

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBEL BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA MURID SEKOLAH DASAR

Nur Islamiyah¹, Sitti Aida Azis², Tarman³, Nadira⁴, Aziz Thaba⁵

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No.259,
Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

⁵Lembaga Swadaya Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (LSP3) Matutu, Sulawesi Selatan,
Indonesia

sittiaidaazis@unismuh.ac.id

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa SD Islam Terpadu Al-Fatih di Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini adalah murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih. Pengumpulan data menggunakan teknik jurnal dan tes. Data dianalisis dengan teknik parametrick test dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian membuktikan bahwa besarnya nilai $F_{hitung} = 16,875$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.

KATA KUNCI: Alih Kode; Campur Kode; Bahasa.

THE INFLUENCE OF PUZZLE-ASSED MEDIA SCRAMBEL COOPERATIVE LEARNING MODEL ON READING ABILITY IN INDONESIAN LANGUAGE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL, PANGKAJENE DISTRICT, PANGKEP REGENCY

ABSTRACT: The purpose of this study was to determine the effect of the implementation of the scramble cooperative learning model assisted by puzzle media on the pre-reading ability of Indonesian students of Al-Fatih Integrated Islamic Elementary School in Pangkajene District, Pangkep Regency. This is an experimental research with one group pretest-posttest design. The sample of this research is the second grade students at SD Islam Terpadu Al-Fatih. Data collection using journal techniques and tests. Data were analyzed using parametrick test techniques using descriptive and inferential statistical techniques. The results prove that the value of $F_{count} = 16.875$ and F_{table} value at the significance level of 5% = 3.52 and 1% = 5.93, this means that $F_{count} \geq F_{table}$ is good at the 5% and 1% significance levels, then H_0 is rejected, which means There is a significant effect of the application of the cooperative learning model assisted by puzzle media on the beginning reading ability of grade II students at SD Islam Terpadu Al-Fatih, Pangkep Regency.

KEYWORD: Code Switching; Code Mixing; Language.

Diterima:
2021-12-23

Direvisi:
-

Distujui:
2021-12-25

Dipublikasi:
2022-03-30

Pustaka : Islamiyah, N., Aziz, S., 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).
doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>

PENDAHULUAN

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena

itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi

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

Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa kelas awal sejak dini agar mampu menunjang kemampuan berbahasa lainnya di masa-masa berikutnya. Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh siswa kelas awal karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di kelas (Brata, 2009). Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran (Cahyo, 2012). Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca (Eksari, 2013). Untuk itu, keberhasilan pengajaran membaca permulaan menjadi sangat penting bahkan menentukan keberhasilan belajar siswa ke depannya.

Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas rendah dan kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca

permulaan di kelas awal sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya *puzzle*, kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Tujuan membaca permulaan di kelas awal sebagaimana dinyatakan Brata (2009: 4) adalah “Agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat”. Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas awal. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suatu teknik atau metode pembelajaran yang tepat.

Allah telah memberikan kepada setiap guru bagaimana memilih metode pembelajaran yang baik sebagaimana telah difirmankan di dalam Al-Quran sebagai berikut;

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ أَنْ رَبَّنَا هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ «النحل: ١٢٥»

Artinya; (Wahai Nabi Muhammad) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui

orang-orang yang mendapat petunjuk) (Q.S. An-Nahl: 125)

Berdasarkan ayat tersebut, Allah telah memerintahkan Nabi Muhammad saw. (yang selanjutnya menjadi tugas seorang guru) untuk menggunakan seruan (pengajaran) yang sebaik-baiknya kepada siswa untuk menuju kebaikan dengan menggunakan kata-kata yang bijak dengan tetap memerhatikan tingkat kepandaian masing-masing siswa.

Artinya, untuk menjadi guru yang baik, maka bahasa adalah kuncinya. Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses belajar mengajar, kondisi, serta peninjauan dari bidang akademik dan nonakademik melalui dokumen atau arsip sekolah, diperoleh hasil bahwa keadaan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas awal khususnya kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep Tahun Pelajaran 2018/2019 kurang mampu memahami konsep membaca dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Siswa kelas II SD merasa kesulitan dalam membaca sehingga banyak menunjukkan rasa kebosanan seperti main-main sendiri dan mengabaikan guru. Ditinjau dari keadaan fisik sekolah yaitu ruang kelas II SD memang sudah memenuhi syarat yang baik untuk proses belajar mengajar. Setelah dilakukan pengamatan secara seksama terhadap proses pembelajaran membaca, ditemukan bahwa model pembelajaran membaca yang digunakan guru kurang bermakna karena masih bersifat konvensional. Pembelajaran membaca yang dilakukan guru selama ini yaitu dimulai dengan mengenalkan huruf lepas abjad dari “a” sampai “z” baik itu huruf kapital ataupun huruf kecil kemudian peserta didik menghafal huruf abjad dari a sampai z. Setelah peserta didik hafal, guru mencoba menerapkan metode eja dalam membaca kata. Penggunaan metode abjad dan metode eja masih belum cukup memberikan

kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membacanya dengan baik.

Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran membaca yang masih konvensional, kemampuan siswa mengkonversi simbol ke dalam bunyi yang tepat akan berlangsung sangat lambat. Hal ini terjadi sesuai dengan pernyataan Perfetti (Yuniawati, 2008: 3) bahwa karena pada saat mengidentifikasi kata, siswa memerlukan informasi lain yang berasal dari pengalaman mereka untuk dapat mengenal kata. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model yang mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi membaca permulaan dan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Pembelajaran membaca yang efektif dan inspiratif merupakan impian semua pendidik. Proses pembelajaran membaca yang efektif hanya bisa terjadi jika guru memberikan pembelajaran yang disajikan dengan memperhatikan pola perkembangan anak. Pembelajaran yang inspiratif akan tercapai jika guru mampu berperan sebagai inspirator yang mampu menjaga ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran membaca di kelas awal harus dilakukan pada tingkat yang tidak terlalu sulit, menyenangkan, namun jangan terlalu mudah sehingga menjadi membosankan bagi anak. Hal tersebut dipastikan ada di dalam model pembelajaran *scramble*.

Model pembelajaran Scramble merupakan model mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia, peserta didik diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada atau dengan variasi lain yang lebih menarik tergantung kemampuan guru dalam

mengembangkannya. *Scramble* cocok dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Model *scramble* juga mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak; prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar (Solchan, dkk., 2010).

Peneliti meyakini bahwa penerapan sebuah model pembelajaran akan lebih efektif jika didukung dengan penerapan komponen-komponen pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik model *scramble*, media yang dinilai sejalan dengan tujuan dan strategi pengimplementasiannya adalah media *puzzle*.

Puzzle merupakan permainan mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan, dan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokkan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda (Nielsen dalam Ekasari, 2013: 21). Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan. *Puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenali persamaan seperti: bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam satu potongan sesuai dengan corak yang sama

pada potongan lain (Kayvan dalam Ekasari, 2013: 21).

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

Penerapan model *scramble* tidak diragukan lagi keefektifannya dalam pembelajaran bahasa. Berbagai penelitian telah membuktikannya seperti Rahmat (2017), Saroh & Damaianti (2016), Masnati (2017). Begitu pula halnya dengan media *puzzle*, berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media jenis ini efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya membaca permulaan, seperti Cahyo (2012), Ratnasari (2013), Estiyani (2013), dan Yanti (2014). Namun, dari berbagai penelitian terdahulu tersebut, peneliti melihat adanya celah yang sekaligus menjadi peluang bagi peneliti untuk mengkombinasikan antara model *scramble* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca sebab belum ada yang melakukan hal tersebut.

Berdasarkan uraian konsep, permasalahan, dan pertimbangan beberapa hasil penelitian tersebut, maka penggunaan model *scramble* berbantuan media *puzzle* diharapkan efektif dalam

pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia siswa sekolah dasar di Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Namun, untuk mencapai pada kesimpulan yang menjawab harapan tersebut perlu dilakukan tindakan pembuktian dengan melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang mengujicobakan model *scramble* untuk dilihat pengaruh yang diberikan terhadap objek yang diujicobakan. Ditinjau dari tingkat eksplanasinya, penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Artinya, semua hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk deskriptif atau penggambaran berupa uraian secara objektif atau apa adanya tanpa perspektif subjektif peneliti.

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain (*design*) pre-eksperimental tipe *one group pretest posttest design* dengan cara memberikan perlakuan pada satu kelompok yang telah ditetapkan untuk selanjutnya diberikan perlakuan. Sampel yang akan diberikan perlakuan (*treatment*) dipilih purposive, hal ini dipilih berdasarkan kondisi sampel yang relatif kecil dan berada dalam satu kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) yang ada di SD Islam Terpadu Al-Fatih Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep, Tahun Pelajaran 2018/2019 yang tersebar dalam tiga ruang belajar yang berjumlah 19 orang kelas 1, 22 orang kelas 2, dan 23 orang kelas 3. Jadi total populasi adalah 64 orang (Data Primer SD IT All-Fatih). Peneliti menetapkan siswa

kelas II SD Islam Terpadu Al-Fatih sebagai objek eksperimen model *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 22 orang.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu teknik jurnal dan teknik tes jenis unjuk kerja. Ragam analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *parametric test*. Artinya, analisis ini menghendaki adanya uji asumsi klasik sebelum data dianalisis lebih lanjut. Setelah data dinyatakan memenuhi ketika syarat (uji asumsi klasik) tersebut, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis pertama menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis menggunakan teknik deskriptif meliputi (1) pemeriksaan hasil belajar, (2) tabulasi data hasil belajar, (3) membuat tabel distribusi, (4) membuat histogram data, (5) menentukan mean, median, dan modus data. Analisis yang kedua yaitu analisis inferensial. Analisis ini meliputi (1) uji asumsi klasik, (2) uji regresi sederhana, (3) uji hipotesis.

Uji asumsi klasik yang digunakan adalah uji normalitas, linearitas, homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dari kedua variabel berdistribusi normal, uji linearitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dari kedua variabel memiliki hubungan linear, dan uji homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh dari kedua variabel berasal dari sumber yang homogen. Ketiga jenis uji tersebut dimaksudkan sebagai uji persyaratan awal sebelum data dianalisis untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana. Analisis regresi sederhana digunakan

untuk mengetahui pengaruh penerapan model *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Kemampuan Membaca Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Jumlah murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih sebanyak 22 orang yang terdiri dari 8 murid laki laki dan 14 murid perempuan. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi awal yaitu dengan melakukan wawancara dengan guru kelas II SD. Berdasarkan keterangan yang diperoleh, diutarakan bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca masih belum efektif. Murid kelas II SD tersebut masih kesulitan membaca kata dan kalimat secara lancar dengan memperhatikan intonasi yang tepat. Namun, dari 22 murid, tiga murid lainnya sudah dinyatakan mahir dalam membaca sehingga tidak lagi dijadikan sampel. Sebagian besar dari mereka masih mengeja dan membutuhkan waktu lama saat membaca kata dan kalimat.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang mengaktifkan dan kurang memberikan kesempatan pada murid untuk belajar menemukan sendiri. Murid kelas II masih dijadikan objek pembelajaran bukan subjek pembelajaran. Guru kelas II SD selama ini melaksanakan pembelajaran dengan media seadanya cukup dengan papan tulis dan kapur. Murid belajar membaca kata yang, kemudian guru melatih murid untuk membaca kalimat yang ditampilkan di papan tulis. Proses membaca kata dan kalimat tanpa adanya proses penguraian kalimat ke kata, dari kata ke suku kata, dari suku kata menjadi huruf dan proses sintetik untuk menyusun huruf hingga kalimat serta tidak adanya kegiatan belajar yang bermakna yaitu belajar menemukan

sendiri pengalaman membaca secara berulang-ulang membuat murid sulit dan lama untuk memahami cara membaca yang lancar.

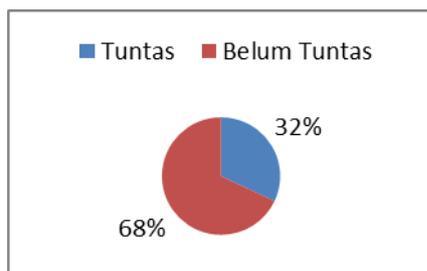
Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan diawali tes kemampuan membaca awal (sebelum tindakan) dimana setiap murid secara bergantian membaca huruf, kata dan kalimat. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal murid tentang keterampilan membaca yang dimilikinya. Berikut ini hasil tes awal keterampilan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih.

Tabel 1 Interval Hasil *Pretest*

Interval Data	Deskripsi	Frekuensi	(%)
0-25	Sangat Rendah	0	0
26-45	Rendah	1	5.3
46-65	Cukup Baik	11	57.9
66-85	Baik	7	36.8
86-100	Sangat Baik	0	0
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil tes kemampuan awal siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa hanya satu orang siswa (5.3%) mendapatkan nilai dengan katagori rendah, 11 siswa (57.9%) dengan katagori cukup baik, dan tujuh siswa lainnya (36.8%) dengan katagori baik. Tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan katagori sangat baik. Dari nilai tersebut, dapat dijelaskan bahwa hanya tujuh orang yang berhasil mendapatkan nilai sama atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 70). Dari temuan ini, dapat dijelaskan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas rendah masih dominan yang dapat dikatagorikan kurang mampu dan membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Persentase ketuntasan tes memabaca permulaan murid dapat juga dilihat pada **Gambar 1** di bawah ini.



Gambar 1 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Kemampuan Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

Penilaian kemampuan membaca permulaan awal (*pretest*) tersebut menandakan bahwa pembelajaran membaca yang telah dilaksanakan belum sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti berusaha memperbaiki keadaan tersebut untuk meningkatkan kemampuan membaca yang dimiliki murid hingga terampil dalam membaca lancar huruf, kata dan kalimat dengan mengeksperimentasikan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*.

2. Deskripsi Kemampuan Membaca Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan pembelajaran membaca permulaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Dalam prosesnya, peneliti mengawali pembelajaran membaca dengan mempermantap pengenalan dan pemahaman murid terhadap bentuk dan bunyi-bunyi setiap huruf. Setelah murid mampu mengenal, memahami bentuk dan bunyi-bunyi setiap huruf dengan baik, peneliti melanjutkan pada proses pengenalan pembacaan suku kata (mengeja), yaitu kegiatan membaca paling sederhana dengan cara menggabungkan dua huruf yang berbeda bentuk dan bunyinya hingga menjadi satu kesatuan bunyi.

Mula-mula pengajaran membaca suku kata ini dilakukan dengan mengeja

kata-kata yang umum diketahui oleh murid dan termasuk dalam katagori kata yang genap jumlah hurufnya seperti kata [Bu-Ku], [Ma-Ma], [Sa-Ya], dan seterusnya hingga pada kata-kata yang jumlah hurufnya ganjil seperti [A-ku], [Mi-Num]. Setelah murid dinyatakan memahami dengan baik pengejaan kata yang sederhana (mudah), selanjutnya peneliti melanjutkan pada pengejaan kata yang kompleks. Kompleks di sini diartikan sebagai kata yang memiliki tingkat kesulitan tinggi karena terdapat kombinasi huruf konsonan seperti [Sya-Rat], [Sum-Sum] dan lain-lain.

Bentuk lain yang dinilai sebagai kata kompleks yang diajarkan ke murid yaitu kata yang memiliki gabungan huruf vocal seperti [Ka-u], [Di-a], dan lain lain. Setelah pembelajaran membaca suku kata selesai, pembelajaran selanjutnya adalah membaca kata. Peneliti menjelaskan dan memberikan contoh secara intensif mengenai cara dan proses membaca sebuah kata yaitu menggabungkan dua atau lebih bunyi yang telah dieja menjadi satu sehingga memiliki makna. Peneliti juga menampilkan gambar dengan kertas karton di depan kelas dengan cara menempelkannya pada papan tulis agar murid dapat memahami dengan mudah. Peneliti memanfaatkan model *scramble* berbantuan media *puzzle* agar dapat memancing semangat belajar murid serta daya konsentrasi atau fokus ketika belajar karena harus membuat huruf dari potongan-potongan karton yang tersedia. Pembelajaran membaca kalimat pun demikian, peneliti menjelaskan dan memberikan contoh secara intensif bagaimana cara dan proses membaca kalimat yaitu menggabungkan bunyi setiap kata menjadi satu kesatuan. Kemudian memainkan model *scramble* dengan bantuan media *puzzle*.

Dalam pembelajaran membaca permulaan ini, peneliti tidak hanya sendiri melainkan dibantu dengan guru kelas. Hal

ini dimaksudkan karena kemampuan peneliti dalam meng-*handle* setiap murid untuk membaca. Sebab, setiap murid membutuhkan perhatian yang berbeda-beda. Tentu jika peneliti hanya bertindak sendiri maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal. Selama proses pembelajaran membaca dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*, peneliti dan guru menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Sebab, selama proses pembelajaran, murid cenderung pasif sehingga dibutuhkan upaya agar keaktifan dan keceriaan belajar murid menjadi terbangun. Selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa kasus yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut;

1. Tidak semua murid mampu menangkap atau memahami materi dengan baik. Ada dua diantaranya yang cenderung membutuhkan perlakuan secara khusus untuk memperkenalkan huruf, mengeja kata, membaca kata, hingga membaca kalimat. Dua murid ini memiliki karakter yang berbeda. Murid pertama memiliki karakter pemalu, diam, dan cenderung sulit diajak berkomunikasi. Jadi, peneliti melakukan pendekatan secara khusus baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Peneliti menjalin keakraban agar suasana hati murid tersebut menjadi tenang ketika menghadapi guru atau peneliti saat belajar. Murid kedua lebih berbeda, lebih aktif, periang, dan cenderung usil terhadap teman sekelasnya. Bahkan selama proses pembelajaran, seringkali meminta izin keluar kelas dengan alasan BAB atau BAK. Hal ini pun membutuhkan pendekatan secara emosional agar murid berminat untuk belajar.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah seperti alat peraga, multimedia, atau media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu,

peneliti dituntut untuk berpikir kreatif dengan menciptakan media pembelajaran membaca untuk membantu pembelajaran seperti media *puzzle*.

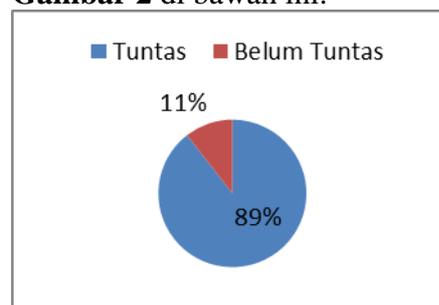
Setelah proses pembelajaran dinyatakan selesai selama enam kali tatap muka, peneliti selanjutnya melakukan pengukuran kemampuan membaca murid (*posttest*). Adapun hasil pengukuran kemampuan membaca murid setelah perlakuan yaitu sebagai berikut;

Tabel 2 Interval Hasil *Posttest*

Interval Data	Deskripsi	Frekuensi	(%)
0-25	Sangat Rendah	0	0
26-45	Rendah	0	0
46-65	Cukup Baik	0	0
66-85	Baik	11	57.9
86-100	Sangat Baik	8	42.1
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa setelah diberi perlakuan, hasil tes kemampuan akhir menunjukkan bahwa sebelas siswa (57.9%) mendapatkan nilai dengan katagori baik, dan delapan siswa lainnya mendapatkan nilai dengan katagori sangat baik. Hal ini berarti ada perubahan yang signifikan jika dibandingkan dengan nilai tes kemampuan awal.

Persentase ketuntasan tes kemampuan membaca permulaan murid setelah perlakuan dapat juga dilihat pada **Gambar 2** di bawah ini.



Gambar 2 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Kemampuan Akhir (*posttest*) Kelas Eksperimen

3. Uji Asumsi Klasik (Uji Persyaratan Analisis)

Uji asumsi klasik merupakan uji persyaratan analisis. Jadi, data dinyatakan memenuhi syarat untuk dianalisis jika telah melalui tahapan pengujian ini. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu uji normalitas data dan uji linearitas data. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputers SPSS 23.00. Adapun hasil kedua uji asumsi klasik sebagai bentuk persyaratan analisis tersebut sebagai berikut;

a. Uji normalitas data

Hasil uji menunjukkan nilai *Asymp Sig (2-tailed)*-nya sebesar 0.328 lebih besar dari 0.05 (5%) yang artinya data berdistribusi normal. Oleh karena itu, syarat analisis data pertama dalam penelitian itu dinyatakan memenuhi syarat.

b. Uji linearitas data

Hasil uji menunjukkan nilai *Sig* linearitasnya sebesar 0.731 lebih besar dari 0.05 (5%) yang artinya data diambil dari variabel yang memiliki hubungan linear.

4. Uji Hipotesis

a. Membuat tabel penolong

Tabel bantu digunakan untuk mencari persamaan regresi dengan menggunakan skor kasar yaitu hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Untuk data hasil *pretest* dijadikan sebagai variabel bebas (X) dan data hasil *posttest* dijadikan sebagai variabel terikat (Y). Adapun hasil dari tabel penolong tersebut dapat dilihat sebagai berikut;

Tabel 3 Mencari Persamaan Regresi Menggunakan Skor Kasar

X	Y	X ²	Y ²	X.Y
45	70	2025	4900	3150
50	70	2500	4900	3500
50	75	2500	5625	3750
55	78	3025	6084	4290
50	80	2500	6400	4000
60	80	3600	6400	4800
58	85	3364	7225	4930
60	85	3600	7225	5100
58	85	3364	7225	4930
60	84	3600	7056	5040
65	85	4225	7225	5525
65	86	4225	7396	5590
70	87	4900	7569	6090
80	88	6400	7744	7040
82	88	6724	7744	7216
85	90	7225	8100	7650
82	90	6728	8100	7380
85	90	7225	8100	3150
80	90	6400	8100	3500
ΣX=1240	ΣY=1586	ΣX²=84130	ΣY²=133118	ΣX.Y=89981

b. Menentukan harga **a** dan **b** dengan hasil sebagai berikut;

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \text{dan}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$b = \frac{19(89981) - (1240)(1586)}{19(84130) - (1240)^2}$$

$$b = \frac{1709639 - 1966640}{1598470 - 1537600}$$

$$b = \frac{-257001}{60870}$$

$$b = -4,22$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$a = \frac{1586 - (-4,22)(1240)}{19}$$

$$a = \frac{1586 - (-5233)}{19}$$

$$a = \frac{6819}{19}$$

$$a = 358,89$$

$$\hat{Y} = 358,89 + (-4,22X)$$

- c. Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{\text{Reg [a]}}$) dengan rumus:

$$JK_{\text{Reg (a)}} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK_{\text{Reg (a)}} = \frac{(1586)^2}{19}$$

$$JK_{\text{Reg (a)}} = \frac{2515396}{19}$$

$$JK_{\text{Reg (a)}} = 132,39$$

- d. Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{\text{Reg [b|a]}}$) dengan rumus:

$$JK_{\text{Reg [b|a]}} = b.$$

$$\left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$JK_{\text{Reg [b|a]}} = -4,22.$$

$$\left\{ 89981 - \frac{(1240)(1586)}{19} \right\}$$

$$JK_{\text{Reg [b|a]}} = -4,22.$$

$$\{89981 - 103,507\}$$

$$JK_{\text{Reg [b|a]}} = -4,22. 89877,493$$

$$JK_{\text{Reg [b|a]}} = -379,283$$

- e. Mencari Jumlah Kuadrat Residu (JK_{Res}) dengan rumus:

$$JK_{\text{Res}} =$$

$$\sum Y^2 - JK_{\text{Reg [b|a]}} - JK_{\text{Reg [a]}}$$

$$JK_{\text{Res}} = 133118 - (-379,283) - 132,39$$

$$JK_{\text{Res}} = 133118 - (-379,283) - 132,39$$

$$JK_{\text{Res}} = 133,365$$

- f. Mencari rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{\text{Reg [a]}}$) dengan rumus:

$$RJK_{\text{Reg [a]}} = JK_{\text{Reg [a]}}$$

$$RJK_{\text{Reg [a]}} = 132,39$$

- g. Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{\text{Reg [b|a]}}$) dengan rumus:

$$RJK_{\text{Reg [b|a]}} = JK_{\text{Reg [b|a]}}$$

$$RJK_{\text{Reg [b|a]}} = -379,283$$

- h. Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (JK_{Res}) dengan rumus:

$$RJK_{\text{Res}} = \frac{JK_{\text{Res}}}{n - 2}$$

$$RJK_{\text{Res}} = \frac{133,365}{19 - 2}$$

$$RJK_{\text{Res}} = \frac{133,365}{17}$$

$$RJK_{\text{Res}} = \frac{133,365}{17}$$

$$RJK_{\text{Res}} = 7,845$$

- i. Menguji Signifikansi dengan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{\text{Reg (b|a)}}}{RJK_{\text{Res}}}$$

$$F_{hitung} = \frac{132,39}{7,845}$$

$$F_{hitung} = 16,875$$

Jadi, dapat diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 16,875$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih Kabupaten Pangkep.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data temuan dan hasil analisisnya, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan murid kelas II SD Islam Terpadu Al-Fatih setelah diberikan perlakuan (eksperimen) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam proses pembelajarannya. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan persentase ketuntasan hasil tes murid yaitu pada tes kemampuan awal hanya 32% murid yang dinyatakan tuntas. Namun, setelah dilakukan eksperimen, ketuntasan meningkat menjadi 89%. Hanya tersisah sebelas persen saja. Itupun terjadi peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dimana murid yang mulanya hanya memperoleh nilai tes 45 dengan katagori belum lancar berubah menjadi nilai 70 dengan katagori cukup lancar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* sebagaimana yang dikemukakan oleh Akhadiyah, dkk. (1991) bahwa model dan media tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid adalah benar adanya. Temuan lain berdasarkan hasil

analisis menunjukkan bahwa antara model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* dan kemampuan membaca permulaan murid memiliki pengaruh yang signifikan dimana nilai $F_{hitung} = 16,875$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih Kabupaten Pangkep.

Berbeda dengan hasil tes kemampuan membaca permulaan murid kelas kontrol. Jika di awal tes menunjukkan bahwa 30 persen murid telah dinyatakan lulus atau mahir dalam membaca, maka setelah pembelajaran dengan menerapkan model konvensional sebagaimana yang biasa digunakan oleh guru maka ketuntasan membaca permulaan murid meningkat menjadi 48 persen. Peningkatan ini tidak lebih baik dari kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle*. Dari jabaran sederhana ini dapat kita simpulkan bahwa dalam hal pembelajaran membaca permulaan, model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* lebih baik dari model konvensional.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan murid dalam penelitian ini tidak lain karena kelebihan atau keutamaan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif *scramble* dan media *puzzle* itu sendiri seperti yang dikemukakan oleh Solchan, dkk. (2010) bahwa (a) metode ini sejalan dengan prinsip lingustik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil untuk

berkomunikasi seperti huruf, kata, hingga kalimat adalah sesuatu yang sangat penting dipelajari oleh murid secara tersruktur. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa di bawahnya yakni kata, suku kata, dan fonem (huruf-huruf); (b) metode ini mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak; (c) metode ini sesuai dengan prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu seperti penelitian Rahmat (2017) yang berjudul “Pengaruh Metode Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Murid SD” Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *scramble* maka terjadi kenaikan rata-rata kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5 sedangkan kelas Kontrol dari 60,5 menjadi 67,5, kecerdasan interpersonal rata-rata kelas eksperimen dari 55,5 menjadi 88,5 dan 57,5 menjadi 66 untuk kelas kontrol. serta keefektifan proses pembelajaran apabila melihat rata-rata *Normal Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. *Normal Gain* kemampuan membaca pemahaman untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,68 dengan kategori cukup efektif, sementara kelas kontrol mendapatkan kategori tidak efektif dengan nilai 0,29. *Normal Gain* Kecerdasan interpersonal kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,76 dan kelas kontrol dengan *Normal Gain* sebesar 0,37. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan kemampuan

membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas kontrol.

Hasil penelitian Saroh & Damaianti (2016) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Parafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) terdapat perbedaan kemampuan menentukan ide pokok antara murid yang belajar menggunakan teknik *scramble* dengan murid yang mengalami pembelajaran terlangsung, dan (2) terdapat perbedaan kemampuan memparafrase antara murid yang belajar menggunakan teknik *scramble* dengan murid yang mengalami pembelajaran terlangsung.

Penelitian Masnati (2017) yang melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Murid Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan membaca puisi murid mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan I rata-rata kemampuan membaca puisi murid memperoleh skor 66,38 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan II mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebesar 73,78 dengan kategori cukup, pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 80,68 dengan kategori baik, dan pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 82,97 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan kemampuan

membaca puisi murid kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir.

Cahyo (2012) yang melakukan penelitian menggunakan media *puzzle* yang berupa *puzzle picture* dengan judul “Penerapan Media *Puzzle Picture* pada Kemampuan Berbicara Murid Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle picture* dapat meningkatkan kemampuan berbicara murid kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Tumpang dalam berbahasa Jerman.

Ratnasari (2013) yang melakukan penelitian menggunakan *puzzle* dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain *Puzzle* pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro Boyolali”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014.

Estiyani (2013) yang melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013” menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran efektif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita tipe ringan kelas II di SLB Negeri Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

Yanti (2014) yang melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Ratusan melalui Media *Puzzle* Mistar Bagi Anak Berkesulitan Belajar”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa media *puzzle mistar* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan

mengenal konsep bilangan ratusan bagi anak berkesulitan belajar kelas III di SD Negeri 05 Bandar Buat Padang. Secara keseluruhan, hasil dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dari penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah semua menguji keefektifan media *puzzle*. Perbedaan dari penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari segi subjek penelitian, jenis *puzzle* yang digunakan, serta variabel terikat. Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah anak autistik, jenis *puzzle* yang digunakan berupa *puzzle* huruf yang diciptakan sendiri, serta variabel terikatnya adalah kemampuan menulis permulaan.

Berdasarkan telaah terhadap tujuh hasil penelitian terdahulu tersebut, terlihat jelas bahwa hasil penelitian ini sejalan atau relevan dengan hasil penelitian beberapa peneliti terdahulu. Hal ini menjelaskan bahwa metode *scramble* berbantuan media animasi terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran membaca, baik membaca sastra, membaca pemahaman, hingga membaca permulaan sebagaimana yang dibuktikan melalui hasil penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan data dan hasil analisisnya, kesimpulan penelitian ini sebagai berikut; Ada perbedaan kemampuan murid membaca permulaan yang signifikan antara sebelum dan setelah eksperimen dilakukan pada murid SD Islam Terpadu Al-Fatih. Hasil tes kemampuan membaca permulaan akhir (*posttest*) membuktikan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan murid kelas eksperimen dari yang awalnya hanya 32 persen yang dinyatakan tuntas berubah menjadi 89 persen. Hasil analisis pengujian hipotesis menunjukkan bahwa

besarnya nilai $F_{hitung} = 16,875$ dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata. 2009. "Keterampilan Membaca". Diakses dari <http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2010/03/keterampilan-membaca.html>.
- Cahyo, Ungki Dwi. 2012. "Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang". *Jurnal Online*. Vol. 1, No. 1.
- Ekasari. 2013. "Tingkat Kebermaknaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Membaca Permulaan". *Jurnal Metalingua*. Volume 3, Nomor 1, hal. 16-27.
- Yuniawati, R. 2008. *Pelatihan Bermain Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas I SD di Kabupaten Semarang*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Solchan, T. W, Mulyati, Y., Syarif, M., Yunus, M., Werdiningsih, E. & Pramuki, B. E. 2010. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saroh, Eneng Ros Siti dan Damaianti, VIsmaia.S. 2016. "Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman". *Jurnal Pendidikan Dasar* | ISSN 2085-1243 Vol. 8. No.2 Juli 2016 | Hal 144-151.
- Rahmat, Acep saeful. 2017. "Pengaruh Metode Sramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD". *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 1, No. 2 (2017) 70-76 ISSN: 2597-4866.
- Masnati, Masnati. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir". *Jurnal Pajar* Vol 1 No.2.
- Ratnasari, Prihanti Ika. 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro Boyolali". *Skripsi*. IKIP PGRI Semarang.
- Estiyani, Fitriya. 2013. "Keefektifan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013". *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Yanti, Nelda. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Ratusan melalui Media Puzzle Mistar Bagi Anak Berkesulitan Belajar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 3, No. 3.