

Pengembangan dan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode Scramble

(Development and Reading Comprehension Ability using the Scramble Method)

Lintang Analisa Ekasari¹, Anggun Kirana Primastuti¹, Herdya Vita Andrea¹, Azizah Maghfirani Kusuma¹, Aurelya Putri Andini¹, Yeni Yuniarti^{2*}, Rendi Restiana Sukardi²

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281, Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Raya Cibiru km.15, Bandung, Jawa Barat, 40393, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: yeni_yuniarti@upi.edu

Abstract: Reading comprehension is fundamental and important in the learning process. Many factors hinder children from reading comprehension, such as boredom when learning classes with conventional methods. Scramble is a board game that can be used as a learning medium by the way students are given a reading and questions that can be answered on the board with varying scores according to the letter used. The study uses the method of research and development and research tools of a questionnaire with a sample of the third-grade student population at SD Negeri Babarsari. Research results from a questionnaire show that the scramble method has a considerable impact on the ability to reading comprehension at 71.7 percent.

Keywords: scramble learning model; reading comprehension

Abstrak: Membaca pemahaman merupakan hal yang fundamental dan penting dalam proses belajar mengajar. Banyak faktor yang menghambat anak dalam menguasai membaca pemahaman salah satunya adalah kebosanan saat proses belajar mengajar dalam kelas dengan metode konvensional. *Scramble* adalah permainan papan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara siswa diberikan bacaan serta pertanyaan yang dapat dijawab di papan dengan skor yang bervariasi sesuai huruf yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan instrumen penelitian berupa kuesioner dengan sampel populasi siswa kelas III SD Negeri Babarsari. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa metode *Scramble* berpengaruh cukup baik untuk membantu kemampuan membaca pemahaman yaitu pada angka 71,7 persen.

Kata kunci: model pembelajaran scramble; membaca pemahaman

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor keberhasilan seseorang terampil berbahasa, semakin seseorang terampil berbahasa semakin mudah ia menerima informasi, karena kosakata dapat meningkatkan perkembangan kegiatan menulis, berbicara, dan menyimak. Penguasaan kosakata mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa (Kasno 2004 dalam Pramesti, 2015). Dalam proses belajar mengajar, guru selalu dihadapkan oleh beberapa masalah, salah satunya yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata. Hal ini terjadi karena beberapa kemungkinan yaitu, siswa tidak termotivasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak memiliki biaya untuk membeli buku, kurangnya minat siswa dalam membaca atau bisa juga karena metode mengajar guru yang monoton sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tidak adanya motivasi yang didapatkan siswa sehingga menyebabkan kebosanan diawali dengan adanya kesulitan memahami bacaan oleh anak. Namun, anak mengalami kesulitan

membaca bukan berarti anak ia memiliki intelegensi dibawah rata-rata. Anak yang mengalami kesulitan membaca diduga karena mengalami gangguan pada sistem kerja otak pada saraf neurologis (Nadya Yualdi, 2013). Tapi pada dasarnya anak dengan kesulitan membaca memiliki intelegensi sama dengan anak normal bahkan lebih dari anak normal, hanya saja kesulitan membaca mengalami gangguan pada sistem kerja otaknya pada saraf neurologis. Melihat permasalahan tersebut maka penulis mencoba menggunakan *factors that influence learning motivation* dengan sebuah metode permainan, yaitu permainan scramble.

Scramble merupakan salah satu permainan papan yang populer dan banyak digunakan oleh guru bahasa (Kobzeva, 2015). Scramble dapat digunakan untuk mengajar dengan lebih otentik, menarik, mampu merangsang pengetahuan, dan menyenangkan. Scramble adalah tambahan yang berguna untuk kelas, memberikan kesempatan belajar yang otentik, menyenangkan dan merangsang. Scramble adalah permainan papan di mana dua hingga empat pemain bersaing dengan membentuk kata-kata dengan potongan berlabel di papan 225 persegi; huruf-huruf pada ubin membentuk kata-kata yang saling terkait seperti kata-kata dalam teka-teki silang.

Media Scramble dipilih karena mempertimbangkan kondisi dan prinsip psikologis peserta didik. Adapun langkah-langkah bermain permainan kata scramble adalah sebagai berikut :

1. Guru mengajari peserta didik cara-cara bermain scramble dengan benar (Pastikan siswa bisa membentuk kata bersilangan secara horizontal atau vertikal)
2. Siswa diminta untuk membentuk kata sesuai jawaban dari pertanyaan.
3. Guru memastikan siswa mengerti arti kata yang ia buat.
4. Di akhir permainan, setelah semua tile sudah terpasang, siswa diminta untuk mencatat semua jawaban dan soal.
5. Sebagai follow-up pembelajaran kosa kata ini, guru bisa minta siswa untuk membuat kalimat dengan cara misalnya : -Membuat sebuah kalimat dengan menggunakan satu, dua, atau tiga kata yang sudah terbentuk pada papan scramble. -Mencari lawan kata (antonim) atau padanan kata (sinonim) dari kata-kata yang ada pada papan scramble,

Media Scramble yang dipilih ini dipilih untuk membantu siswa dalam memahami isi bacaan. Menurut (Ambarita, dkk, 2018) membaca pemahaman merupakan sebuah kegiatan membaca dengan memahami isi dari bacaan yang meliputi pertanyaan mengenai apa, mengapa, dan bagaimana, serta mengambil sebuah kesimpulan (Ambarita, dkk, 2018). Kemampuan membaca pemahaman memiliki bagian penting dari suatu kegiatan membaca, karena pada hakikatnya pemahaman membaca dapat meningkatkan keterampilan atau minat membaca, serta tujuan tertentu yang telah ditetapkan atau akan dicapai (Pratama, 2015). Sejalan dengan pendapat dari Fauziah (2013) dan Keshavarzi (2015) bahwa membaca pemahaman merupakan kemampuan dalam memahami isi dari sebuah teks. Membaca pemahaman ditandai dengan seorang pembaca dapat memahami kalimat, klausan dan frasa pada suatu bacaan (Abdelaal, 2014). Pengembangan kemampuan membaca pemahaman dapat dimulai sejak dini yang akan membantu terlaksananya proses pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Turner (Pratama, 2015) Suatu individu dapat dikatakan memahami isi

bacaan dalam kegiatan membaca adalah saat: 1) mengenali kata atau kalimat dalam bacaan dan mengetahui artinya, 2) menghubungkan makna pengalamannya dengan makna dalam bacaan, 3) memahami semua makna dalam konteks, dan 4) membuat penilaian tentang nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman membaca, pembaca akan memahami bacaan dengan baik. Membaca pemahaman ini memiliki manfaat bagi peserta didik, salah satunya adalah dapat mengembangkan kemampuan pemahaman dan penghayatan saat membaca suatu bacaan (Inayah, dkk, 2021). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca dengan memahami serta menelaah isi dari bacaan serta menarik kesimpulan dari suatu bacaan.

Mempelajari bahasa terutama bahasa asing seringkali menyulitkan peserta didik. Namun dengan pembelajaran yang diintegrasikan dengan scramble memungkinkan peserta didik untuk fokus pada makna dan bentuk kata (Kobzeva, 2015). Juga, mereka tidak menyadari berapa banyak yang telah mereka pelajari karena bermain Scramble sangat menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Widiyanto, S. (2017) mengatakan bahwa scramble merupakan media berbasis permainan yang dapat menstimulasi perkembangan otak. Selain tata bahasa, permainan papan Scramble mendorong pemikiran spasial peserta didik, pemikiran kreatif, keterampilan sosial dan pribadi yang terkait dengan pemikiran kritis. Keterampilan hubungan spasial meningkat saat siswa merencanakan kata-kata agar sesuai dengan ruang yang tersedia di papan tulis untuk nilai maksimum. Memanipulasi ubin dapat menciptakan hubungan praktis antara konsep dan objek, meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus pada hubungan spasial, dan mengembangkan keterampilan berpikir dan kreativitas mereka.

Metode scramble (Muspawi, 2020) adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk membina penguasaan kosakata, melatih ejaan, dan melatih penguasaan struktur morfologis pada anak. Dalam metode scramble dapat dimainkan oleh dua atau empat anak dan melibatkan menempatkan potongan-potongan huruf menjadi sebuah kata di papan persegi. Potongan-potongan tersebut dapat diatur secara horizontal atau menurun, mirip dengan teka-teki silang. Kemampuan pemahaman dalam membaca dapat dilakukan dengan metode scramble dengan menempatkan suatu permainan yang dimainkan oleh beberapa anak dengan menggunakan potongan huruf dalam penguasaan suatu pemahaman membaca. Model pembelajaran Scramble adalah salah satu model pembelajaran *cooperative*. Permainan scramble adalah sejenis permainan menyusun kata dan dapat dimainkan secara berkelompok. Menurut Farlina Hardiyanti (2018, 17-29) Permainan scrabble ada kaitannya dengan silang datar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Menurut Hong (2022) permainan Scramble memiliki ciri dan karakteristik, yaitu menggunakan huruf yang sama untuk mengeja kata yang berbeda yang didalamnya terdapat beberapa aturan yang dapat dilalui untuk menyelesaikan misi yang ada dalam permainan tersebut. Tidak hanya itu, scramble juga merupakan metode yang efektif dalam belajar menyusun kalimat sederhana yang dapat meningkatkan pemahaman membaca suatu individu, karena dengan model pembelajaran dengan menggunakan media scramble yang menggunakan kartu kata bergambar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengarang struktur kalimat sederhana yang baik dan benar yang memberikan hasil positif dalam meningkatkan kemampuan ekspresif siswa dalam penyusunan materi sederhana struktur kalimat (Rusyani, 2021). Menurut Preface (2021) media permainan scramble dalam meningkatkan keterampilan kosakata dapat berkaitan erat dengan bagaimana penggunaan permainan ini dalam pembelajaran, karena dalam penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata dan menyimpan kata-kata yang berbeda dalam memori mereka.

Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Rahmat (2017) dengan judul penelitian "Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD", peserta didik hanya diberikan wacana dengan kartu soal dan kartu jawaban yang diacak. Peserta didik diminta untuk menjawab soal dengan tepat dengan kurun waktu yang telah ditentukan, setelah itu hasil kerja peserta didik dikumpulkan. Sedangkan penelitian yang akan kami lakukan, menggunakan teknik *scramble* dengan mencetak setiap huruf alfabet dan memberikan poin pada setiap alfabet. Setiap alfabet memiliki besaran poin yang berbeda. Kelompok akan mendapatkan poin tinggi apabila mereka dapat menjawab pertanyaan dengan menyusun kalimat menggunakan alfabet yang jarang dipakai dengan benar. Selain itu, di dalam kotak *scramble* juga terdapat *triple* dan *double* yang digunakan sebagai poin. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik saat menjawab pertanyaan, karena terdapat kompetisi yang mengharuskan setiap kelompok untuk mendapatkan poin. Selain itu, peserta didik juga akan lebih terpacu untuk membaca secara mendalam guna mendapatkan jawaban yang benar. Kelompok dengan poin tertinggi akan mendapatkan *reward* dari peneliti sebagai *feedback*.

Penelitian ini kami lakukan untuk dapat mengetahui strategi atau cara pemahaman membaca pada siswa menggunakan media *scramble*. Metode *scramble* yang kami gunakan juga sudah dikreasikan sehingga akan lebih menarik daripada metode *scramble* pada penelitian sebelumnya. Peneliti juga ingin mengetahui seberapa termotivasinya peserta didik dalam kegiatan membaca pemahaman menggunakan teknik *scramble* dengan sistem poin yang tidak ada dalam penelitian sebelumnya.

Metode yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* dengan menggunakan instrumen kuesioner. Kuesioner yang disebar akan membantu kami sebagai peneliti mendapatkan data lain selain dengan data nilai peserta didik dalam pembelajaran. Dengan kuesioner tersebut juga akan didapati data yang akan membantu apakah penelitian yang dilakukan sudah mencapai tujuan atau belum. Selain data dari kuesioner yang diperoleh, dalam penelitian ini juga akan dilakukan observasi disertai dengan wawancara. Peneliti akan melakukan observasi pada sekolah serta peserta didik yang dituju sebagai objek penelitian serta akan dilakukan wawancara kepada tenaga pendidik, guru untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran yang telah terlaksana di sekolah tersebut.

Penelitian ini berjudul "Pengembangan dan Kemampuan Membaca Dengan Metode *Scramble*", model *scramble* dipilih karena merupakan salah satu metode belajar dengan bermain. Penelitian ini menyasar siswa kelas III SD di SDN Babarsari dan bertujuan agar siswa kelas III memiliki pemahaman bacaan yang baik dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Dengan dilakukan penelitian ini harapannya siswa dapat dengan mudah memahami bacaan tanpa merasa terbebani dan melakukan kegiatan membaca pemahaman dengan hari gembira? Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat rumusan masalah dalam artikel ini adalah: Bagaimana pengaruh metode *scramble* dalam pengembangan dan kemampuan membaca pemahaman?

2. Metode

Menurut Creswell (2012:535) menjelaskan bahwa penelitian campuran (*research and development*) merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif. langkah-langkah penelitian pengembangan ini memiliki 10 langkah terdiri dari : 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain

produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8. Uji coba produk, 9. Revisi produk. 10. Produksi massal. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 8 langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (secara mandiri), revisi produk, uji coba (pada siswa). Sebelum melakukan uji coba di sekolah, peneliti menganalisis potensi dan masalah yang ada pada siswa kelas III melalui guru kelas, selanjutnya kami membuat desain papan scrabble, menyiapkan pertanyaan, bacaan, serta papan huruf.

Berdasarkan populasi yang ada ketika dilaksanakan penelitian, maka peneliti mengambil sampel dari siswa kelas III pada SD N Babarsari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah adalah *Non Probability Sampling*. Yakni teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang untuk dipilih menjadi sampel.

Sedangkan jenis sampel yang dipilih oleh peneliti adalah sampel jenuh, yakni penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka, secara keseluruhan yakni 26 siswa yang nantinya diperlukan untuk menguji coba produk secara bersamaan di dalam sebuah kelas dengan dibentuk kelompok terlebih dahulu.

Metode penelitian ini menggunakan cara observasi, pengisian kuesioner, pengambilan foto dan video yang akan dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran pada kelas siswa kelas III di Sekolah dasar. Dalam pelaksanaan metode penelitian tersebut, dibutuhkan lembar kuesioner yang memuat beberapa pertanyaan mengenai kecapaian siswa dalam pemahaman membaca dengan metode scramble yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berasal dari individu siswa. Dalam lembar kuesioner tentunya terdapat beberapa variabel, sub variabel, dan daftar pertanyaan. Pengamatan dan observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengenai pemahaman membaca dengan metode scramble. Pengambilan foto dan video dilakukan untuk mendokumentasi proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam lembar kuesioner dibutuhkan suatu kisi-kisi instrumen yang dapat memfokuskan suatu variabel yang dijadikan penelitian dengan sumber data yang diambil. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner yang meliputi kemampuan membaca, metode scramble, dan keterkaitan kemampuan membaca pemahaman.

Tabel 1. Kisi - Kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Butir Pertanyaan
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pandangan Kemampuan Membaca Pemahaman	1-4
Metode Scramble	Kemampuan Peserta didik	5-10
	Metode Scramble menurut Peserta Didik.	11-14
	Kelebihan Metode Scramble dalam proses pembelajaran	15-17
Keterkaitan Kemampuan Membaca Pemahaman	Kekurangan Metode Scramble dalam proses Pembelajaran	18-20
	Pengaruh kemampuan Membaca Pemahaman dengan metode Scramble	21-23
	Perspektif siswa mengenai keterkaitan kemampuan membaca dengan metode scramble	24-30

Pengembangan kemampuan membaca pemahaman dengan metode scramble dilakukan pada siswa kelas III SDN Babarsari, Kabupaten Sleman. Langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan metode scramble dengan beberapa langkah, yaitu :

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota masing-masing kelompok berjumlah 4-5 orang.
2. Peserta didik diberikan sebuah bacaan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan diberi waktu membaca selama 10 menit.
3. Setelah selesai membaca, peneliti akan membacakan soal yang nantinya harus dijawab oleh peserta didik.
4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi selama satu menit dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan.
5. Kelompok tercepat yang sudah menemukan jawaban dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan dengan menempelkan menyusun huruf menjadi sebuah kata di papan scramble yang telah disediakan.
6. Kelompok yang menjawab dengan tepat akan mendapatkan poin sesuai dengan huruf yang dipakai, poin ditentukan berdasarkan huruf sebagai berikut:

- A, I, U, E, O = 1 poin
- T = 2 poin
- R = 2 poin
- K = 3 poin
- S = 3 poin
- B = 5 poin
- C = 5 poin
- D = 6 poin
- F = 10 poin
- V = 10 poin

Setelah semua pertanyaan terjawab, peneliti akan memberikan kuesioner kepada peserta didik mengenai pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan metode *scramble*.

Penelitian yang dilakukan setelah melakukan penginputan data melalui metode scramble, langkah selanjutnya adalah analisis dalam penelitian yang menggunakan cara menghitung jumlah skor dari data yang ada dalam kuesioner yang telah diberikan kepada siswa. Persentase dapat dihitung menggunakan rumus persentase, yaitu (Sugiyono, 2012) :

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Hasil Total Responden}}{\text{Hasil Maksimum Responden}} \times 100 \% \quad (1)$$

Hasil data persentase yang ada berdasarkan beberapa indikator yang ada, kemudian dilakukan pengklasifikasian untuk mengetahui kategori yang telah dicapai atau mencapai ketercapaian pada proses pengembangan membaca pemahaman dengan metode *scramble*. Menurut Suharsimi (dalam Laksana, 2019), kriteria dibagi menjadi 4 predikat yang diambil dari proses persentase, kualifikasi atau kriteria ketercapaian tersebut adalah :

1. Baik, apabila persentase yang dihasilkan 76%-100%
2. Cukup, apabila persentase yang dihasilkan 51%-75%
3. Kurang, apabila persentase yang dihasilkan 26%-50%
4. Tidak, apabila persentase yang dihasilkan 0%-25%

Setelah dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kategori yang telah ada, kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada metode *scramble* yang dilakukan dalam proses pemahaman membaca. Uji ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode *scramble* dalam proses pemahaman membaca. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi tiap butir pertanyaan (Ghozali dalam Nailissyifa, et al. 2019). Korelasi diukur menggunakan *Cronbach Alpha* di dalam SPSS 22 dengan signifikansi sebesar 5% dan dikatakan reliabel apabila nilai r hitung $> r$ tabel.

Dua strategi kunci yang digunakan untuk membangun kepercayaan dari temuan penelitian ini. Pertama, teknik pemeriksaan anggota digunakan untuk menjelaskan area ketidakpastian dalam data serta masalah apa pun yang muncul dari analisis yang sedang berlangsung. Strategi kedua adalah *peer review*. Kedua peneliti menganalisis transkrip dan kemudian bertemu untuk membandingkan dan mendiskusikan catatan awal yang ditetapkan untuk data dan tema yang muncul. Teknik ini membantu peneliti untuk memeriksa proses analisis data dan menemukan masalah yang hilang dalam data (Creswell.2012).

Diketahui bahwa Triangulasi data melibatkan penggunaan berbagai sumber informasi data. Strategi kuncinya adalah mengkategorikan setiap kelompok atau jenis pemangku kepentingan untuk program yang Anda evaluasi. Kemudian, pastikan untuk memasukkan jumlah orang yang sebanding dari setiap kelompok pemangku kepentingan dalam studi evaluasi. Oleh karena itu, dengan kata sederhana, *trustworthiness* adalah istilah untuk suatu penyelidikan diterima karena validitas dan reliabilitasnya.

Mempertimbangkan hak dari subjek yang diteliti serta memaparkan manfaat penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik. Hasil penelitian dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi guru sekolah dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman menggunakan metode *scramble*.
2. Bagi peserta didik hasil penelitian dapat menjadi arahan bagi siswa bahwa penerapan metode *scramble* dapat membantu dalam memahami sebuah bacaan.
3. Bagi Peneliti. Memberikan pengetahuan bagi peneliti mengenai pengembangan dan kemampuan membaca pemahaman menggunakan metode *scramble*.

4. Bagi Pembaca. Penelitian dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya.

Peneliti tidak menampilkan informasi identitas dari subjek yang diteliti demi menjaga privasi dan kebebasan individu. Penelitian dilakukan dengan jujur, hati-hati, profesional, berperikemanusiaan, dan adil.

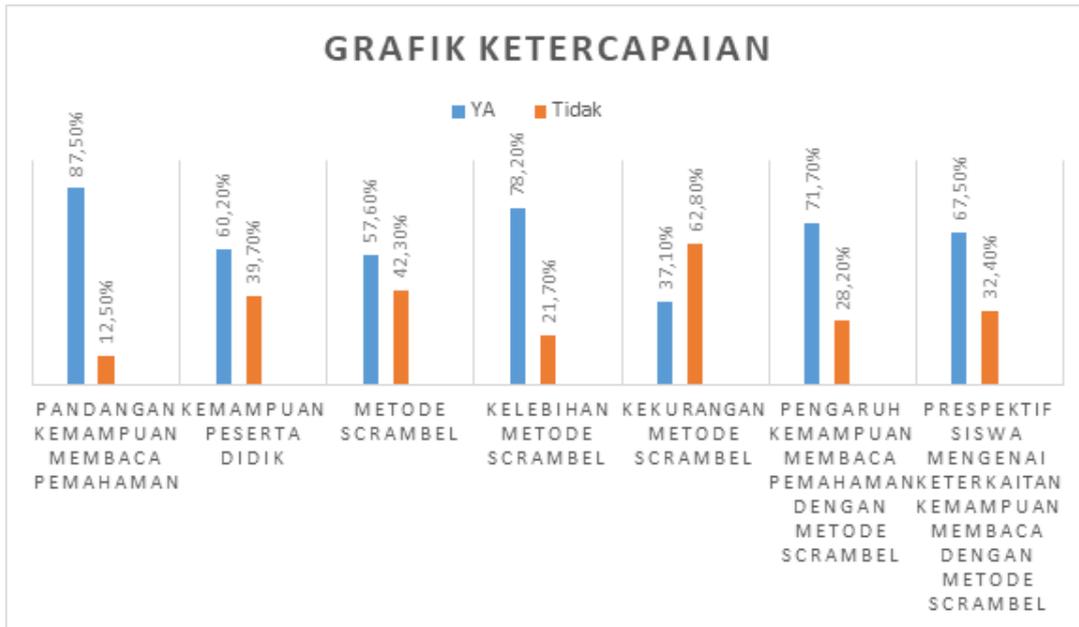
3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan metode scramble dalam peningkatan proses pemahaman membaca pada siswa kelas III SD N Babarsari, Kabupaten Sleman yang ditinjau dari kemampuan membaca, metode scramble, dan keterkaitan kemampuan membaca pemahaman. Penyajian data dilakukan dengan menarik kesimpulan data-data hasil penelitian yang berasal dari kuesioner, observasi, dan uji keefektifan media scramble yang digunakan dalam proses pembelajaran yang kemudian di kriteriakan sesuai dengan indikator yang ada untuk mendapatkan kesimpulan. Berikut merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari pengisian lembar kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik.

Tabel 2. Ketercapaian Pengembangan dan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode Scramble

Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	Jumlah Responden	Presentase	Kriteria
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pandangan Kemampuan Membaca Pemahaman	4	Ya (91) Tidak (13)	87,5 % 12,5 %	Baik 76%- 100%
	Kemampuan Peserta didik	5	Ya (94) Tidak (62)	60,2 % 39,7 %	Cukup 51%- 75%
Metode Scramble	Metode Scramble menurut Peserta Didik.	4	Ya (60) Tidak (44)	57,6 % 42,3 %	Kurang 26%- 50%
	Kelebihan Metode Scramble dalam proses pembelajaran	2	Ya (61) Tidak (17)	78,2 % 21,7%	
	Kekurangan Metode Scramble dalam proses Pembelajaran	3	Ya (29) Tidak (49)	37,1% 62,8%	Tidak 0%- 25%
Keterkaitan Kemampuan Membaca Pemahaman	Pengaruh kemampuan Membaca Pemahaman dengan metode Scramble	3	Ya (56) Tidak (22)	71,7% 28,2%	
	Perspektif siswa mengenai keterkaitan kemampuan membaca dengan metode scramble	7	Ya (123) Tidak (59)	67,5% 32,4%	

Berdasarkan tabel diatas, pengetahuan peserta didik mengenai membaca pemahaman, peserta didik telah mengetahui pandangan membaca pemahaman dengan baik. Sedangkan kemampuan peserta didik mengenai membaca pemahaman yaitu masih tergolong biasa saja atau bahkan rendah untuk menerapkan membaca dengan pemahaman. Peserta didik cukup mengetahui apa itu metode scramble, dan juga peserta didik merasa terbantu dengan adanya metode scramble. Sehingga metode scramble berpengaruh cukup baik untuk membantu kemampuan membaca pemahaman peserta didik



Gambar 1. Grafik Ketercapaian Pengembangan dan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode *Scramble*

Setelah menganalisis mengenai ketercapaian pengembangan dan kemampuan membaca pemahaman menggunakan metode *scramble*, kemudian akan dilakukan uji keefektifan program pembelajaran menggunakan metode *scramble* dalam proses pembelajaran.

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Gambar 2. Uji Validitas

Pada gambar di atas, memberikan informasi mengenai jumlah sampel atau responden (N) yang dianalisis dengan bantuan program SPSS dengan N sebanyak 26 siswa. Karena tidak ada data yang kosong (jawaban responden terisi semua), maka jumlah valid adalah 100%.

Tabel 3. Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble (X)

Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble	0.803	0.388	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa r hitung sebesar 0.803 dan nilai r tabel 0.388. Hal ini menunjukkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel ($0.803 > 0.388$), dengan demikian angket untuk variabel efektivitas penggunaan metode pembelajaran scramble (x) dinyatakan reliabel.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Babarsari diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Menurut peserta didik metode scramble sangat membantu peserta didik untuk dapat membaca pemahaman dengan persentase 78,2%. (2) Pengaruh kemampuan membaca pemahaman dengan metode scramble, menurut peserta didik metode scramble berpengaruh cukup baik untuk membantu kemampuan membaca pemahaman yaitu pada angka 71,7%. (3) Data angket dari angket yang dibuat dinyatakan valid karena 100% terisi (jawaban responden terisi semua). (4) Angket untuk variabel efektivitas penggunaan metode pembelajaran scramble dinyatakan reliabel.

Daftar Rujukan

- Mohamad Muspawi, dkk., (2020) "Penerapan Permainan Scramble Untuk Meningkatkan Pengucapan Kosakata Anak". *Jurnal Sains Sosial Humaniora*, Vol. 4 No. 4 (1 Juni 2020), h. 3.
- Pratama, "Peningkatan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode Individualized Schema-Based Learning dan Transactional Learning bagi Siswa Sekolah Dasar."
- Yualdi, Nadya. "EFEKTIFITAS PERMAINAN SCRAMBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAGI ANAK KESULITAN MEMBACA". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.2 No. 4 (September 2013), h 661-670.
- Rahmat, Acep Saepul. "Pengaruh Metode Scramble terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD. *Indonesia Journal of Primary Education*, Vol. 1, No. 2.
- Muiz S.F. (2013). "KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN LITERAL DAN INTERPRETATIF MELALUI PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME," *Al-MUNZIR* 6, no. 2. <https://doi.org/10.31332/am.v6i2.26>
- Abdelaal, Nourelfin Mohamed, "Relationship between Prior Knowledge and Reading Comprehension," *Advances in Language and Literary Studies* 5, no. 6 (November 10, 2014), <https://doi.org/10.7575/aiac.alls.v.5n.6p.125>.
- Zhou, Y., & Creswell, J. W. (2012). The use of mixed methods by Chinese scholars in East China: A case study. *International Journal of Multiple Research Approaches*, 6(1), 73-87. <https://doi.org/10.5172/mra.2012.6.1.73>
- Keshavarzi Abduloh, "The Effect of Cooperative Learning on Reading Comprehension and Reading Anxiety of Pre-University Students," *Journal of Applied Linguistics and Language Research* 2 (December 4, 2015): 169–80.
- Hong, Yuxin, Xuelin Qian, Simian Luo, Xiangyang Xue, and Yanwei Fu. (2022). "QS-Craft: Learning to Quantize, Scramble and Craft for Conditional Human Motion Animation." arXiv, March 22, 2022. <http://arxiv.org/abs/2203.11632>.
- Rusyani, Endang, Rina Maryanti, Sri Rahayu, Risti Ragadhita, Dwi Fitria Al Husaeni, and Budi Susetyo. "Application of Scramble Game in Improving Learning of Simple Sentence Structure on the Student with Hearing Impairment." *ASEAN Journal of Science and Engineering Education* 2, no. 1 (June 10, 2021): 75–86. <https://doi.org/10.17509/ajsee.v2i1.37619>.
- Ulfah Nurul Inayah et al., "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SDN CIPONDOH 5 KOTA TANGERANG," *PROSIDING SAMASTA*, no. 0 (2021), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/879%20%E2%80%93%20884>.

- Laksana, Mahendra Nara (2019) *IMPLEMENTASI SISTEM MANAJEMEN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DI BENGKEL PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI KONSTRUKSI DAN PROPERTI SMK N 1 MAGELANG*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta..
- Preface." *Journal of Physics: Conference Series* 1933, no. 1 (May 1, 2021): 011001. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/011001>.
- Kobzeva, N. (2015). *Scramble as a tool for engineering students' critical thinking skills development*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 369-374. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.791>
- Widiyanto, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scramble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat*. *Deiksis*, 9(03), 323-335. <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v9i03.961>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulianti Yulianti., Dwi Anggani Linggar Bharati. (2017) *The effectiveness of scramble and word search games to teach vocabulary to students with different interests*. *English Education Journal* 7 (3), 262-269, 2017. <https://doi.org/10.15294/eej.v7i3>
- Sulaiman S. (2019). *The impact of teaching vocabulary for junior high school students using scramble game*. *International Journal of English Education and Linguistics* 1 (2), 1-9. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v1i2.704>
- King Liem Swi. (2020). *A PRE-EXPERIMENTAL STUDY ON TEACHING ENGLISH VOCABULARY THROUGH SCRAMBLE GAME TO THE TENTH GRADE STUDENTS OF SMK NEGERI 1 SENGAH TEMILA IN ACADEMIC YEAR 2018/2019*. *English Journal* 14 (2), 100-126. <http://dx.doi.org/10.32832/english.v14i2.3844>
- Nailissyifa, M., Suryadi, P., Umar., F. (2019). *PENGARUH PENGETAHUAN PAJAK, PERSEPSI ATAS EFEKTIFITAS SISTEM PERPAJAKAN DAN SANKSI PAJAK TERHADAP KEPATUHAN WAJIB PAJAK PPh PASAL 21 DALAM MELAPOR*
- SPT (Studi Pada Dosen ASN di Politeknik Negeri Semarang). *Jurnal JOBS*, Vol. 5, No. 1. Link: <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/jobs>.
- Ambarita, AP. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Penerapan Model Pembelajaran Scramble Di Kelas III SD Negeri 194208*. *Conta Rakyat Percut Seu Tuan T.A 2017/2018*. *Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Medan*
- Pramesti, U.D. (2015). *Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang (Penelitian Tindakan Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Cirebon, Jawa Barat)*. *Puitika*, 11 (1), 82-93