praktik kegiatan pembelajaran didalam kelas.
 - (a) guru menyampaikan materi/mengulas materi yang sudah dan yang akan di pelajari,
 - (b) kemudian guru mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang peserta didik dan membagikan tugas kartu soal dan kartu jawaban yang telah dipersiapkan sebelumnya yang dikerjakan oleh peserta didik secara kelompok,
 - (c) kemudian memberi penghargaan pada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar,
 - (d) yang terakhir adalah evaluasi pembelajaran.

3. Kemampuan Membaca

a. Pengertian kemampuan Membaca

Banyak para ahli telah mengemukakan definisi atau pengertian membaca dalam formula dan penekanan yang berbeda-beda menurut sudut pandang mereka masing-masing. Pada intinya, membaca merupakan suatu proses menangkap atau memperoleh konsep-konsep yang dimaksud oleh pengarangnya, menginterpretasi, mengevaluasi konsep-konsep pengarang dan merefleksikan atau bertindak seperti yang dimaksud dalam konsep tersebut.

Kemampuan membaca tidak hanya mengoperasikan berbagai keterampilan untuk memahami kata-kata dan kalimat tetapi juga kemampuan untuk menginterpretasi, mengevaluasi sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif. Sehubungan dengan pengertian membaca Farida Rahim mengemukakan bahwa “membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang

²⁸ Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto”, Jurnal PGSD, 5. 3 (2017), h. 993.

rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, pikiran, psikolinguistik, dan metakognitif²⁹. Sebagai proses visual, membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Sedangkan Klein, dkk. Sebagaimana dikutip Farida mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup: (1) Membaca merupakan suatu proses, (2) Membaca adalah strategi, (3) Membaca merupakan interaktif . Membaca sebagai suatu proses dimaksudkan bahwa informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca sebagai sebuah strategi dapat dipahami bahwa dengan membaca seseorang memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Sedangkan membaca sebagai interaktif artinya bahwa membaca merupakan sebuah interaksi secara langsung antara pembelajar dan sumber belajar dalam suatu proses belajar.³⁰

Membaca adalah proses psikologi yang melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami dan pengalaman membacanya. Berbagai definisi membaca yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan fisik dan mental yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi sebagai proses transmisi

²⁹ Farida Rahim, Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar (Edisi Kedua), (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 2.

³⁰ Mohammad fauzil Adhim, Membuat Anak Gila Membaca, (Bandung: Mizani, 2007), h. 25-26.

pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dan pembelajaran sepanjang hayat. Adapun pengertian membaca dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan membaca visual, yaitu proses menerjemahkan simbol-simbol yang berbentuk tulisan ke dalam bahasa lisan sehingga terbentuk suatu makna tertentu yang dapat dipahami.

b. Perkembangan kemampuan membaca Anak sekolah Dasar

Kemampuan membaca menurut Farida merupakan salah satu upaya individu dalam memenuhi kebutuhan mengenai suatu informasi karena pada dasarnya setiap individu mempunyai dorongan untuk selalu ingin tahu, dengan rasa ingin tahunya itu individu berusaha memenuhinya melalui kegiatan membaca.³¹

Sedangkan menurut Susanti membaca merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah pesan. Pesan tersebut dapat berupa media kata-kata. Proses tersebut menuntut agar kelompok kata dapat diketahui maknanya. Jika hal ini tidak terpenuhi, pesan tidak dapat dipahami. Oleh karena itu, proses membaca tidak dapat terlaksana. Jadi, kita harus dapat memahami apa yang telah dibaca. Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (decoding). Sebuah aspek pembacaan sandi adalah menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna.³² Fatmasari & Fitiriyah juga menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan kegiatan atau proses menerapkan sejumlah keterampilan mengolah teks bacaan dalam rangka memahami isi bacaan.³³

³¹ Ibid., 2.

³² Elvi Susanti, *Keterampilan membaca*, (Bogor: IN Media, 2020).3.

³³ Ria Kristia Fatmasari, *Keterampilan Membaca*, (Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan. 2018).9.

Menurut Muammar menjelaskan kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang mendasari seseorang dalam membaca dan mengambil informasi dari berbagai tulisan di sekitarnya.³⁴ Hal ini selaras dengan penjelasan yang disampaikan oleh Hidayah & Hermansyah bahwa kemampuan membaca yang baik siswa dapat memperoleh pengetahuan keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk keberhasilan peserta didik di sekolah di dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

c. Tahapan Membaca

tahapan-tahapan perkembangan membaca tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahap Fantasi (*Magical stage*) Pada tahap ini, anak mulai suka pada buku. Banyak belajar menggunakan buku dan mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat dan membolak-balikkan buku dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya kemana saja ia pergi.
- 2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*) Pada tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca dan melibatkan diri dalam kegiatan membaca, sering pura-pura membaca meskipun tidak cocok dengan tulisannya.
- 3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging reading stage*) Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak dan sudah dapat menemukan kata-kata yang ia kenal dalam cetakan. Anak dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat

³⁴ Muammar, *Membaca permulaan di sekolah dasar*. (Mataram: Sanabil.2020).10.

³⁵ Nurul Hidayah and Fiki Hermansyah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2016): 1–21, <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>.

mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal huruf.

- 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take off Reader Stage*)
Pada tahap ini anak sudah mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphonic, semantic, syntethic) secara bersama-sama, anak mulai tertarik pada bacaan mengingat kembali cetakan pada konteksnya dan berusaha mengenal tanda-tanda pada bacaan
- 5) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)
Pada tahap ini anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

d. Indikator kemampuan Membaca

Menurut Hidayah menyebutkan bahwa indikator membaca pemahaman terdiri dari:³⁶

- 1) Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang ada di dalam topik
- 2) Kemampuan menangkap kata tersurat dan tersirat di dalam topik
- 3) Kemampuan membuat kesimpulan.

e. Pengenalan membaca pada anak melalui kegiatan bermain

Semua makhluk yang ada di dunia hanya manusia yang bisa membaca. Dengan kemampuan membaca inilah manusia dapat terus-menerus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kehidupannya sehingga peradaban manusia juga terus berkembang.

Hal inilah yang membedakan manusia sebagai makhluk terdidik (*homo educandum*) dari makhluk-makhluk lainnya. Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam proses belajar. Budiyanto menyatakan bahwa : Membaca adalah jantung

³⁶ Ibid.,35

pendidikan, tanpa adanya kegiatan membaca proses pendidikan dan pembelajaran tidak akan berlangsung, kita dapatkan ilmu pengetahuan dan informasi dari buku-buku.

Dengan membaca kita belajar untuk melakukan satu tugas atau pekerjaan, dengan banyak membaca kita tahu lebih banyak hal, semakin tahu banyak hal kita semakin pintar, semakin senang kita melakukannya, semakin dini kita terbiasa dengan kegiatan membaca akan semakin mampu kita menikmati aktivitas ini disaat dewasa.³⁷

Dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Bermain bagi anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu kegiatan dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga bisa menambah pengetahuan anak. Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volutir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara maksimal.

Berikut ini adalah uraian tentang karakteristik bermain.

- 1) Simbolik dalam bermain mengandung arti bahwa ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda, manusia atau ide
- 2) Bermakna Melalui bermain anak-anak memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Anak-anak bermain dengan cara merefleksikan atau menggambarkan apa yang telah mereka ketahui dan apa yang dapat mereka lakukan. Melalui bermain

³⁷ Budiyanto, D. Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Anak Melalui Rangsangan Membaca Sejak Dini dalam Menuju Budaya Menulis Suatu Bunga Rampai, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005) , 5.

anak-anak membangun pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah.

- 3) Bermain adalah aktif Bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental. Melalui bermain anak menggunakan tubuhnya untuk bergerak, berlari, berjalan, melompat, memegang, melempar dan sebagainya. Melalui bermain anak-anak juga menggunakan kemampuan psikisnya seperti mengamati, berimajinasi dan berpikir.
- 4) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak, sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar. Bermain tidak tertuju pada hasil kegiatan tetapi pada proses.
- 5) Bermain adalah kegiatan sukarela atau volunter Keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik. Artinya anak bermain kalau ia mau bermain. Anak juga memilih untuk tidak terlibat dalam bermain kalau ia tidak sedang ingin bermain. Jadi, bermain bukanlah suatu kegiatan yang dapat dipaksakan.
- 6) Bermain ditentukan oleh aturan Bermain ditentukan oleh beberapa aturan. Ada aturan yang dihubungkan dengan jumlah waktu yang digunakan dalam bermain atau peralatan yang dapat digunakan dalam bermain. Anak juga seringkali menggunakan aturan dalam bermain.
- 7) Bermain adalah episodik Episode dalam bermain meliputi permulaan, tengah-tengah, dan akhir. Anak-anak bermain dalam beberapa fase, bermain mempunyai orientasi awal misalnya ketika anak-anak merencanakan apa kegiatan yang diinginkannya dalam bermain. Episode tengah merupakan kegiatan inti dalam bermain dimana dalam episode ini anak-anak menyerahkan kemampuan fisik dan mentalnya pada suatu objek

atau situasi bermain. Episode akhir terjadi ketika anak-anak mulai mengalihkan perhatiannya.

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian model *discovery learning*

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut model pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan satu kesatuan dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Harminto adalah Kegiatan belajar-mengajar hendaknya tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga harus melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan dengan sendiri. Pembelajaran ini disebut pembelajaran penemuan *discovery learning*.

Sedangkan menurut Sidiq "*Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri."³⁸

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut.

³⁸ Ricu Sidiq, *Model-model pembelajaran abad 21.*(Serang: CV AA RIzky.2021).19.

c. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Mengenai hubungan guru dan siswa, mengemukakan peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:³⁹

- 1) Merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga pembelajaran itu berpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa
- 2) Menyediakan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pembelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlainan.
- 3) Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enactive, iconic, dan simbolik.
- 4) Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya ia memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor guru hendaknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.
- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar tujuan belajar penemuan adalah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi.

d. Langkah-langkah model *discovery learning*

Adapun langkah-langkah penggunaan model *discovery learning* adalah sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Stimulasi
- 2) Pernyataan /identifikasi masalah
- 3) Pengumpulan data

³⁹ Ibid., 46.

⁴⁰ Ibid., 20.

- 4) Pengolahan data
- 5) Pembuktian
- 6) Menarik kesimpulan

e. Kelebihan dan kelebihan model *discovery learning*

Berikut beberapa kelebihan belajar-mengajar *discovery* yang dikemukakan oleh Nana Syaodih : ⁴¹

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung. Kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
- 2) Dalam *discovery* lebih realistik dan mempunyai makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contoh-contoh nyata.
- 3) *Discovery* merupakan suatu model pemecahan masalah. Para anak didik langsung menerapkan prinsip dan langkah awal dalam pemecahan masalah.
- 4) Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery* strategi akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- 5) *Discovery* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitkan motivasi belajar.

B. Kerangka Pemikiran

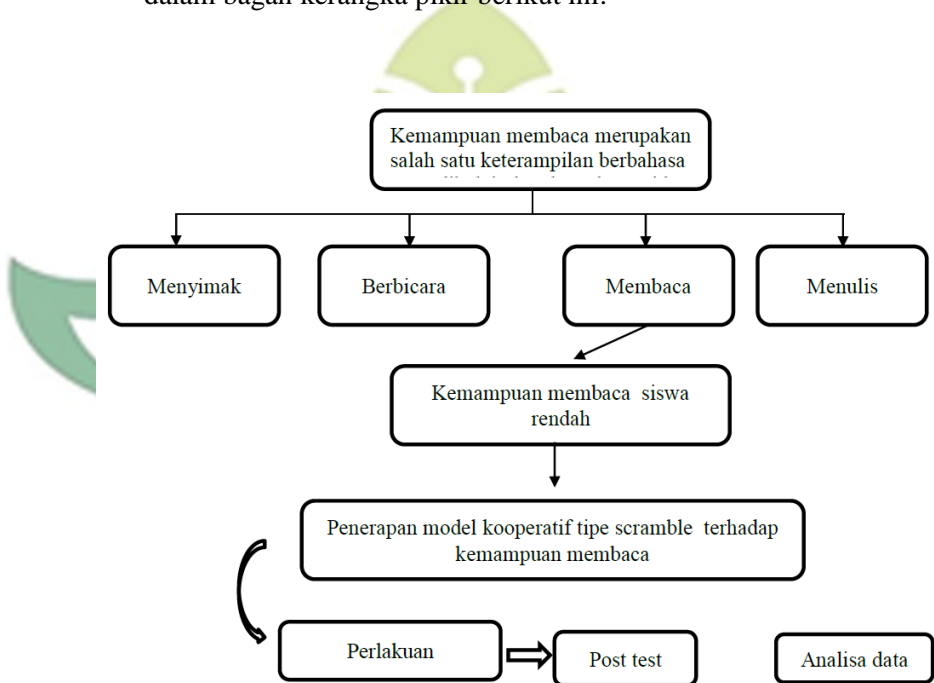
Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibelajarkan kepada murid mulai dari kelas I. Membelajarkan membaca dikelas awal tidaklah mudah, guru harus ekstra strategi merancang dan mengolah pembelajaran sedemikian rupa sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca murid.

Berdasarkan hasil survei dilapangan, diketahui murid kelas awal di SDN 1 Langkapura, sebagian besar belum mampu

⁴¹ Ibid., 20.

dalam membaca. Ketidak mampuan murid yang ditemukan beragam, ada yang belum mampu membaca satuan kalimat yang utuh dengan lancar, ada yang belum mampu mengeja kata, bahkan ada pula yang belum mengenal huruf. Dari permasalahan tersebut, peneliti berasumsi bahwa dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasinya.

Model yang ditawarkan oleh peneliti adalah model scramble berbantuan media scramble. Model dan media tersebut diyakini mampu mengatasi permasalahan membaca permulaan pada murid. Uraian kerangka pikir penelitian di atas digambarkan dalam bagan kerangka pikir berikut ini:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau ramkuman simpulan teoristik yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diujikan lagi untuk kebenarannya berdasarkan fakta dan data yang diperoleh.

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scremble Terhadap Kemampuan membaca Siswa Kelas III SDN 01 Langkapura

2. Hipotesis Statistik

Berdasarkan pemamaran teori dan permasalahan yang ada dengan ini peneliti mengajukan hipotesis yaitu sebagai berikut

:

a. $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

Terdapat pengaruh model pembelajaran koepratif tipe scramble terhadap kemampuan membaca

b. $H_1 : \mu_1 \geq \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran koepratif tipe scramble terhadap kemampuan membaca

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah dilaksanakan dari hasil pengumpulan data dan analisa data ditemukan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik, hal ini didukung dengan hasil uji hipotesis didapati nilai Sig 2 tailed sebesar 0,003 yang mana menurut kriteria penerimaan H₀ akan di terima jika nilai Sig >0,05, sebaliknya jika nilai Sig <0,05 maka H₀ ditolak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* terhadap kemampuan membaca siswa kelas III SDN 1 Langkapura. Pembelajaran kooperatif berbantuan media *Scramble* sangat efektif untuk mendukung pemahaman peserta didik dalam kemampuan membaca pemahaman, karena adanya kegiatan kelompok yang dilaksanakan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menginterpretasikan suatu makna di dalam teks yang dibaca.

B. Rekomendasi

Dalam hal ini peneliti memberikan rekomendasi bagi beberapa pihak sebagai berikut :

1. Peserta didik

Peserta didik disarankan untuk aktif berkomunikasi dengan guru mengenai kesulitan mereka dalam pembelajaran, serta memanfaatkan sumber daya dan dukungan tambahan yang tersedia untuk meningkatkan kemampuan membaca.

2. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik disarankan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inklusif, dengan memberikan perhatian khusus pada kebutuhan anak-anak dengan kondisi khusus seperti autisme, serta terus mengembangkan metode

yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

3. Peneliti berikutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut dampak intervensi pembelajaran pada peserta didik dengan kebutuhan khusus, serta melibatkan aspek-aspek psikologis dan sosial dalam analisis data untuk memberikan pandangan holistik terhadap efektivitas model pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Navy Intan Anggraini, Suprayitno, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto”, *Jurnal PGSD*, 5. 3 (2017), h. 993.
- Aris Sohimin. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Jakarta. Ar-Ruzz Media. 2014.
- Azmi Rizky Anisa, *Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia*. *Jurnal conference series Vol.1no.1*. 2021.
- Budiyanto, D. *Mengoptimalkan Kemampuan Menulis Anak Melalui Rangsangan Membaca Sejak Dini dalam Menuju Budaya Menulis Suatu Bunga Rampai*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005) h. 5
- Daryanto dan Raharjo. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media. 2012.
- Daryanto. *Media pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media. 2016.
- Elvi Susanti. *Keterampilan membaca*. Bogor. IN Media. 2020
- Jasa Ungguh Muliawan. *41 model mainan edukatif Terbaik*. Yogyakarta. Gava Media. 2021.
- Farida Rahim, *pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta. PT Bumi Aksara. 2018.
- Hidayah, N. (2009). *Hubungan antara Kompetensi Kebahasaan, Kemampuan Berpikir, dan Motivasi Belajar dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri se-Kota Bandar Lampung*. <http://eprints.uny.ac.id/49263/>
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo. 2012.
- Isjoni. *Cooperative learning*. Bandung. Alfabeta, 2019.
- Jumanta Hamdayana. *Model dan metode pembelajaran Kreatif dan berkarakter*. Jakarta. Ghalia Indonesia. 2018.
- Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran Dan

Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.

Muammar. *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Mataram. Sanabil. 2020.

Mohammad Fauzil Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, Bandung: Mizani, 2007.

N. M. Putri Saridewi dan N. Nym. Kusmariyatni, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa", *Journal of Education Action Research*, 1. 3 (2017), h. 232.

Nurhaeranu Samudrar, Rahmlawati, Sudarto. *Pengaruh media puzzle pada model pembelajaran kooperatif tipe divisi pencapaian kelompok peserta didik terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 2 Mappedeceng*. *Jurnal IPA terpadu*. (3.2.2019). 78

Nurul Hidayah and Fiki Hermansyah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2016): 1–21, <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>.

Ravik Karsidi. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Surakarta. PT Remaja Rosdakarya. 2019.

Ria Kristia Fatmasari. *Keterampilan Membaca*. Bangkalan. STKIP PGRI Bangkalan. 2018

Rohmalia Dita Khoirun Nisak, "Pengaruh Mode Scramble Didukung Media Bagan terhadap Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah dan Sekolah Siswa Kelas III SD Mojoroto 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017", (Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017), h. 4.

Rusman, *model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi dua*. Depok. Rajawali Pers.2018.

Ricu Sidiq, *Model-model pembelajaran abad 21*. Serang.CV AA RIzky.2021.

Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah, *Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan*. Jurnal Kendidikan Dasar. (7.2.2020).135.

Sri Hermanto. *Model pembelajaran Inovatif*. Bandung. Alfabeta.2018.

Sudarmi, Burhanuddin, “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar”. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 1. 1 (2017), h. 73.

Somadayo, Samsu. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.2011

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif , kualitatif dan R&D*.Alfabeta :Bandung,2019.

Tampubolon, *mengembangkan minat dan kebiasaan membaca pada anak*.Bandung:Jalan Merdeka.2015.

