

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 014 Pulau Binjai

Mutiara Khairunnisa^{1*}, Radhiyatul Fithri², Wismanto³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

200803030@student.umri.ac.id^{1*}, radhiyatulfithri@umri.ac.id², wismanto@umri.ac.id³

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan No.88, Kp.Melayu, Kec.Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28156, Indonesia

Korespondensi penulis: 200803030@student.umri.ac.id

Abstract. Reading is very important to be learned by everyone, especially those who are in education. Therefore, teachers try to improve students' reading skills, one of which is by implementing scramble learning media. This study aims to improve students' reading skills through scramble learning media. This research method uses a qualitative method with the type of Classroom Action Research (PTK), which consists of 2 cycles and each cycle has 2 meetings. The data collection techniques are through observation, interviews, and documentation. The results of the study obtained from the application of scramble-based learning media to teachers in cycle I from 52% to 64% and for cycle II from 75% to 88%. The application of scramble-based learning media to students in cycle I from 39% to 50%, and for cycle II from 61% to 66%. Meanwhile, for students' reading skills before the implementation of this scramble learning media, the percentage value was 37%, after the implementation of the scramble media, students' skills increased with cycle I from 37% to 53%, and for cycle II from 72% to 79%. Thus, through the implementation of this scramble-based learning media, it can improve students' reading skills at SDN 014 Pulau Binjai.

Keywords: Learning Media, Scramble, Reading Skills

Abstrak. Membaca merupakan hal sangat penting untuk dipelajari oleh semua orang terutama yang menempuh dunia pendidikan. Oleh karena itu guru berusaha untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, salah satunya dengan cara penerapan media pembelajaran scramble. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui media pembelajaran scramble. metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus memiliki 2 pertemuan. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran berbasis scramble pada guru siklus I dari 52% menjadi 64% dan untuk siklus II dari 75% menjadi 88%. Penerapan media pembelajaran berbasis scramble pada siswa pada siklus I dari 39% menjadi 50%, dan untuk siklus II dari 61% menjadi 66%. Sedangkan untuk keterampilan membaca siswa sebelum penerapan media pembelajaran scramble ini nilai persentasenya 37%, setelah dilakukannya penerapan media scramble keterampilan siswa meningkat dengan siklus I nya dari 37% menjadi 53%, dan untuk siklus II dari 72% menjadi 79%. Dengan demikian melalui penerapan media pembelajaran berbasis scramble ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa di SDN 014 Pulau Binjai.

Kata kunci Media Pembelajaran, Scramble, Keterampilan Membaca

1. LATAR BELAKANG

Pada hakikatnya pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan juga sumber daya manusia. Pendidikan harus mampu membuat individu yang tidak semata-mata cerdas kognitif, tetapi juga bersifat baik (Baidarus & Fithri, 2023). Ada tujuan hidup yang lebih tinggi yang ingin dicapai, yang memerlukan ilmu pengetahuan melalui pendidikan (Wismanto Wismanto et al., 2024).

Pendidikan disekolah pada dasarnya mengajarkan peserta didik untuk belajar membaca dan juga menulis, serta mengajarkan siswa untuk selalu terampil untuk mencapai cita-cita yang diinginkan. Untuk tingkatan siswa yang baru berproses untuk membaca dan juga menulis ialah siswa yang memiliki tingkatan kelas yang rendah, contohnya adalah kelas 1-3 Sekolah Dasar. Keterampilan membaca sangat perlu untuk dilatih pada saat usia dini sehingga para peserta didik akan terbiasa untuk membaca. Keterampilan membaca sangat penting dimiliki oleh setiap orang dan juga diperlukan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar (Swastika et al., 2021).

Sebagai seorang guru yang telah membimbing dan mendidik anak-anak, beliau mempunyai tanggung jawab yang besar untuk menambah ilmu anak yang telah dianugerahkan Tuhan Yang Esa kepadanya, apalagi jika menyangkut pengetahuan spiritual anak, jangan biarkan anugerah luar biasa ini dibiarkan begitu saja (Fithri & Baidarus, 2019). Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Tentu saja tanpa bantuan guru, minat, keterampilan, kemampuan dan potensi siswa tidak akan berkembang dengan baik (Wismanto et al., 2024)

Kelancaran membaca pada siswa juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *scramble* dalam proses pembelajaran. Media *scramble* merupakan media pembelajaran dimana guru akan membagikan lembar soal dan juga jawaban serta alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan dapat memberikan jawaban dan diajarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Oktavia, 2020).

Setelah penulis melakukan pengamatan secara langsung di SDN 014 Pulau Binjai masih terdapat banyak siswa yang belum bisa membaca karena media pembelajaran guru yang monoton dengan hanya mengandalkan papan tulis dan juga buku membaca, sehingga siswa tidak telalu tertarik untuk mencoba belajar membaca. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa ialah siswa yang masih belum bisa membedakan beberapa huruf misalnya huruf “j” dan “l”, huruf “b” dan “d” dan masih banyak huruf lainnya yang hampir sama. Yang terakhir yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, karena guru tidak memanfaatkan media pembelajaran sehingga mengakibatkan anak kurang aktif dalam belajar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Scramble* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Mata Pelajarab Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 014 Pulau Binjai”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, Adapun Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian kelas yang dilakukan oleh guru/peneliti, artinya penelitian di kelas yang menentukan akibat dari kegiatan yang diterapkan pada topik penelitian dalam suatu pembelajaran tertentu (Azizah, 2021). Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media *scramble*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian *Scramble*

Media *scramble* merupakan media pengajaran dengan cara membagikan lembar soal dan juga memberikan lembar jawaban yang ditulis secara acak, dan siswa bertugas untuk menyusun jawaban tersebut melalui pertanyaan yang disediakan sehingga menjadi sebuah kata atau kalimat yang bermakna (Nasem et al., 2020). Menurut Shoimin dalam kutipan (Zahra et al., 2023) *Scramble* merupakan media pembelajaran yang menantang siswa untuk menemukan jawab dan juga menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dengan cara membagikan lembar jawaban yang berisi alternatif jawaban. Adapun menurut Kaharudin dan Andi dalam kutipan (Atria Apriani & Mujiburrahman, 2022) menyebutkan bahwa media *scramble* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi dengan pertanyaan dan juga kartu yang berisi dengan jawaban yang diperoleh dengan menjawab jawaban yang tepat dalam kelompok belajar.

Macam-Macam *Scramble*

Menurut (Suleman et al., 2021) menyatakan bahwa ada beberapa sifat *scramble*, yaitu:

- a. *Scramble* Kata, yaitu permainan menyusun kata dari huruf-huruf yang posisinya tercampur sehingga kita harus menyusun jawabannya sesuai dengan pertanyaan sehingga membentuk sebuah kata atau kalimat yang bermakna.

Contohnya : alpjera : pelajar

kubu : buku

- b. *Scramble* Kalimat, yaitu permainan membuat kalimat dari kata-kata yang telah diacak sehingga membentuk kalimat yang logis dan juga bermakna, tepat dan juga benar.

Contohnya : berasal – tradisional – polopalo – music – alat – Gorontalo : alat musik tradisional polopalo berasal dari Gorontalo.

- c. *Scramble* Wacana, yaitu permainan dimana kamu harus membuat sebuah wacana yang logis berdasarkan kalimat yang sudah diacak-acak sehingga menghasilkan sebuah wacana yang tepat dan juga bermakna.

Kelebihan dan Kekurangan media *Scramble*

Penerapan media pembelajaran berbasis *scramble* ini tentu saja terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan *scramble* menurut (Nasrullah, 2024), antara lain sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang dilakukan dalam kelompok. Oleh karena itu dalam teknik ini tidak ada siswa yang diam, karena setiap individu diberi tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.
- b. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa saling belajar sambil bermain.
- c. Selain untuk menciptakan keseruan dan melatih keterampilan tertentu, media *scramble* juga dapat menumbuhkan rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang ditawarkan salah satu media permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kompetitif ini dapat mendorong siswa untuk bersaing lebih maju.
- f. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis *scramble* memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, sehingga media *scramble* dinilai cukup baik khususnya untuk pembelajaran anak-anak, karena memudahkan siswa dalam menemukan jawaban dan memberikan semangat kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran media *scramble* menarik minat siswa untuk belajar karena medianya tidak membosankan bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu untuk menyelesaikannya.

Adapun kekurangan media *Scramble* (Nasrullah, 2024) antara lain :

- a. Siswa dapat menyalin jawaban dari temannya.
- b. Siswa tidak terlatih berpikir kreatif.
- c. Siswa diberikan bahan mentah yang tinggal diolah dengan baik.

Dapat dipahami bahwa media *scramble* mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan sehingga kita mudah memahami situasi pada saat proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Aktivitas guru selama proses pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis *scramble* terus mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dapat kita lihat pada siklus I pertemuan ke-1 dengan nilai persentasenya adalah 52% dengan kategori cukup baik, dan untuk siklus II pertemuan ke-2 dengan nilai persentasenya adalah 64% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 nilai persentase aktivitas guru yakni 75% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II pertemuan ke-2 nilai persentase aktivitas gurunya adalah 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap aktivitas guru dari 52% ke 88% dengan rentang hasilnya adalah 36%. Adapun nilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga mengalami peningkatan, dapat kita lihat pada siklus I pertemuan ke-1 yakni nilai persentasenya adalah 39% dengan kategori kurang baik, dan untuk siklus I pertemuan ke-2 dengan nilai persentasenya adalah 50% dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 nilai aktivitas siswa nilai persentasenya adalah sebesar 61% dengan kategori baik, dan untuk siklus II pertemuan ke-2 nilai persentase dari aktivitas siswa adalah sebesar 66% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan aktivitas siswa dari 39% ke 66% dengan rentang hasilnya adalah 27%.

Keterampilan membaca di SDN 014 Pulau Binjai mengalami peningkatan pada setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat kita lihat berdasarkan nilai hasil dari prasiklus yang hanya mendapatkan nilai persentase sebesar 37% dengan termasuk kedalam kategori kurang baik. Dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis *scramble* ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa yakni pada siklus I pertemuan ke-1 memiliki nilai persentasenya sebesar 53% dengan kategori cukup baik, dan untuk siklus I pertemuan ke-2 nilai persentasenya sebesar 63% dengan kategorinya yakni baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 nilai persentase dari keterampilan membaca siswa sudah dapat dikatakan tuntas dengan nilai KKM sebesar >70, dan hasil yang diperoleh yakni sebesar 72% dengan kategori baik, dan untuk siklus II pertemuan ke-2 mencapai persentase sebesar 79% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap keterampilan membaca siswa dari 37% ke 79% dengan rentang hasilnya adalah 42%.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak kampus yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian tugas ini, dan ucapan terimakasih kepada bapak Dr. Saidul Amin, M.A selaku rektorat Universitas Muhammadiyah Riau, kepada bapak Dr. Santoso, SS., M.Si selaku

Dekan Fakultas Studi Islam, kepada bapak Dr. Deprizon, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, kepada ibu Dr. Radhiyatul Fithri, M.Ag selaku pembimbing 1 dan juga bapak Wismanto, S.Ag., M.Pd.I selaku pembimbing 2 dalam penyelesaian tugas ini.

DAFTAR REFERENSI

- Atria Apriani, & Mujiburrahman. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116–124. <https://doi.org/10.36312/jml.v3i1.1005>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Baidarus, & Fithri, R. (2023). Pengaruh Pembelajaran Ekspositori terhadap Prilaku Moral Anak Usia Dini. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 82–94. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Fithri, R., & Baidarus. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Tema Sejarah Nabi Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak Di TK islam Baiturrahman Pekanbaru. *Paud Lectura*, 3(2), 1–9. <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/68>
- Nasem, N., Rudiyan, R., & Wulandari, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.277>
- Nasrullah, M. A. (2024). Implementasi Metode Scramble Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MTs Futuhiyyah Bangorejo. 4(1), 109–121.
- Oktavia, Y. (2020). Pengaruh Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 007 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 286–297. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i2.90>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Swastika, B., Purnanto, A. W., & Triana, P. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kereta Huruf Terhadap Kemampuan. 1(2), 81–87. <https://doi.org/10.31603/bedr.5684>
- Wismanto, Sakban, Tulfauziah, A., Afrila, V., Zulfa, S., Khairunnisa, M., & Sari, N. E. (2024). Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di SDIT Alfityah Pekanbaru. 3.

- Wismanto Wismanto, M.Ramadhan Saputra, Tania Aulia Sabila, Amrullah Luqmanul Hakim, & Ihsan Priatama Sukma. (2024). Membentuk Kepribadian Muslim Peserta Didik Melalui Pendidikan Berbasis Akhlak. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 3(1), 37–50. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v3i1.2487>
- Zahra, D. A., Saefuddin, A., & Mahmud, M. R. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model direct interaction dengan metode scramble pada pembelajaran tematik. *Journal Cerdas Mahasiswa*, 5(1), 1–11.