

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATI *SCRAMBLE*  
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA DI  
KELAS III SDS TAMAN SISWA BELAWAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh  
**NURDAHLIA**  
2002090205



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 13 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Prof. Dr. H. Elfrianto, M.Pd
2. Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

1.

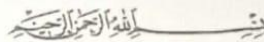
3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

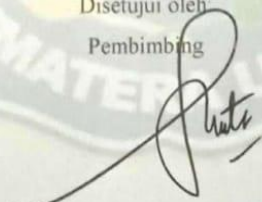


Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan  
Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2024

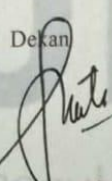
Disetujui oleh  
Pembimbing

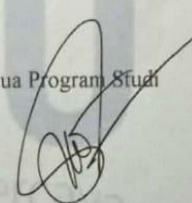
  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

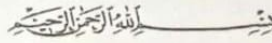
  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

  
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
22 Juli 2024	- Perbaiki penulisan cover dan typo di kata pengantar	[Signature]
	- Perbaiki daftar pustaka & BAB II	[Signature]
24 Juli 2024	- Perbaiki penulisan tabel waktu penelitian	[Signature]
	- Perbaiki tabel kiri-kiri membaca permulaan	[Signature]
26 Juli 2024	Perbaiki penulisan cover dan gelar	[Signature]
27 Juli 2024	Perbaiki daftar pustaka & penulisan yg relevan	[Signature]
28 Juli 2024	Perbaiki penulisan BAB V & sesuaikan dgn rumusan masalah	[Signature]
29 Juli 2024	Acc Skripsi	[Signature]

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juli 2024

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsusurnita, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



NURDAHLIA

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Nurdahlia, 2002090205. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan”. Skripsi. Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDS Taman Siswa Belawan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan membaca permulaan siswa kelas III setelah penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*. Sebelum penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa sebesar 62.60. Setelah intervensi, terjadi peningkatan substansial dengan rata-rata (mean) 86.30. Peningkatan rata-rata sebesar 23.7 poin ini menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini dibuktikan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan sebesar (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, dan menerima hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan.

**Kata Kunci : Model, *Scramble*, Kemampuan Membaca Permulaan**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian skripsi saya dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan**”. Sholawat berangkaikan salam senantiasa kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Smoga kita termasuk hambanya yang mendapatkan syafaat di Yaumul Akhir nanti.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **Saiful Bahri** dan Ibunda **Nurpah** yang senantiasa mendukung dan membersamai penulis didalam setiap proses. Terimakasih telah memberikan kepercayaan dan kebebasan atas setiap langkah yang penulis ambil. Terimakasih atas doa-doa yang selalu dilantikkan sehingga penulis bisa berada ditahap ini. Terimakasih sudah memberikan ruang untuk berkenalan dan menelusuri tempat-tempat yang indah walaupun terkadang ijin menjadi hal yang dipertimbangkan. Hiduplah lebih lama dalam hidup penulis, dan terakhir terimakasih untuk cinta dan kasih sayang yang tidak terhingga yang selalu dicurahkan kepada penulis. Terimakasih untuk kakak tersayang **Aliysa** yang selalu mendukung dan selalu mendengarkan curhatan penulis. Terimakasih atas setiap motivasi, dukungan, saran dan dedikasi yang telah diberikan ketika penulis berada dititik hampir menyerah.

Terimakasih juga untuk **Irwansyah, Alan Nuari** dan **Lisda Wati** selaku abang dan adik penulis. Terimakasih atas segala dedikasi dan dukungan. Terimakasih sudah mau mengalah dan berkorban sehingga penulis berada ditahap ini. Terakhir terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan pada kakak, abang dan adik. Tolong tetap berada disisi penulis selama penulis berada di dunia ini dan terus menemani dalam perjalanan hidup sehingga penulis bisa membuat kalian bangga.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengalami banyak hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh keredhaan hati penulis menyampaikan Terima Kasih dan Penghormatan kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution., M.Hum.** sebagai Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** sebagai Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



6. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan ibu guru SDS Taman Siswa Belawan yang sudah mengizinkan penulis melakukan penelitian di SDS Taman Siswa Belawan.
8. Kepada keluarga besar penulis terimakasih atas segala dukungan dan doa-doa sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini
9. Terimakasih untuk sahabat tersayang Rafika dan Sri Wahyuni yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis dan selalu support dan menyemangati penulis untuk mengerjakan skripsi.
10. Terimakasih untuk sahabat seperjuangan Raihan Amalia Putri, Siti Annisa, Dinda Muspita, Silviya Maharani, Tiara Ramadhani, Tiara Maya Sari, Sri Anjani, Nurfdhilla, Hafizah, Aksa Mulyani, Siti Rahmadhani yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
11. Terimakasih untuk seseorang yang menjadi tambatan hati. Terimakasih sudah menemani dalam suka dan duka, meluangkan waktu, pikiran, materi dan terus memberikan semangat kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
13. Terimakasih untuk **Nurdahlia** putri keempat dari lima bersaudara. Terimakasih sudah bertahan dan berjuang sampai dititik ini. Terimakasih untuk tidak pantang menyerah dalam menyelesaikan dan menulis skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan perkuliahan sesuai yang diinginkan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu. Penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi wawasan keilmuan penulis dan penambah ilmu bagi pembaca. Akhir kata, penulis memohon maaf bila terdapat kesalahan.

Medan, Juli 2024

Nurdahlia

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah .....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1. Kerangka Teoretis .....	9
2.1.1. Model Pembelajaran .....	9
2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	12
2.1.3. Model Pembelajaran <i>Sramble</i> .....	18
2.1.4. Media Pembelajaran .....	23
2.1.5. Media <i>Puzzle</i> .....	30

2.1.6. Membaca Permulaan .....	35
2.2. Penelitian Yang Relevan .....	40
2.3. Kerangka Konseptual .....	42
2.4. Hipotesis Penelitian.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1. Pendekatan Penelitian .....	45
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
3.3. Populasi dan Sampel.....	47
3.4. Variabel dan Definisi Penelitian.....	48
3.5. Instrumen Penelitian .....	48
3.6. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Deksripsi Hasil Penelitian .....	52
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Hasil Nilai Ulangan Kelas III.....	3
<b>Tabel 3.1</b> Rencana Pelaksanaan Kegiatan .....	46
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-Kisi Membaca Permulaan .....	49
<b>Tabel 3.3</b> Kategori Penilaian Skala Likert .....	49
<b>Tabel 4.1</b> Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Scramble.....	53
<b>Tabel 4.2</b> Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Scramble .....	54
<b>Tabel Uji 4.3</b> Paired Sampel T Test .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Berpikir .....	43
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b> Silabus .....	71
<b>Lampiran 2</b> RPP .....	73
<b>Lampiran 3</b> Nilai Bahasa Indonesia .....	78
<b>Lampiran 4</b> Dokumentasi .....	79
<b>Lampiran 5</b> Dokumentasi .....	80
<b>Lampiran 6</b> Lembar Soal dan Jawaban .....	83
<b>Lampiran 7</b> Lembar Observasi .....	84
<b>Lampiran 8</b> Lembar Observasi Sebelum Perlakuan .....	86
<b>Lampiran 9</b> Lembar Observasi Sesudah Perlakuan.....	89
<b>Lampiran 10</b> Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	92

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 2002, "pendidikan" terdiri dari kata "didik", dengan imbuhan "pe", dan akhiran "an" memiliki arti sebagai tindakan membimbing, metode, atau cara. Annisa (2022) menyatakan pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku dan etika individu atau masyarakat dengan tujuan untuk mencapai kemandirian dan memantapkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pengajaran, bimbingan, dan pembinaan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendewasakan manusia sehingga terwujud sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional pasal 3 tentang Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Indonesia 2003 yakni:

“Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”



Agustika (2022) menyatakan mencerahkan kehidupan anak-anak bangsa adalah salah satu tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik hendaknya memiliki kemampuan dalam menemukan pengetahuan dan informasi yang didapatkan melalui membaca. Sebagian besar, kemampuan membaca diperoleh dari sekolah. Keterampilan membaca ini sangat penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi yang ada di kehidupan manusia. Dengan membaca, seseorang akan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru. Kegiatan membaca sangat penting bagi mereka yang ingin meningkatkan diri mereka sendiri karena dapat meningkatkan daya pikiran, mempertajam pandangan, dan menambah wawasan.

Herlina (2019) menyatakan bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal untuk mendalami dan mengikuti pembelajaran di sekolah. Beberapa ahli modern berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang mutlak harus dimiliki anak sejak dini karena dengan membaca seorang anak dapat mengikuti pelajaran di sekolah, dan dengan membaca seorang anak juga dapat membuka jendela pengetahuan yang akan menjadi bekal bagi keberhasilannya.

Mutia (2021) menyatakan bahwa sebagai seorang guru, guru tidak hanya memberikan pelajaran, tetapi juga melakukan banyak hal lain untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi aktif. Elfrianto et al (2020) menyatakan pembelajaran aktif adalah istilah umum yang menggambarkan suatu pendekatan pendidikan tertentu yang secara umum di terima sebagai praktik terbaik. Pembelajaran ini didasarkan pada gagasan

bahwa cara terbaik bagi anak untuk belajar adalah dengan melakukan apa yang diajarkan dan menggunakan seluruh indranya untuk mengeksplorasi lingkungannya. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal, hendaknya guru mempersiapkan strategi, metode, teknik, dan taktik untuk digunakan di kelas. Sebelum mempersiapkan semua itu, guru tentunya sudah memahami setiap karakteristik dari semua siswanya. Karakteristik anak-anak usia sekolah dasarnya umumnya mereka senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum memulai pembelajaran dikelas, guru perlu mempersiapkan strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar. Agar pembelajara tidak monoton, tidak bosan dan dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah lakukan pada tanggal 11 Januari 2024 di SDS Taman Siswa Belawan Kecamatan Belawan Kota Medan. Di temukan beberapa permasalahan yang dialami oleh guru disekolah tersebut yaitu beberapa peserta didik di Kelas III belum bisa membaca dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kejelasan ucapan huruf, menggabungkan huruf menjadi kata, pengulangan dalam membaca, penyebutan lafal dan intonasi yang kurang tepat, serta penempatan tanda baca yang kurang. Dengan demikian dapat mengakibatkan siswa tersebut tertinggal ketika mengikuti pembelajaran. Sehingga berpengaruh pada hasil nilai belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditemukan

beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 14 siswa tidak tuntas dan 11 siswa lainnya tuntas.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Kelas III**

No	Jumlah Siswa	Nilai	Presentasi	Keterangan
1	11	$\geq 75$	44%	Tuntas
2	14	$\leq 75$	56%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>	25		100%	

Di dalam proses pembelajaran guru mengajar hanya menggunakan metode atau model pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran pendukung. Sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran terkesan hanya berpusat kepada guru dan bukan kepada siswa. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *scramble* dengan berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Kelas III.

Astuti et al (2020) mengemukakan bahwa model *scramble* adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan meningkatkan kesadarannya dalam memahami dan menentukan jawabannya yang telah diacak hurufnya. Model *scramble* didasarkan pada pemikiran bahwasanya siswa hendaknya bermain dengan menggunakan struktur bahasa yang telah ditetapkan sebelumnya dan susunan huruf yang telah diacak sebelumnya.

Suleman et al (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat memberikan kolaborasi yang bagus untuk meningkatkan membaca permulaan. Model ini memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan berkreasi,

belajar, berpikir, dan mempelajari sesuatu dengan cara yang tidak membosankan, santai, tidak tertekan dan tidak stress. Karena model ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Dengan demikian model ini dapat mendukung siswa yang tidak aktif, seperti dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tentang materi membaca.

Tridiastita et al (2023) menyatakan bahwa kemampuan membaca siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan edukatif seperti media puzzle. Media puzzle sebagai media games efektif yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar sehingga menimbulkan rasa kepuasan tersendiri bagi peserta didik. Melalui kegiatan menyusun media puzzle dapat meningkatkan fungsi panca indra peserta didik secara optimal seperti mendengar, mencium, melihat, merasa dan meraba melalui objek yang ada di lingkungan anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian pada peserta didik kelas III SDS Taman Siswa Belawan, yang dapat ditemukan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan membaca permulaan siswa seperti kejelasan ucapan huruf, lafal, intonasi dan penempatan tanda baca yang kurang.
2. Rendahnya kemampuan membaca siswa yang mengakibatkan minimnya semangat belajar siswa.
3. Kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa dalam membaca.
4. Proses pembelajaran di kelas bersifat konvensional dan berpusat pada guru bukan pada siswa sehingga keadaan kelas terlihat jenuh dan membosankan.
5. Minimnya model dan media belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran membaca.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 : Perkembangan Teknologi Sub Tema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan?

2. Bagaimana kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain:

1. Manfaat segi teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar

dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberi gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik.

## 2. Segi praktis

1. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dan masukan dalam rangka memperbaiki model pembelajaran di SDS Taman Siswa Belawan.
2. Bagi guru sebagai masukan dalam rangka peningkatan kemampuan membaca dengan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia di kelas III SDS Taman Siswa Belawan Kecamatan Medan Belawan Kota Medan. Guru juga dapat memperhatikan hal tersebut untuk menunjang kemampuan membaca siswa.
3. Bagi peneliti, agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir secara ilmiah serta menambah model dan media belajar mengajar sebagai calon pendidik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Model Pembelajaran**

###### **2.1.1.1. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, model secara *etimologi* (bahasa) model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Istarani (2017:1) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah rencana atau bahan ajar yang memenuhi seluruh aspek baik sebelum maupun sesudah pembelajaran. Hal ini juga mencakup semua sumber daya atau fasilitas yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung pada pembelajaran.

Suprijono (2016:64) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sejenis metode atau kerangka yang digunakan sebagai panduan untuk melaksanakan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran diartikan sebagai suatu bentuk pengajaran yang disajikan dari awal sampai akhir dan ditujukan secara khusus oleh guru.

Khoerunnisa & Aqwal (2020) menjelaskan model pembelajaran merupakan suatu pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Asyafah (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan garis besar yang menggambarkan proses pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang ditentukan oleh guru atau pembimbing, serta unsur-unsur terkait apa saja yang digunakan secara lambat atau cepat dalam proses perancangan.



Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian atau pola kegiatan pembelajaran yang meliputi semua aspek dari awal sampai akhir pembelajaran yang dipilih oleh guru, semua fasilitas yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.1.2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Menurut Octavia (2020) mengemukakan bahwa ada umumnya model-model mengajar yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut:

1. Memiliki prosedur yang sistematis. Jadi, sebuah model mengajar merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan tercapai oleh siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
4. Ukuran keberhasilan. Menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pengajaran.
5. Interaksi dengan lingkungan. Semua model mengajar menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

### **2.1.1.3. Manfaat Model Pembelajaran**

Menurut Mulyono (2018:90) model pembelajaran ialah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

1. Bagi guru:
  - a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan mediayang ada.
  - b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
  - c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu yang relatif singkat
  - d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.
2. Bagi siswa:
  - a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
  - b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
  - c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
  - d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

## **2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Cooperative Learning*”. Dalam sebuah kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti pengetahuan atau pelajaran. Karena berhubungan dengan proses belajar mengajar, maka istilah *Cooperative Learning* tersebut diartikan dengan pembelajaran kooperatif. Menurut Surur (2020) menyatakan bahwa meningkatkan prestasi akademik siswa, memberikan mereka kesempatan untuk menerima keragaman teman mereka, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka merupakan tujuan dari pembelajaran model kooperatif.

Amalia et al (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dalam kelompok untuk bekerja sama saling membantu dalam mengajar ide, menyelesaikan pertanyaan, atau mengingkuri. Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual yang mencakup berbagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Harefa et al (2022) menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah jenis model pembelajaran yang memberikan siswa pengalaman belajar dalam kelompok kecil. Anggota kelompok terdiri dari empat sampai enam siswa yang beragam. Oleh karena itu model pembelajaran ini memungkinkan siswa membentuk kelompok dengan kemampuan akademik, ras, atletik dan gender yang berbeda. Inilah sebabnya model pembelajaran kooperatif ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosialnya dengan memecahkan masalah kelompok

secara kolaboratif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan atau rangkaian pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk siswa kedalam kelompok kecil terdiri dari 4-6 siswa yang digabungkan dengan berbagai macam karakteristik untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, menerima keberagaman dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

#### **2.1.2.2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2017:207) pembelajaran kooperatif berbeda dengan stratefi pembelajaran lainnya. Perbedaan ini terlihat pada proses pembelajaran, yang lebih menekankan pada proses kerjasama tim. Hasil yang diharapkan bukan sekedar kemampuan akademik dalam mempelajari materi, namun juga pengalaman kerja bersama dalam menguasai materi tersebut. Inilah menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2017:207) model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen seperti yang telah kita pelajari pad bab sebelumnya mempunyai

tiga fungsi, yaitu: a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, b) langkah-langkah pembelajaran yang matang agar proses pembelajara berjalan dengan efektif, c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

### 3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

### 4. Keterampilan kerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

Dari beberapa karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yaitu siswa dilatih untuk meningkatkan keterampilan kerja sama yang baik, menumbuhkan rasa tanggungjawabab terhdap timnya, melatih keterampilan sosial siswa dan mampu bekerja dengan tim

#### **2.1.2.3. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Hasanah & Himami (2021) menyatakan terdapat lima unsur-unsur model pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

##### 1. Penguatan positif antar siswa

Untuk menciptakan tim kerja yang efektif, pendidik harus memberikan tugas secara berurutan, artinya setiap anggota tim harus menyelesaikan tugasnya masing-masing agar orang lain dapat mencapai tujuannya. Oleh karena itu, setiap anak dalam satu kelompok mempunyai tanggungjawabnya masing-masing. Penilaian juga dilakukan dengan dengan cara setiap siswa menerima nilai-nilainya sendiri dan kelompok.

2. Tanggung jawab setiap individu

Pengajaran efektif dalam model pembelajaran kooperatif menciptakan kesadaran dan membuat tugas lebih mudah dikelola sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikannya dengan penuh perhatian agar kelompok dapat menyelesaikan tugas yang tersisa.

3. Interaksi antar siswa secara intens

Setiap kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling berdiskusi. Interaksi ini akan membantu peserta didik mengembangkan rasa kebersamaan yang menguntungkan semua peserta. Hasil penelitian dari satu partisipan saja. Lebih jauh lagi, hasil kerja sama ini akan lebih besar dibandingkan hasil individu masing-masing anggota.

4. Interaksi antar peserta

Didalam pembelajaran kooperatif memastikan bahwa siswa memahami berbagai keterampilan komunikasi sebelum memasuki kelompok belajar dengan mengajari mereka teknik komunikasi yang diperlukan. Tidak setiap siswa memiliki kemampuan belajar dan berkomunikasi secara efektif. Keberhasilan suatu kelompok tertentu juga berdampak pada kemampuan

anggotanya untuk belajar dan tumbuh sebagai individu.

#### 5. Evaluasi proses kelompok

Guru harus menetapkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses dan hasil kerja satu sama lain sehingga mereka dapat berkolaborasi dengan lebih efektif. Aspek terpenting dari pembelajaran kooperatif adalah perhatian individu yang memungkinkan setiap siswa mandiri, komunikasi antar teman, dan evaluasi proses dalam kelompok setelah kelas selesai.

#### **2.1.2.4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2014:21) menyatakan tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memungkinkan siswa belajar dalam kelompok bersama teman-temannya dengan cara aktif diberbagai pengetahuan dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk belajar dengan berbagi pengetahuannya sendiri dalam kelompok

Huda (2016:3) menyatakan model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk membangun individu yang memiliki rasa percaya diri dan empati yang kuat serta menumbuhkan interaksi yang positif. Salah satu unsur terpenting dalam pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan siswa tentang kerja tim dan gotong royong. Mereka juga perlu belajar tentang perilaku kooperatif, komunikasi antar anggota kelompok, dan lainnya.

#### **2.1.2.5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam menjalankan kegiatan pembelajaran tak terkecuali model pembelajaran kooperatif. Menurut Shoimin (2017:46-47) langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Pada awal pembelajaran, guru mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.
2. Guru mengatur peserta didik kedalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 peserta didik
3. Guru membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka
4. Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling membagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok.
5. Setelah para peserta didik membagi topik kelompok mereka kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait.
6. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
7. Evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

#### **2.1.2.6. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak variasi atau tipe yang



dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Setiaji (2022) model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe yaitu model *Think Pair Share*, Model *Examples non Examples*, Model *Group Investigation*, Model *Make-a Match*, Model *Decision Making*, Model *Jigsaw*, Model *Snowball Throwing*, Model *Debate*, Model *Talking Stik*, Model *Mind Mapping*, Model Artikulasi, Model *Course Review Scream*, Model *Picture and Picture*, Model *Group to Group Exchange*, Model Arisan, Model *Problem Based Learning*, Model *Cooperatif Script*, Model *Concept Sentence*, Model Lingkaran Berpasangan, Model *Numbered Head Together*, Model *Student Team Achievement Division (STAD)*, Model *Exchange Partners*, Model *Scramble*, Model Membaca dan Menulis, Model *Take and Give*, Model *Student Facillitator and Explaining*, Model *Role Playing*, Model Tebak Kata, Model *Word Square*, dan Model Kepala Bernomor Struktur. Pada penelitian ini, peneliti mengambil tipe model pembelajaran *scramble* untuk diterapkan pada penelitian ini.

### **2.1.3. Model Pembelajaran *Scramble***

#### **2.1.3.1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble***

Fathurrohman (2018:192) menyatakan istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti perebutan, pertarungan, atau perjuangan. *Scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada belajar sambil bermain dengan permainan bahasa, dengan tujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.

Astuti et al (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan suatu model yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan

meningkatkan konsentrasi mereka dalam menentukan jawaban yang telah diacak susunan hurufnya. Model *scramble* didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik belajar bermain dengan menyusun struktur bahasa yang sebelumnya telah diacak susunannya.

Huda (2015:305) menyatakan model pembelajaran *scramble* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan fokus dan kecepatan berpikir siswa. Siswa diajak untuk berpikir dengan menggabungkan otak kanan dan otak kiri mereka. Model ini tak hanya mengharuskan mereka membaca materi dan menjawab soal secara acak tetapi juga memberikan jawaban secara cepat. Salah satu komponen terpenting dalam metode pembelajaran *scramble* adalah kemampuan merespon pertanyaan dengan cepat dan akurat. Seberapa cepat soal dikerjakan dan seberapa banyak soal yang benar untuk menentukan skor siswa.

Shoimin (2014:166) menyatakan *scramble* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari solusi dan menyelesaikan masalah dengan membagikan lembar atau kartu jawaban berisi alternatif jawaban.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah kegiatan atau model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, berpikir kreatif, dan konsentrasi. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membuat soal dan jawaban alternatif yang tersedia dengan cara membagikan lembar/kartu jawaban.

### 2.1.3.2. Bentuk dan Sifat Model Pembelajaran *Scramble*

Shoimin (2014:166) menyatakan *scramble* memiliki bermacam-macam bentuk sesuai dengan sifat jawabannya yaitu sebagai berikut:

- a. *Scramble* kata yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya t-p-e-i-a-n = petani, m-a-r-i-a-t-a-h = matahari, n-b-u-g-a = bunga.
- b. *Scramble* kalimat yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat dan benar. Contohnya: pergi-aku-bus-ke-naik-Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus.
- c. *Scramble* wacana yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Pada penelitian ini peneliti mengambil bentuk dan sifat model pembelajaran *scramble* kata dan *scramble* kalimat. Dimana dalam proses pembelajarannya dengan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah diacak kemudian meminta siswa untuk membentuk kata atau huruf yang diacak menjadi suatu kata dan kalimat yang bermakna.

### 2.1.3.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memiliki langkah-langkah atau tahapan. Shoimin (2014:167) menyatakan bahwa model *scramble* memiliki 3 langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan

Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi, kemudian menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik menyiapkan kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Pendidik mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan peserta didik belajar dan sebagainya.

## 2) Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Pendidik melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

## 3) Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar peserta didik. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:

- a. Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- b. Kegiatan yang menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak melibatkan kelogisan.

Adapun Istarani (2017:185) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan pertanyaan yang bersifat melengkapi dari suatu pernyataan.
- 2) Guru mempersiapkan jawaban dalam rangka mengisi kelengkapan katayang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- 3) Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Membagikan lembar kerja sesuai contoh.
- 5) Siswa mengerjakan lembar kerja masing-masing.
- 6) Guru mengeroksi secara bersama dengan siswa hasil lembar kerja.
- 7) Pengambilan kesimpulan.
- 8) Penutup.

Menurut Artini (2014:4) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* dibagi menjadi beberapa tahap yaitu :

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, selanjutnya membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok.
- 4) Mengerjakan kartu soal secara berkelompok
- 5) Memberikan penghargaan.
- 6) Evaluasi.

Pada penelitian ini, penelitian menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin yang akan diterapkan pada penelitian ini.

#### **2.1.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble***

Setiap model pembelajaran pasti akan mempunyai kelebihan dan

kekurangan. Shoimin (2014:168) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan yaitu: Dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pernyataan di mana jawabannya sudah dipersiapkan hanya saja siswa tinggal mencocokkannya.

1. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kerja-kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya
3. Melatih siswa untuk berfikir secara kritis, sebab tanpa ada pikiran yang kritis ia tidak akan mampu melengkapi pertanyaan sesuai dengan yang diinginkan.

Kekurangan model pembelajaran *scramble* yaitu:

1. Akan sulit bagi guru bila materi yang disampaikan pada materi tahap awal.
2. Membuat pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan kemampuan siswa merupakan pekerjaan yang sulit bagi guru yang kurang paham tentang kisi-kisi pembuatan soal.
3. Adanya ditemukan ketidakcocokan antara pernyataan dengan kelengkapan kata sebagai hasil jawaban yang dipersiapkan.
4. Siswa merasa cara seperti ini bukan belajar, akan tetapi sekedar bermain-main.

#### **2.1.4. Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Azhar (2019) menyatakan media adalah alat yang membantu pendidik untuk memberikan pengetahuan atau informasi ke dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan perhatian dan fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasan et al. (2021) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, fokus dan semangat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Dwijayani (2019) menyatakan media adalah alat yang dapat memperlancar proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman pelajaran yang akan dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

Tafonao (2018:104) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerimanya, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu, perasaan, perhatian dan minat pada diri peserta didik.

Fitria (2017:136) menyatakan media pembelajaran adalah benda atau alat bantu yang dapat membantu siswa dalam menyampaikan pesan pembelajaran, dapat merangsang daya pikir siswa, menumbuhkan semangat belajar, fokus, pemahaman siswa, sehingga dapat membantu proses belajar menjadi lebih lancar.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda baik secara fisik maupun non fisik dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ke penerima dalam hal

ini siswa. Dengan media pembelajaran akan menarik perhatian siswa, merangsang daya pikir siswa, menimbulkan rasa ingin tahu, fokus, menambah pemahaman siswa, dan minat siswa. Sehingga tujuan dan proses kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien.

#### **2.1.4.2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Arsyad (2017:6) menyatakan media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan untuk membanatu komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : flim, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, computer, kaset, video, recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.



### **2.1.4.3. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum memulai pembelajaran, pemilihan media pembelajaran sangat penting. Karena adanya kesesuaian media pembelajaran dengan materi jika tidak adanya kesesuaian media pembelajaran dengan materi maka pembelajaran tidak efektif. Arsyad (2016:74-76) menyatakan ada enam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

1) Tujuan penggunaan media

Guru harus lebih memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya jenis rangsangan dan ranah apa yang akan dikembangkan pada peserta didik seperti kognitif, afektif dan psikomotorik.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi

Media yang berbeda memerlukan simbol dan kode yang berbeda, oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.

3) Praktif, luwes, dan bertahan

Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4) Guru terampil dalam menggunakannya

Apapun media itu, seorang guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5) Pengelompokkan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, sedang, kecil maupun perorangan.

#### 6) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

#### **2.1.4.4. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dewi et al (2018:6) menyatakan media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran.
- 2) Mengonkretkan informasi atau materi pelajaran.
- 3) Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran.
- 4) Memberi stimulus bagi pembelajar.
- 5) Memusatkan perhatian pembelajar.
- 6) Mengakomodasi berbagai gaya belajar mengajar.

Kustandi & Sujipto (2016:23) menyatakan bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu :

- 1) Mendorong dan memberikan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan memodifikasi perhatian anak sehingga tercipta motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kemampuan siswa belajar mandiri sesuai dengan minatnya.

- 3) Mengatasi berbagai keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Memberikan siswa pemahaman bersama tentang pengalaman mereka dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.
- 5) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Miftah (2022) sedangkan menurut menyatakan bahwa media memiliki empat fungsi yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkrit, pembelajaran yang tadinya teoretis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- 3) Memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti dengan menggunakan media.
- 4) Memberikan stimulus belajar, terutama rasa ingin tahu pada siswa.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dan fungsi yang penting dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan menggunakan media yang menarik maka akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, rasa ingin tahu, menarik minat siswa untuk belajar, dan membuat siswa mudah untuk mencerna materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.1.4.5. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Arsyad (2016:80) menyatakan ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia mempunyai keunggulan, yaitu kemampuannya menyampaikan informasi secara langsung misalnya percakapan atau diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga, kehadiran media ini akan membantu peserta didik untuk belajar lebih jauh tentang bagaimana memahami pendapat.

2) Media berbasis cetakan

Berbagai sumber informasi utama yang sering digunakan guru di kelas adalah buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan ketika mengevaluasi media cetak termasuk ukuran huruf, format, minat, konsistensi, dan penggunaan spasi. Hal ini untuk mencegah kebosanan pada peserta didik dengan meningkatkan minat membaca.

3) Media berbasis visual

Media ini merupakan media yang bersifat konkret, yang dapat dilihat peserta didik secara langsung melalui indra penglihatan. Media visual ini dapat berupa gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Banyak dari media tersebut yang digunakan oleh guru karena lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi.

4) Media berbasis audio-visual

Media audio-visual sering kali berupa slide, film, dan video. Media ini

merupakan media yang dapat dilihat dan di dengan secara langsung oleh siswa. Banyak siswa yang lebih tertarik dengan media ini karena disajikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka melihat dan memahami tentang materi yang disajikan.

5) Media berbasis komputer

Di zaman era modern sekarang, guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi di dalam pembelajaran contohnya komputer. Komputer saat ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini akan memudahkan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dengan cara ini dapat digunakan baik untuk berlatih soal maupun menjadi media teknologi informasi.

6) Memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan adalah salah satu jenis media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Peserta didik dapat belajar dimanapun mereka berada contohnya melalui perpustakaan. Siswa dapat memperoleh pengetahuan yang luas melalui perpustakaan. Peserta didik dapat membaca dan berlatih dengan buku yang ada di perpustakaan sehingga pembelajaran menjadi efektif.

### **2.1.5. Media Puzzle**

#### **2.1.5.1. Pengertian Media Puzzle**

Syukron Al Mubarak & Amini (2019) menyatakan bahwa masyarakat Indonesia menyebut permainan *puzzle* dengan istilah “teka-teki” atau “bongkar pasang”. Permainan *puzzle* memiliki unsur permainan yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan logika dan mampu meningkatkan kemampuan penalaran matematis.

Rumakhi (2017:6) media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi atau dipotong menjadi bagian-bagian kecil yang bertujuan untuk meningkatkan pemikiran, melatih kesabaran, dan keterampilan berbagi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Nugroho et al (2020) menyatakan media *puzzle* merupakan suatu media berupa tiga dimensi yang terdiri dari beberapa bagian-bagian yang terpotong atau terpisah yang kemudian digabungkan menjadi suatu gambar yang jelas.

Nurwita (2019) menyatakan media *puzzle* adalah media sederhana yang mudah untuk dimainkan bersamaan dengan cara bongkar pasang. Tingkat kesulitan *puzzle* dapat disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan psikologis anak (sesuai dengan dengan tumbuh kembang anak).

Dari beberapa pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah media visual berupa potongan-potongan gambar atau huruf yang terpisah kemudian digabungkan menjadi suatu gambar yang utuh dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan pertumbuhan dan perkembangan psikologis anak. Media ini dapat meningkatkan pemikiran, melatih kesabaran dan keterampilan pada peserta didik.

#### **2.1.5.2. Macam-Macam Media *Puzzle***

Chandra (2019) menyatakah bah macam-macam media *puzzle* dijelaskan dibawah sebagai berikut :

- 1) *Spelling Puzzle* : yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar
- 2) *Jigsaw Puzzle* : yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian

dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.

- 3) *The Think puzzle* : yaitu *puzzle* yang merupakan deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijawab.
- 4) *The Letter (s) Readness Puzzle* : yaitu *puzzle* berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar, tetapi huruf itu belum lengkap
- 5) *Crossword Puzzle* : Yaitu *puzzle* berupa pertanyaan-pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal.

Pada penelitian ini peneliti memilih *puzzle* jenis *Spelling Puzzle* yang peneliti buat sendiri menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar, contohnya kardus atau kertas warna-warni yang dibuat sedemikian menarik bagi peserta didik

### **2.1.5.3. Manfaat Media Puzzle**

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat ketika diterapkan di kelas, tidak terkecuali media *puzzle*. Chandra (2019) menyatakan media *puzzle* memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Bermain *puzzle* akan membantu kecerdasan anak. Karena permainan ini melatih peserta didik untuk memecahkan masalah melalui teka-teki.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Peserta didik harus mencocokkan bagian-bagian *puzzle* dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh untuk melatih koordinasi mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi. Sambil bermain permainan *puzzle*, peserta didik dapat berlatih memecahkan

masalah dengan mempelajari alfabet, mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan melatih konsentrasi ketika menyelesaikan potongan-potongan atau *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

- 4) Melatih membaca. Membantu dalam mengidentifikasi bentuk dan langkah yang paling penting dalam mendorong pertumbuhan pemahaman membaca.
- 5) Melatih kesabaran. Memainkan permainan *puzzle* akan melatih kesabaran. Karena bermain *puzzle* membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
- 6) Belajar bersosialisasi. Permainan *puzzle* yang dimainkan peserta didik secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial. Peserta didik dapat belajar untuk memahami dan membantu satu sama lain.

#### **2.1.5.4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle***

Shinta (2014:109) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- a. Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.
- b. Membangkitkan semangat siswa salam belajar.
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa
- d. Menumbuhkan rasa saling menghargai dan menghormati antar siswa

Adapun Syafitri et al (2019) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Dapat melatih kesabaran, logika, koordinasi tangan dan mata.
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan



kognitif.

- 3) Pemanfaatan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan respon siswa.
- 4) Belajar sambil bermain merupakan metode pembelajaran yang baik karena penggunaan media ini membuat siswa berpartisipasi aktif dalam belajar dan bersifat kolaboratif sehingga dapat meningkatkan respon siswa pada pembelajaran.
- 5) Memberikan suasana pembelajaran baru yang menarik dengan berbagai materi serta memberikan umpan balik yang diperlukan.

Shinta (2014:109) menyatakan bahwa kekurangan dari media *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Menyusun kepingan *puzzle* dengan menggunakan metode coba dan ralat
- 2) Mengakibatkan pengelolaan kelas yang susah.

Sedangkan Marzuki et al (2023) bahwa media *puzzle* memiliki kekurangan diantaranya :

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat dipilih dengan menggunakan *puzzle*.
- 2) Berpotensi membuang banyak waktu karena media *puzzle* perlu diselesaikan secara cepat dan tepat benar.
- 3) Tidak semua siswa mampu memahami dan menyelesaikan penyusunan *puzzle* sehingga menimbulkan kerusuhan di dalam kelas yang berakibat terganggunya pembelajaran di kelas sebelahnya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas media *puzzle* memiliki kelebihan yang dapat

membantu siswa untuk berlatih konsentrasi, kesabaran, pengetahuan, responpeserta didik dalam pembelajaran, dan melatih sikap kolaboratif peserta didik. Adapun kekurangan dari media *puzzle* dapat menjadikan suasana kelas menjadi ricuh dan tidak kondusif sehingga peran guru dalam kondisi ini penting sebagai pengelolaan kelas.

## **2.1.6. Membaca Permulaan**

### **2.1.6.1. Pengertian Membaca Permulaan**

Dalman (2017:85) menyatakan bahwa membaca permulaan adalah keterampilan dasar yang perlu dipelajari atau dikembangkan oleh peserta didik. Dengan membaca permulaan menjadi awal bagi orang agar bisa membaca.

Rofi'i & Susilo (2022) menyatakan bahwa membaca permulaan adalah langkah awal siswa untuk mengenal huruf atau bunyi huruf dengan tujuan agar siswa dapat mengubah lambang-lambang huruf tersebut menjadi bunyi atau suara yang bermakna.

Muammar (2020) membaca permulaan adalah langkah awal dalam belajar membaca di kelas rendah yaitu di kelas satu, dua, dan tiga. Dalam membaca permulaan, siswa mempelajari huruf atau rangkaian huruf sebagai suatu bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu, yang didasarkan pada ketepatan membaca, lafal, kelancaran dan kejelasan suara sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik untuk memasuki tahap membaca lanjut di kelas tinggi.

Syelviana & Hariani (2019) menyatakan bahwa kemampuan membaca dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan tingkat keterampilannya

yaitu kemampuan membaca permulaan di kelas rendah dan kemampuan membaca pemahaman di kelas tinggi.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah tahap awal bagi peserta didik untuk mengenal dan mempelajari huruf sebagai suatu bahasa yang dilakukan dengan cara tertentu. Berdasarkan pada ketepatan bunyi huruf, lafal, kelancaran dan kejelasan suara. Tahap membaca permulaan ini dilakukan di kelas rendah yang kemudian berkembang untuk memasuki tahap selanjutnya di kelas tinggi.

#### **2.1.6.2. Tujuan Membaca Permulaan**

Muammar (2020) menyatakan tujuan membaca permulaan adalah untuk memberikan siswa kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan kejelasan lafal yang baik sebagai bekal untuk membaca selanjutnya.

Tarigan (2015:9) menyatakan bahwa tujuan membaca sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan.
- 5) Membaca untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan.
- 6) Membaca untuk menilai dan mengevaluasi.
- 7) Membaca untuk mempertimbangkan atau mempertentangkanMembaca

Dari beberapa pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa membaca permulaan

memiliki tujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan membaca siswa ditingkat kelas rendah dengan memperhatikan kejelasan intonasi dan huruf pada bacaan. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka siswa dapat menganalisis dan memahami informasi yang ada pada bacaan atau buku.

### **2.1.6.3. Indikator Membaca Permulaan**

Nurani et al (2021) menyatakan ada beberapa indikator membaca permulaan yaitu:

- 1) Kemampuan membaca huruf vokal.
- 2) Kemampuan membaca huruf konsonan.
- 3) Kemampuan membaca suku kata.
- 4) Kemampuan membaca kata
- 5) Kelancaran membaca.

Sedangkan menurut (Tarigan (2015:24) menyatakan bahwa membacapermulaan memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Penggunaan ucapan yang tepat

Dal hal ini ucapan harus sesuai dengan apa yang dibaca dan jelas, sehingga orang lain mendengar dan memahami makna bacaan yang telah dibaca.

- 2) Penggunaan frasa yang tepat.

Agar saat membaca isi bacaan dapat tersampaikan dengan baik, maka penggunaan frasa haruslah tepat.

- 3) Penggunaan intonasi, nada, lafal dan tekanan yang tepat agar orang lain yang mendengar bisa mudah mengerti dan faham.

- 4) Membaca dengan suara yang jelas dalam hal pelafalan, pengucapan kata atau

kalimat. Kejelasan suara ketika membaca diperlukan agar tidak ada kesalahan dalam penafsiran oleh pendengar.

5) Sikap membaca yang baik

Membaca dengan penuh perasaan dan ekspresif. Jika ingin saat membaca dapat tersampaikan dengan baik oleh pendengar maka menghayati bacaan yang dibaca perlu dilakukan.

6) Menguasai tanda baca

Ketika sedang membaca haruslah memperhatikan tanda baca agar tidak terjadi kesalahan.

7) Membaca dengan lancar

Membaca dengan lancar tanpa terbata-bata dimaksudkan agar pendengar dapat memahami yang disampaikan oleh pembaca gar tidak salah dalam penangkapan makna dan isi bacaan.

8) Memperhatikan kecepatan membaca

Ketika membaca tidak boleh terlalu cepat maupun terlalu lambat, karena pembaca harus memperhatikan dengan seksama agar pendengar memahami isi dan makna dari bacaan.

9) Membaca dengan tidak terpaku dalam teks bacaan.

Ketika sedang membaca, sesekali pembaca harus melihat kearah pendengar seakan sedang berinteraksi dengan pendengar.

10) Membaca dengan penuh percaya diri.

Hal demikian perlu adanya, karena dengan percaya diri tidak akan mempengaruhi kelancaran dan penampilan saat sedang membaca.

Menurut Muammar (2020) menyatakan bahwa empat aspek keterampilan membaca permulaan meliputi:

- 1) Lafal
- 2) Intonasi
- 3) Kelancaran membaca
- 4) Kejelasan suara

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan membaca permulaan dimulai dari kejelasan dalam menyebutkan bunyi huruf baik huruf vokal maupun konsonan. Dilanjutkan dengan kemampuan membaca suku kata menjadi kata dan memperhatikan kelancaran dalam membaca. Ketika membaca harus memperhatikan intonasi, lafal, tanda baca, percaya diri, sikap dan membaca dengan baik. Sehingga dari ketiga pendapat ahli diatas peneliti memakai indikator dari Muammar (2020) yaitu Lafal, Intonasi, Kelancaran Membaca dan Kejelasan Suara

#### **2.1.6.4. Hal Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca**

Windrawati et al (2020) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik sebagai berikut :

- 1) Motivasi belajar

Motivasi belajar siswa yang rendah akan berpengaruh pada hasil belajar dan kemampuan siswa contohnya kemampuan membaca. Motivasi belajar yang tinggi bersumber dari kerja keras yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan meskipun menghadapi banyak kendala.

## 2) Lingkungan keluarga

Membangun kebiasaan baik dapat dilakukan sejak dini yang diawali dari lingkungan keluarga. Contohnya kebiasaan membaca sejak dini. Membaca cerita atau mempelajari informasi baru dapat menginspirasi ide-ide segar untuk melakukan hal yang benar. Mendorong dan menyemangati membaca bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, namun tempat terbaik untuk memulainya adalah rumah. Minat baca dan berpikir kritis anak dapat terbentuk pada lingkungan keluarga yang dimana orang tuanya memiliki peran agar anak bisa belajar dengan disiplin.

## 3) Bahan bacaan

Pemilihan bahan bacaan sangat berpengaruh pada kemampuan membaca memahami isi dan minat membaca pada siswa. Bahan bacaan yang sulit untuk dipahami dan dimengerti akan membuat siswa enggan untuk membaca.

## 2.2. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan didukung oleh beberapa hasil penelitian sebagaiberikut :

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh S u l e m a n e t a l ( 2 0 2 1 ) dalam judul Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode *Scramble* Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. Hasil penelitian setelah dilakukan siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mampu membaca permulaan berjumlah 24 siswa atau 72% hal tersebut belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan sehingga dilakukan tindak lanjut ke siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, siswa yang mampu menjadi 29

siswa atau 87%. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *scramble* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

- 2) Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Putri et al (2022) dalam judul penelitian Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan ditemukan hasil nilai skor pretest dan posttest. Skor pretest didapatkan hasil sebesar 48,90 dan hasil skor posttest didapatkan hasil 85,67. Dari data tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sebesar 0.70 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *scramble*.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2022) dalam judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 6 Batur. Hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa siswa kelas 1 SDN 6 Batur meningkat dari data awal sebesar 60,7 dengan kategori kurang, sedangkan rata-rata kemampuan membaca permulaan pada siklus I sebesar 69,9 yang berada dikategori cukup baik. Rata-rata kemampuan membaca pada siklus II sebesar 87 dengan kategori baik. Untuk presentasi ketuntasan klasikal pada data awal dan presentase klasikal siklus I hingga kemudian presentase ketuntasan klasikal pada siklus II selalu meningkat dan mencapai 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *puzzle* di kelas dapat



meningkatkan kemampuan siswa membaca.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Raudhatul Jannah Assubaidi & Rudi Ritonga, (2023) dengan judul penelitian Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan *Puzzle* Pada Siswa Kelas I SD. Dari penelitian dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di sebuah sekolah dasar. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca permulaan siswa setelah penerapan media *puzzle*. Pada siklus I, sekitar 63% siswa berhasil mencapai KKM (Kompetensi Minimal Minimal), sedangkan pada siklus II, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi sekitar 83%. Media *puzzle* membantu siswa memahami hubungan antara bunyi dan huruf, serta memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

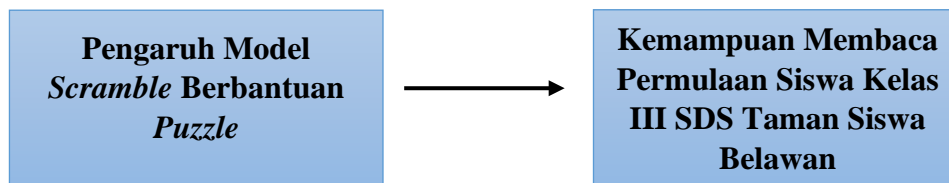
### **2.3. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan siswa Kelas III di SDS Taman Siswa Belawan sebelum menggunakan model pembelajaran *scrambel* berbantuan media *puzzle*, tergolong rendah. Dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang disebabkan guru tidak menggunakan model atau metode yang bervariasi, cara mengajar masih konvensional, pembelajaran berpusat pada guru, dan tidak menggunakan media pembelajaran pendukung. Sehingga dapat membuat siswa merasa bosan, jenuh, khawatir dan tidak bersemangat.

Membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa

sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Keterampilan membaca permulaan siswa di kelas rendah yaitu Kelas III SDS Taman Siswa Belawan, masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan seperti kurang mampunya siswa membedakan dan mengenal huruf yang bentuknya sama, penempatan tanda baca yang kurang, lafal dan intonasi membaca. Sehingga mengakibatkan minat membaca siswa kurang dan membaca menjadi tidak lancar.

Untuk meningkatkan hasil membaca siswa menjadi lebih baik, guru harus mampu merubah cara mengajarnya. Salah satunya menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan media pembelajaran yang konkrit. Yaitu menggunakan model scramble berbantuan media *puzzle*.



#### 2.4. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2019) menyatakan hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah. Arikunto menyatakan hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari permasalahan. Arikunto menyatakan bahwa ada dua jenis hipotesis yang digunakan yaitu alternatif ( $H_a$ ) dan alternatif nol ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengolah angka dan statistik untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat diukur. Elfiranto dan Lesmana (2022) menyatakan penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya dilakukan secara random, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan pendekatan penelitian diatas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendeksripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas III di SDS Taman Siswa Belawan berdasarkan masing-masing variabel.

#### **3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1. Lokasi**

Penelitian dilakukan di SDS Taman Siswa Belawan yang beralokasi di Jl. Kakap No. 1, Belawan Bahagia, Kec. Medan Belawan, Kota Medan. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di tempat tersebut karena peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model *scramble* berbantuan media *puzzle*

terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas III SDS Taman Siswa Belawan. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan, memberikan sumbangan dan masukan dalam rangka memperbaiki model dan media pembelajaran di SDS Taman Siswa Belawan kedepannya.

### 3.2.2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 9 bulan, yakni dari Bulan Desember 2023 sampai Bulan Agustus Tahun 2024.

**Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags
1	Pengajuan Judul									
2	Penyusunan Proposal									
3	Bimbangan Proposal									
4	Seminar Proposal									
5	Perbaikan Proposal									

6	Pelaksanaan Penelitian									
7	Penulisan Skripsi									
8	Bimbingan Skripsi									
9	Pengesahan Skripsi									
10	Sidang Meja Hijau									

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDS Taman Siswa Belawan yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswi perempuan.

#### 3.3.2. Sampel

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Ada beberapa teknik sampel yang digunakan dalam penelitian. Adapun prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) Sampling Jenuh adalah teknik

pengambilan sampel bila semua anggota populasi diambil sebagai sampel. Dengan pertimbangan bahwa jumlah siswa hanya 25 orang.

### **3.4. Variabel dan Definisi Operasional**

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Scramble*. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu Kemampuan Membaca permulaan siswa.

Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* (X) adalah salah satu kegiatan atau model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengantujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, berpikir kreatif, dan konsentrasi.
2. Kemampuan Membaca Permulaan (Y) adalah kemampuan dasar/awal yang harus dimiliki oleh siswa seperti mengenal dan mempelajari huruf sebagai suatu bahasa yang dilakukan dengan cara tertentu

### **3.5. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2017:102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mengukur suatu fenomena alam atau sosial yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen nontes yaitu pengamatan atau observasi.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan responden. Metode pengumpulan data ini memiliki ciri yang spesifik dibandingkan metode yang lain. Dalam penelitian ini lembar

observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Adapun sasaran observasi dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan siswa di kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

Dalam penelitian ini, lembar observasi yang digunakan diukur dengan skala Likert dengan *ratingscale*. Menurut Sugiyono (2019) bentuk *ratingscale* dapat digunakan untuk pedoman observasi.

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi Membaca Permulaan Siswa

No	Indikator	Item
1.	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	3 item
2.	Ketepatan dalam intonasi	2 item
3.	Kelancaran membaca	3 item
4.	Kejelasan suara	3 item

Indikator dari Muammar (2020)

**Tabel 3.3** Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Rentang Angka
1	Sangat Baik (A)	4
2	Baik (B)	3
3	Cukup (C)	2
4	Kurang (D)	1

### 3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif, yaitu sekumpulan teknik dan langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis, mengolah, menguji data dengan perhitungan angka-angka dengan tujuan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut. Adapun rumus-rumus yang digunakan sebagai berikut :



### 1) Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (2022) menyatakan bahwa uji validitas konstruk untuk menguji validitas konstruksi, dapat dilakukan untuk pendapat ahli (judgment expert). Dalam hal ini, instrumen dikonstruksikan dengan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Selanjutnya meminta pendapat ahli tentang instrumen yang telah disusun sebelumnya. Para ahli akan memberikan keputusan yaitu instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan atau instrumen perlu adanya perbaikan.

Setelah pengujian konstruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris dilapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari populasi yang diambil.

### 2) Uji Hipotesis

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah diajukan dalam bentuk pertanyaan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui dan membuktikan apakah hasil hipotesis dapat “diterima atau tidak” dengan melakukan Uji T. Maka dapat dilihat ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 25 Statistic versi 22 untuk Uji T sebagai berikut :

1. Aktifkan program SPSS - *Klik analyze - Compare Means - Sampel Test.*
2. Memilih variabel yang akan diuji pada kotak “*Test variabel*”
3. Klik Ok.

Kriteria Uji Hipotesisi :

Jika Sig (2-tailed)  $\leq 0.05$ ; maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Jika Sig (2-tailed)  $\geq 0.05$ ; maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

Keterangan :

$H_a$  : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

$H_o$  : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

## BAB IV

### PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di SDS Taman Siswa Belawan selama penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* menjadi titik fokus dalam penelitian ini. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan membaca permulaan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Tema 7 Perkembangan Teknologi dan Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan yang diterapkan melalui model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran Likert untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa yang dibagi menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria penelitian ini dilandaskan pada standar yang diterapkan Dapertemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003, dengan rumus dan pembagian skor sebagai berikut ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian skor tersebut diakumulasikan menjadi beberapa kategori penilaian sebagai berikut :

- Skor  $\geq 80$  hingga 100 untuk kemampuan membaca permulaan tinggi
- Skor 60 hingga 79 untuk kemampuan membaca permulaan sedang
- Skor  $\leq 59$  untuk kemampuan membaca permulaan rendah

Berikut gambaran hasil kemampuan membaca permulaan siswa kelas III sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* dan

setelah menggunakan model pembelajaran *scramble* di SDS Taman Siswa Belawan sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan Sebelum Pembelajaran *Scramble* berbantuan media *puzzle***

<b>Skor</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
$\geq 80$	4	16%	Tinggi
60-79	8	32%	Sedang
$\geq 59$	13	52%	Rendah
<b>Jumlah</b>	25	100%	

Dari tabel diatas menggambarkan distribusi kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SDS Taman Siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* media *puzzle*. Adapun aspek-aspek kemampuan membaca permulaan ini seperti ketepatan dalam mengucapkan lafal, ketepatan dalam intonasi, kelancaran membaca dan kejelasan suara.

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa sebelum implementasi model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, hanya terdapat 4 siswa (16%) yang menunjukkan kemampuan membaca permulaan tinggi, 8 siswa (32%) menunjukkan kemampuan membaca permulaan sedang, dan 13 siswa (52%) menunjukkan kemampuan membaca permulaan rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebelum intervensi model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca permulaan kategori rendah.

Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sebelum penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* mayoritas berada pada kategori rendah. Dari temuan ini akan menjadi dasar yang penting untuk melihat pengaruh yang akan ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *scramble*, dan diharapkan terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah menerapkan model pembelajaran tersebut.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan Setelah Pembelajaran *Scramble* berbantuan media *puzzle***

<b>Skor</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
$\geq 80$	15	60%	Tinggi
60-79	7	28%	Sedang
$\geq 59$	3	12%	Rendah
<b>Jumlah</b>	25	100%	

Dari tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas III SDS Taman Siswa Belawan Setelah Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* , menunjukkan terdapat perubahan yang signifikan dalam distribusi kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa 15 siswa (60%) menunjukkan kemampuan membaca permulaan tinggi ( $\geq 80$ ) setelah pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* diterapkan. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan

yang substansial dibandingkan kondisi sebelum pembelajaran *scramble*, yang hanya terdapat 4 siswa (16%) yang berada pada kategori tinggi. Kemudian, 7 siswa (28%) mencapai kategori kemampuan membaca permulaan sedang (skor 60-79), dan hanya terdapat 3 siswa (12%) yang berada pada kategori membaca permulaan rendah ( $\leq 59$ ).

Dari tabel distribusi ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*. Peningkatan jumlah siswa dengan kemampuan membaca permulaan tinggi, menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* memiliki pengaruh yang positif bagi siswa sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang menarik, kreatif, tidak monoton, membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* dapat menjadi salah satu strategi efektif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan model pembelajaran *scramble* sebagai pendekatan inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, kreativitas siswa, dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### **4.1.1. Uji Validitas Instrumen**

Uji Validitas Instrumen atau Uji Validitas Konstruk dapat digunakan untuk

mengetahui kevalidan instrumen dengan menggunakan pendapat ahli. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan lembar uji validator oleh Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd untuk mendapat saran dan perbaikan di lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil dari uji validitas ini memperoleh skor dengan rata-rata yaitu 95 dengan kategori tinggi sehingga lembar observasi ini valid untuk di uji cobakan dalam penelitian ini.

#### **4.1.2. Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test)**

Dalam rangka menguji hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di SDS Taman Siswa Belawan, diperlukan suatu metode analisis statistik yaitu dengan melakukan uji hipotesis menggunakan Uji-t Berpasangan (Paired Sample T-Test). Metode ini dipilih karena sesuai dengan desain penelitian yang mengukur kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SDS Siswa Belawan pada dua kondisi berbeda: sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*.

Uji-t Berpasangan memungkinkan perbandingan langsung antara skor rata-rata kemampuan membaca permulaan pada kedua kondisi tersebut, sehingga dapat diidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah intervensi. Dengan uji ini akan memberikan bukti yang empiris untuk mendukung dan menolak hipotesis penelitian. Hasil uji ini akan menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan menarik kesimpulan mengenai pengaruhnya terhadap peningkatan

kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia pada siswa yang diteliti.

Berikut hasil uji hipotesis (paired sampel T test) penelitian ini :

**Tabel 4.3 Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test)**

Variabel	Mean	Std. Deviation	T	Sig.
Kemampuan Awal	62.60	7.0149	-57.622	0.000
Membaca Permulaan				
Kemampuan Membaca	86.30	7.0015		
Permulaan Setelah Intervensi				

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SDS Taman Siswa Belawan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*. Sebelum intervensi, kemampuan awal membaca permulaan siswa rata-rata (mean) 62.60 dan standar deviasi 7.0149. Setelah intervensi, terjadi peningkatan substansial dengan rata-rata (mean) 86.30 dan standar deviasi 7.0015. Peningkatan rata-rata sebesar 23.7 poin ini menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Signifikansi statistik dari perbedaan ini dikonfirmasi oleh nilai t hitung sebesar -57.622 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0.000 yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0.05, yang merupakan ambang batas umum untuk menentukan signifikansi statistik. Hal ini memberikan bukti kuat untuk menolak



hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa.

Kesimpulan dari analisis ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai model pembelajaran *scramble* berbantuan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dan memberikan dampak yang positif pada perkembangan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

#### **4.2. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di SDS Taman Siswa Belawan memberikan data yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* memperoleh nilai rata-rata (mean) kemampuan membaca permulaan sebesar 62.60. Dari hasil temuan ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, sebagai besar siswa memiliki tingkat kemampuan membaca permulaan yang rendah.

Kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* menjadi meningkat dengan memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 86.30 dengan kategori kemampuan membaca permulaan tinggi. Hasil nilai rata-rata (mean) ini lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* sebesar 62.60. Peningkatan nilai rata-rata (mean) sebesar 23.7 poin.

Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* mayoritas kemampuan membaca permulaan siswa berada pada kategori rendah. Setelah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* mayoritas kemampuan membaca permulaan siswa menjadi meningkat dan berada pada kategori tinggi.

Selanjutnya, untuk menentukan apakah peningkatan ini secara statistik signifikan, diperlukan uji paired simple t-test. Hasil dari uji ini diperoleh nilai t hitung sebesar -57.622 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi dengan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan sebesar (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan.

Selain peningkatan skor dan signifikansi, observasi selama penelitian menunjukkan adanya perubahan positif dalam dinamika pembelajaran. Siswa menampilkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*. Interaksi antar siswa dalam kelompok menjadi lebih aktif, dan mereka menunjukkan motivasi yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

*scramble* berbantuan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di SDS Taman Siswa Belawan. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dalam skor lembar observasi, tetapi juga dalam keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama siswa, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan kemampuan membaca permulaan.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Islamiyah et al (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Kedua penelitian ini membuktikan efektivitas kombinasi model *scramble* dan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa, meskipun dilakukan pada lokasi dan subjek penelitian yang berbeda.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil Ayuningtyas et al (2019) yang membuktikan keefektifan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa. Kesamaan hasil ini memperkuat argumen bahwa kombinasi model *scramble* dan media *puzzle* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas di sekolah dasar.

Kesimpulannya, hasil penelitian berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa kelas III SDS Taman Siswa Belawan. Model dan media pembelajaran ini berhasil

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan signifikan pada skor kemampuan membaca permulaan menunjukkan bahwa kombinasi model *scramble* dan media *puzzle* dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran membaca permulaan di tingkat sekolah dasar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia kelas III di SDS Taman Siswa Belawan maka merumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* di kelas III SDS Taman Siswa Belawan, hanya terdapat 4 siswa (16%) yang menunjukkan kemampuan membaca permulaan dengan kategori tinggi. Sementara itu, 8 siswa (32%) menunjukkan kemampuan membaca permulaan kategori sedang, dan 13 siswa (52%) kategori rendah. Adapun kemampuan membaca permulaan siswa sebelum intervensi memiliki nilai rata-rata (mean) 62.60 dengan kategori sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebelum intervensi model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca permulaan dengan kategori sedang.
2. Kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SDS Taman Siswa Belawan setelah menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari 15 siswa (60%) menunjukkan kemampuan membaca permulaan tinggi ( $\geq 80$ ) setelah pembelajaran *scramble* diterapkan. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang substansial dibandingkan kondisi sebelum pembelajaran *scramble*, yang hanya

terdapat 4 siswa (16%) yang berada pada kategori tinggi. Kemudian, 7 siswa (28%) mencapai kategori kemampuan membaca permulaan sedang (skor 60-79), dan hanya terdapat 3 siswa (12%) yang berada pada kategori membaca permulaan rendah ( $\leq 59$ ). Adapun kemampuan membaca permulaan siswa memiliki nilai rata-rata (mean) 86.30 dengan kategori tinggi. Peningkatan jumlah siswa dengan kemampuan membaca permulaan tinggi, menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* memiliki pengaruh yang positif bagi siswa sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang menarik, kreatif, tidak monoton, membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas III SDS Taman Siswa Belawan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*. Sebelum intervensi, kemampuan awal membaca permulaan siswa rata-rata (mean) 62.60. Setelah intervensi, terjadi peningkatan substansial dengan rata-rata (mean) 86.30. Peningkatan rata-rata sebesar 23.7 poin ini menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan sebesar (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test inimenolak hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle*, dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka terdapat saran yang peneliti berikan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, hendaknya fokus ketika guru menyampaikan pembelajaran dan harus bersemangat dalam belajar serta giat dan rajin latihan membaca agar membaca semakin lancar.
2. Bagi Guru dan Sekolah, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif hendaknya guru merancang sebuah pendekatan pembelajaran yang baik. Misalnya Guru dapat menerapkan kombinasi model *scramble* dan media *puzzle* sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran membaca permulaan di tingkat sekolah dasar.
3. Peneliti, memberikan pengalaman yang menarik dan berkesan selama proses melaksanakan penelitian dan menjadikan penelitian ini sebagai pelajaran untuk kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, T. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN KARTU KATA DI TK CENTRE DESA JATITENGAH KECAMATAN JATITUJUH KABUPATEN MAJALENGKA Titin Agustika. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.31949/ra.v1i1.2595>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Artini, A. dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kampiung Sujana. *E -Journal PGSD*, 2, 1.
- Astuti, N., Rapani, Ningsih, D. K., & Triastuti, V. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif*. GRAHA ILMU.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ayuningtyas, D. R., Saptaningrum, E., & Kiswoyo. (2019). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 TEGALONTAR*. 3(2), 136–139.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Rajawali Pers.
- Dewi, H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31–39.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 2.
- Elfrianto, E., Nasution, I. S., & Siregar, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif Berorientasi Mikir (Mengamati, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) di SD Muhammadiyah 12 Medan. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4071>
- Elfrianto, & Lesmana, G. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (M. . Dr. H. Bahdin Nur Tanjung, S.E. (ed.)). UMSU PRESS.
- Fathurrohman, M. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran*. Kalimedia.
- Fitria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam



- Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 94–109.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., & Ndraha, L. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325–332.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. PUSTAKA PELAJAR.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. PUSTAKA PELAJAR.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Alfabeta.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Istarani. (2017). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. MEDIA PERSADA.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Marzuki, N., Fadilah Amin, N., & Jabbar Tahir, A. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101–2114.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. CV. Feniks Kita Menulis.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Mulyono, A. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *Fitrah*, 3(1), 118–119.
- Nugroho, D. A., Nugroho, A. S., Damayani, A. T., & Pendidikan, F. I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Media Puzzle Untuk*. 3, 126–136.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/907>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan*

- Tambusai.*, 3(4), 808.
- Octavia, S. A. (2020). *Model Model Pembelajaran* (P. DEEPUBLISH (ed.)).
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Raudhatul Jannah Assubaidi, & Rudi Ritonga. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas I SD. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 105–112. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.08>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, Pub. L. No. 20, 147 (2003).
- Rofi'i, A., & Susilo, S. V. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Mengidentifikasi beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Skimki-Pedagogia*, 1(2).
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Raja Grafindo Persada.
- Setiaji, A. C. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif*. GRAHA ILMU.
- Shinta, A. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Diva Press.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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>
- Suprijono, A. (2016). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN EMANSIPATORIS*. PUSTAKA PELAJAR.
- Surur, M. (2020). Effect Of Education Operational Cost On The Education Quality With The School Productivity As Moderating Variable. *Psychology and Education*, 57(9), 1196–1205.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Syelviana, N., & Hariani, S. (2019). Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas 1 di Sekolah Dasar. *JPGSD*.

- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (3rd ed.). Balai Pustaka.
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 25233–25234. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10624%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10624/8504>
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.405>

# LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>
-------------------

**SILABUS**

**Satuan Pendidikan : SDS Taman Siswa Belawan**

**Kelas / Semester : III/II**

**Tema 7 : Perkembangan Teknologi**

**Subtema 1 : Perkembangan Teknologi Produksi Pangan**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Indikator</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga dan Negara</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda</p>	<p>4.1. Menggali informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, transportasi di lingkungan setempat</p> <p>4.6. Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	Perkembangan Teknologi Pangan	<p>4.1.1. Memahami informasi terkait perkembangan teknologi</p> <p>4.1.2. Menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat.</p> <p>4.6.1. Mengidentifikasi ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat</p> <p>4.6.2. Menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat.</p>	2 x 35 materi

<p>yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak</p>				
--	--	--	--	--

Mengetahui :

Mengetahui :

Kepala Sekolah  
  
**Nurmilani, S.Pdi**

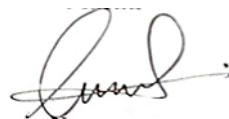
Medan, Mei 2024

Guru Wali Kelas III



**Rahani Sumilah, S.Pdi**

Peneliti



**Nurdahlia**

<b>Lampiran 2</b>
-------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDS Taman Siswa Belawan
Kelas / Semester	: III (Tiga) / II
Tema 7	: Perkembangan Teknologi
Sub Tema 1	: Perkembangan Teknologi Produksi Pangan
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga dan Negara
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR****Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator
4.7. Menggali informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, transportasi di lingkungan setempat	4.7.1. Memahami informasi terkait perkembangan teknologi 4.7.2. Menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat.
4.6 Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	1.6.1. Mengidentifikasi ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat. 1.6.2. Menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan

	memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat.
--	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui informasi tentang perkembangan teknologi dengan tepat.
2. Siswa mampu menuliskan pokok-pokok informasi terkait perkembangan teknologi produksi pangan dengan tepat.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

- ✓ Perkembangan Teknologi Produksi Pangan

### E. METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Scramble

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan I

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembukaan pembelajaran dengan salam kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama.</li> <li>• Menanyakan kabar peserta didik dan kesiapan didik untuk belajar</li> <li>• Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik</li> <li>• Guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari</li> </ul>	10Menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk bercerita mengenai berbagai jenis makanan yang biasa dikonsumsi sehari-hari.</li> <li>• Guru menjelaskan contoh jenis makanan dan menjelaskan bahwa jenis makanan yang diolah merupakan hasil dari teknologi pangan.</li> <li>• Guru meminta siswa membaca teks “Teknologi Pangan” pada buku siswa secara bersama-sama dengan nyaring dan serentak. Dengan memperhatikan intonasi, tanda baca, suara yang jelas dan kelancaran membaca.</li> </ul>	50 Menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyediakan perlengkapan seperti media, kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa (<b>Langkah persiapan dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok dan mengecek kesiapan belajar siswa (<b>Langkah persiapan dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru menyiapkan kartu-kartu yang akan digunakan berupa soal dan kartu jawaban yang telah diacak. Pada tahap ini kartu jawaban berupa <i>puzzle</i> yang telah diacak. (<b>Langkah kegiatan persiapan model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru menerangkan informasi kepada siswa terkait aturan permainan (<b>Langkah kegiatan inti model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu jawaban yang cocok. Siswa dituntut untuk saling bekerjasama (<b>Langkah kegiatan inti model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya, siswa juga diminta untuk membaca teks secara bergantian dengan memperhatikan beberapa hal seperti kejelasan suara, lafal, intonasi, dan kelancaran membaca. (<b>Langkah kegiatan inti dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru membimbing dan membetulkan kesalahan tata bahasa dalam tugas kelompok yang diberikan (<b>Langkah tindak lanjut dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan dan kesulitan yang dialami siswa ketika bermain kartu.</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.</li> </ul>	15 Menit

## Pertemuan 2

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembukaan pembelajaran dengan salam kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama.</li> <li>• Menanyakan kabar peserta didik dan kesiapan didik untuk belajar</li> <li>• Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik</li> </ul>	<p>10Menit</p>
<p><b>Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran kepada siswa.</li> <li>• Guru meminta siswa membaca teks yang akan diberikan kepada siswa. Kemudian siswa secara bersama-sama membaca dengan nyaring dan serentak. Dengan memperhatikan intonasi, tanda baca, suara yang jelas dan kelancaran membaca.</li> <li>• Guru menyediakan perlengkapan seperti media, kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa (<b>Langkah persiapan dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan kelompok dan mengecek kesiapan belajar siswa (<b>Langkah persiapan dalam model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru menyiapkan kartu-kartu yang akan digunakan berupa soal dan kartu jawaban yang telah diacak. Pada tahap ini kartu jawaban berupa <i>puzzle</i> yang telah diacak. (<b>Langkah kegiatan persiapan model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Guru menerangkan informasi kepada siswa terkait aturan permainan (<b>Langkah kegiatan inti model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu jawaban yang cocok. Siswa dituntut untuk saling bekerjasama (<b>Langkah kegiatan inti model pembelajaran Scramble</b>)</li> <li>• Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya, siswa juga diminta untuk</li> </ul>	<p>50 Menit</p>

	<p>membaca teks secara bergantian dengan memperhatikan beberapa hal seperti kejelasan suara, lafal, intonasi, dan kelancaran membaca. <b>(Langkah kegiatan inti dalam model pembelajaran <i>Scramble</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing dan membetulkan kesalahan dalam menyusun teks asli, jika terdapat susunan kalimat atau kata yang salah menjadi kalimat bermakna <b>(Langkah tindak lanjut dalam model pembelajaran <i>Scramble</i>)</b></li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan dan kesulitan yang dialami siswa ketika bermain kartu.</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.</li> </ul>	15 Menit

#### G. SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN

- ✓ Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Perkembangan Teknologi* Kelas III ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- ✓ Buku Siswa Tema 7 : *Perkembangan Teknologi* Kelas III ( Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

#### H. PENILAIAN


Penilaian yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan guru, penilaian tersebut dapat berupa pengamatan keterampilan, dan tes pengetahuan rubrik penilaian

Mengetahui :

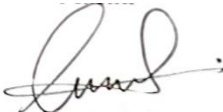
Kepala Sekolah  
  
 Nurmailani, S.Pdi

Medan, Mei 2024

Guru Wali Kelas III

  
 Rahani Sumilah, S.Pdi

Peneliti




Nurdahlia

## Lampiran 3

MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia  
SEMESTER : I

NO	NAMA SISWA	Pr			Ulangan		Tugas	
1	Adinda Putri Haboahan	90	100	95	55	65	75	65
2	Adzaleca Hana Sidqin Zachry	100	100	95	85	85	85	90
3	Ananda Putra Haboahan	85	100	95	30	55	65	90
4	Andika Prayoga Sianturi	-	100	85	45	65	65	80
5	Anji Pradita	100	95	95	75	85	95	80
6	Apriyani Surtabakti	100	100	100	30	45	65	80
7	Askanah Ipitikah Supi	95	100	100	80	80	90	100
8	Billy Andiangyah Sianiper	100	100	100	85	65	90	75
9	Dedek Serhan	95	100	100	35	55	55	-
10	Devi Khairani	95	85	100	85	85	75	80
11	El Saba Atuhra	95	100	85	35	40	65	55
12	Hanuni	100	100	100	75	85	90	75
13	Khairunnisa	100	100	100	85	80	85	90
14	M. Fairuzi Zulfordli	100	-	85	45	25	65	75
15	M. Supriyanto	100	85	95	25	40	55	70
16	Nerya Hastani	100	100	100	85	95	100	95
17	Putri Anjani	95	100	95	30	45	85	90
18	Raka Ramadhan Dalimuntha	85	100	95	45	55	65	40
19	Riza Indrawan	100	100	100	65	55	75	55
20	Sadani Sekawan Bahi Bara	100	85	95	70	65	50	85
21	Yani Alimaro Alimed	100	100	100	95	85	90	100
22	Zain Putri Annisa	100	85	95	70	55	75	80
23	Danil Virzeldi Bahi Bara	100	100	100	95	90	100	100
24	Ary Syjazia Rahma	95	85	100	55	65	85	55
25	Ibriz Sarmastama Simamora	100	95	95	70	80	100	80
26								
27								

Wali Kelas III



Rahani Sumila, S.Pd

**Lampiran 4****Dokumentasi Observasi di SDS Taman Siswa Belawan****Foto Bersama Dengan Siswa Siswi Kelas III SDS Taman Siswa Belawan****Foto Bersama Dengan Kepala Sekolah & Wali Kelas III SDS Taman Siswa Belawan**

## Lampiran 5



Ayo Beryanyi



Beni, Edo, Siti, dan Dayu berkumpul di teras rumah. Ibu Dayu menyediakan roti. Roti adalah makanan yang terbuat dari tepung.

Dayu dan teman-teman menikmati roti buatan Ibu Dayu. Dayu teringat sebuah lagu tentang roti. Dayu menyanyikannya di depan teman-teman. Lagu tersebut berjudul "Rotiku".

### Ayo Bernyanyi



Cobalah minta temanmu menyanyikan lagu "Rotiku"!

Dengarkan pola irama pada lagu tersebut!

Apakah pola iramanya sama atau berbeda?

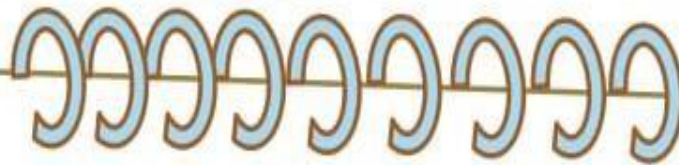
### Ayo Membaca



Siti menunjukkan sebuah teks bacaan. Isinya tentang teknologi pangan. Tahukah kamu apa arti teknologi pangan?

Ayo, kita baca teks bacaan yang ditunjukkan oleh Siti!





### Teknologi Pangan

Alam Indonesia sungguh kaya. Kacang kedelai, jagung, dan kelapa adalah hasil pertanian. Telur, daging, dan susu adalah hasil peternakan. Semua itu adalah sumber pangan kita. Pangan artinya makanan. Alam Indonesia menyediakan sumber pangan kita.

Hasil panen dan ternak yang melimpah memberi makanan yang cukup bagi kita. Akan tetapi, hasil pertanian dan peternakan tidak dapat bertahan lama. Makanan itu dapat membusuk. Makanan busuk harus dibuang. Hasil panen harus diolah agar tidak cepat membusuk.

Mengolah hasil panen dilakukan dengan teknologi pangan. Teknologi pangan adalah penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengolah pangan. Teknologi pangan dapat menghasilkan makanan baru. Teknologi pangan men<sup>o</sup>aga agar makanan tidak cepat membusuk.




Hasil panen berlimpah dapat diolah men<sup>o</sup>adi makanan baru. Kacang kedelai dapat dibuat men<sup>o</sup>adi tahu, tempe, dan kecap. Susu sapi dapat diolah men<sup>o</sup>adi mentega, susu bubuk, dan ke<sup>o</sup>u. Teknologi pangan mengolah makanan agar tahan lama. Teknologi pangan sangat bermanfaat bagi kehidupan.









## Lampiran 6

### Papan Scramble Berbantuan Media Puzzle beserta jawaban yang telah diacak sebelumnya

Papan Scramble

①.  →    
 - T U H A                      S S U U

②.  →    
 - A N S I A N                      M I N A S A N

③.  →    
 - K N R D E T                      O S S I S

Susun kata di bawah ini menjadi kalimat yang benar!

①. Kedelai / Minum / Sekali / Susu / Saya / Suka

②. Teknologi / busuk / Makanan / Agar / Menjaga / tidak / pangan

③. Kami / kelas / Men / bersama / di ruang / tempe / ibu guru

<b>Lampiran 7</b>
-------------------

**Lembar Validasi Instrumen Penelitian**  
**Lembar Observasi Kemampuan Membaca Permulaan**

Nama : Nurdahlia  
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.  
 Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

**Petunjuk**

- a. Ibu/Bapak dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom sekor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
- 4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Cukup  
 1 = Kurang
- b. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti yaitu sebagai berikut :
- A = Dapat digunakan tanpa revisi  
 B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit  
 C = Dapat digunakan dengan revisi sedang  
 D = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali  
 E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas	✓			
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas		✓		
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat	✓			
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca	✓			

3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja	✓			
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi	✓			
		Tidak terbata-bata dalam membaca	✓			
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas	✓			
		Siswa membaca dengan suara yang lantang	✓			
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca	✓			

**Rumus:**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{42}{44} \times 100$$

$$= 95$$

**Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan :**

Kriteria	Skor
Tinggi	80-100
Sedang	60-70
Rendah	0-50

**Validator**


Amin Basti, S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN**

Nama : *Muhammad Fairuzi Zulfadli*  
 Kelas / Semester : *3/2*

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas			✓	
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas			✓	
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas			✓	
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat		✓		
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca				✓
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja			✓	
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi		✓		
		Tidak terbata-bata dalam membaca				✓
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas		✓		
		Siswa membaca dengan suara yang lantang				✓
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca			✓	
Rata-rata			50			
Kriteria			Rendah			

**Guru Wali Kelas III**

*Rahani Sumilah*

Rahani Sumilah, S.Pdi

## LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Adinda Putri Habeban

Kelas / Semester : 3/2

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas			✓	
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas		✓		
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat			✓	
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca			✓	
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja			✓	
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi	✓			
		Tidak terbata-bata dalam membaca			✓	
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas		✓		
		Siswa membaca dengan suara yang lantang			✓	
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca			✓	
Rata-rata			6			
Kriteria			Sedang			

Guru Wali Kelas III



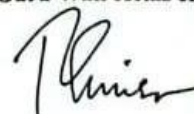
Rahani Sumilah, S.Pdi

## LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Adzalea Hana Sidqia Fachry  
 Kelas / Semester : 3/2

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas	✓			
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas	✓			
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat	✓			
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca		✓		
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja	✓			
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi		✓		
		Tidak terbata-bata dalam membaca		✓		
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas		✓		
		Siswa membaca dengan suara yang lantang		✓		
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca		✓		
Rata-rata			89			
Kriteria			Tinggi			

Guru Wali Kelas III



Rahani Sumilah, S.Pdi

**Lampiran 9**

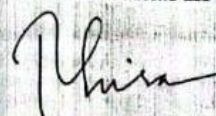
**LEMBAR OBSERVASI SETELAH PERLAKUAN**

Nama : *Dede Sersian*

Kelas / Semester : *3/2*

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas			✓	
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas		✓		
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat			✓	
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca			✓	
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja			✓	
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi			✓	
		Tidak terbata-bata dalam membaca				✓
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas				✓
		Siswa membaca dengan suara yang lantang		✓		
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca				✓
Rata-rata			50			
Kriteria			Rendah			

Guru Wali Kelas III



Rahani Sumilah, S.Pdi

## LEMBAR OBSERVASI SETELAH PERLAKUAN

Nama : Riza Indrawan

Kelas / Semester : 3/2

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas		✓		
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas		✓		
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat		✓		
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca		✓		
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja		✓		
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi	✓			
		Tidak terbata-bata dalam membaca		✓		
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas		✓		
		Siswa membaca dengan suara yang lantang		✓		
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca			✓	
Rata-rata			75			
Kriteria			Sedang			

Guru Wali Kelas III



Rahani Sumilah, S.Pdi



## LEMBAR OBSERVASI SETELAH PERLAKUAN

Nama : *Dani Virzaldi Batubara*

Kelas / Semester : *3/2*

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketepatan dalam mengucapkan lafal	Siswa mampu melafalkan huruf vokal yang ada pada kata dengan jelas	✓			
		Siswa mampu melafalkan huruf gabungan konsonan yang ada pada kata dengan jelas	✓			
		Siswa mampu melafalkan huruf diftong pada kata dengan jelas	✓			
2	Ketepatan dalam intonasi	Siswa membaca dengan irama dan tekanan yang tepat		✓		
		Intonasi suara tepat pada semua tanda baca		✓		
3	Kelancaran Membaca	Siswa membaca dengan lancar semua bacaan tanpa mengeja	✓			
		Siswa membaca dengan fokus dan konsentrasi	✓			
		Tidak terbata-bata dalam membaca	✓			
4	Kejelasan Suara	Siswa dapat membaca dengan suara yang jelas	✓			
		Siswa membaca dengan suara yang lantang	✓			
		Ketika membaca suara siswa dapat terdengar dari awal sampai akhir membaca		✓		
Rata-rata			93			
Kriteria			Tinggi			

Guru Wali Kelas III

*Rahani*

Rahani Sumilah, S.Pdi

Lampiran 10

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian







FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

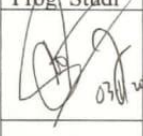
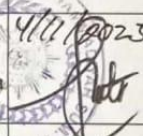
Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurdahlia  
N P M : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 119,0

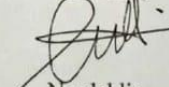
IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Scramble</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan	4/11/2023 
	Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V di SDS Taman Siswa Belawan	
	Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Tematik (Muatan IPS) Siswa Kelas V di SDS Taman Siswa Belawan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 November 2023

Hormat  
Pemohon,

  
Nurdahlia

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurdahlia  
 N P M : 2002090205  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

**"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan"**

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 November 2023

Hormat Pemohon,

Nurdahlia

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 36700 / IL3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nurdahlia**  
N P M : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan**

Pembimbing : **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 November 2024**

Medan, 20 Rabi'ul Akhir 1445 H  
04 November 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

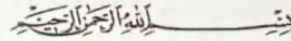




**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**

Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
08 Maret 2024	Perbaikan kata pengantar (pemakaian penulisan gelar)	<i>[Signature]</i>
18 Maret 2024	Perbaikan daftar isi (2 spasi dan E/D)	<i>[Signature]</i>
20 Maret 2024	Perbaikan latar belakang masalah	<i>[Signature]</i>
25 Maret 2024	Perbaikan batasan masalah dan identifikasi permasalahan	<i>[Signature]</i>
28 Maret 2024	Perbaikan waktu pelaksanaan penelitian (buat tabel dan sesuaikan)	<i>[Signature]</i>
30 Maret 2024	Perbaikan populasi penelitian (buang tabelnya)	<i>[Signature]</i>

Medan, 30 Maret 2024

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan  
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Identifikasi masalah penelitian diperbaiki dan dilengkapi
2.	Batasan masalah penelitian diperbaiki dan lebih rinci
3.	Perbaikan penulisan paragraf dan margin di BAB 1
4.	Perbaikan daftar pustaka dan penambahan jurnal dari ahli

Medan, Mei 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Prof. Dr. H. Efranto Nasution, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Penulisan paragraf, margin di BAB 1 Latar belakang
2.	Identifikasi masalah penelitian diperbaiki dan lebih rinci
3.	Batasan masalah penelitian diperbaiki: dan lengkapi
4.	Perbaikan daftar pustaka dan penambahan jurnal dari ahli

Medan, Mei 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Revisi / Perbaikan :

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

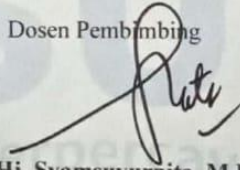
- Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

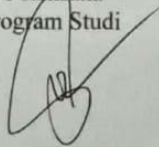
Dosen Pembahas

  
Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

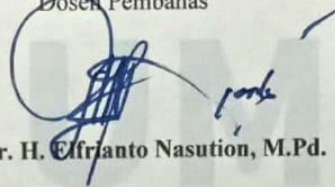
Nama : Nurdahlia  
 NPM : 2002090205  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble*  
 Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca  
 Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa  
 Belawan

Pada hari Rabu, tanggal 08 Mei, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

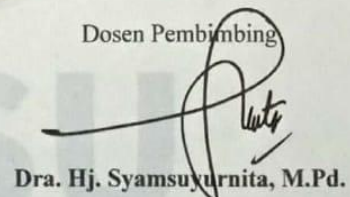
Medan, Mei 2024

Disetujui oleh :

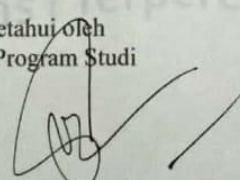
Dosen Pembahas

  
 Prof. Dr. H. Efrianto Nasution, M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

  
 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Nurdahlia  
 NPM : 2002090205  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2024

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble*  
Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca  
Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa  
Belawan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Nurdahlia

Medan, Mei 2024

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Nurdahlia  
NPM : 2002090205  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

**\*\*Pertinggal\*\***



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila melewati aurat ini agar diizinkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu)

Nomor : 1125/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024  
Lamp : ---  
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 17 Dzulqa'dah 1445 H  
27 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SDS Taman Siswa Belawan**  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nurdahlia**  
N P M : 2002090205  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan - Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa-Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Dekan  
*[Signature]*  
**Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd**  
NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***





YAYASAN PERSATUAN PERGURUAN TAMAN SISWA  
BERPUSAT DI YOGYAKARTA  
PERGURUAN TAMAN SISWA CABANG BELAWAN  
TAMAN MUDA ( SD ) TAMAN SISWA BELAWAN

Alamat : Jln. Kakap No. 1 Belawan Bahagia - Kecamatan Medan Belawan -20413  
Bank Sumut Capem Belawan No. Rekening : 12102040119901  
NPSN : 10210524 Akreditasi C  
Email : [sdstamansiswabelawan08@gmail.com](mailto:sdstamansiswabelawan08@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**

Menindak lanjuti surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan) Nomor 1125/II.3-AU/UMSU-02/F/2024

Perihal : **Izin Riset**

Maka dengan ini kepada Sekolah SDS Taman Siswa Belawan, Menerangkan bahwa :

Nama	: Nurdahlia
NPM	: 2002090205
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDS Taman Siswa Belawan Khususnya kelas III, Dalam rangka melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Taman Siswa Belawan.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 31 Mei 2024  
Kepala Sekolah

Nurmainani, S.Pdi.

Nurdahlia : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif  
Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan  
Membaca Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas III SDS  
Taman Siswa Belawan

ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b>	<b>15%</b>	<b>10%</b>	<b>9%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>digilib.unimed.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>imadeyudhaasmara.wordpress.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Nurdahlia  
Npm : 2002090205  
Tempat Tanggal Lahir : Sei Tualang Pandau, 25 Oktober 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jalan Protokol, Sei Tualang Pandau  
Email : nurdahlia1718@gmail.com

**PENDIDIKAN**

SD : SDN 010015 Sei Serindan (Lulus Tahun 2014)  
SMP : SMP N 2 Sei Kepayang Barat (Lulus Tahun 2017)  
SMA : MAN Tanjungbalai (Lulus Tahun 2020)  
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2024)