

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBANTUAN MEDIA KERETA HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD
DI DESA SUTOPATI**

(Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD di Desa Sutopati, Kecamatan Kajoran,
Kabupaten Magelang)

Skripsi



Oleh :

Bella Swastika

17.0305.0159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan membaca merupakan kompetensi yang sangat penting dimiliki oleh setiap siswa dan sangat diperlukan untuk menunjang kelancaran proses belajar. Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk melakukan, menangkap, dan memahami suatu teks, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Suranenggala, 2015).

Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahamai arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Selain itu membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahan tulis (Somadayo, 2011).

Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai membaca lanjut. Pada membaca permulaan terdapat kegiatan memvokalisasi simbol-simbol bahasa. Pada pembelajaran membaca peserta didik tidak hanya dituntut untuk mampu memvokalisasi simbol-simbol bahasa, namun juga harus mampu mengemukakan isi dari bacaan yang telah dibaca.

Kemampuan membaca bagi siswa sekolah dasar sangat penting karena semua pembelajaran tidak akan bisa terlaksana dengan baik apabila peserta

didik tidak mampu membaca dengan baik. Karena membaca merupakan pondasi awal dari sebuah pendidikan.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 10 September 2020 ditemukan bahwa ada 30 siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Dilihat pada saat siswa mengikuti proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa yang masih rendah, terlihat dari 30 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal dengan bobot nilai yaitu 75. Siswa yang mencapai nilai kkm hanya 50% dari seluruhnya, hal tersebut dikarenakan guru belum menemukan Metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa merasa bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, upaya peningkatan kualitas proses belajar-mengajar menjadi suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan Metode dan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu Metode yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah Metode pembelajaran *scramble*. Metode pembelajaran ini merupakan Metode pembelajaran yang lebih menekankan pada latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam Metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota

kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian.

Agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan Metode pembelajaran *scramble* dilengkapi dengan media pembelajaran kereta huruf. Media pembelajaran kereta huruf mengajak peserta didik untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata berdasarkan gambar. Media kereta huruf berupa potongan kartu bermagnet berbentuk persegi yang di dalamnya berisikan huruf-huruf yang nantinya akan disusun menjadi sebuah kata berdasarkan gambar benda-benda kongkret yang ditempel pada papan. Teknik ini dikemas dengan permainan yang sesuai dengan jiwa anak sekolah dasar sehingga diharapkan dengan penerapan media *scramble* berbantuan media kereta huruf ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *scramble* Berbantuan Media Kereta Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD di Desa Sutopati.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi masalah yang ditemui yaitu:

1. Guru belum menemukan Metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca.

2. Guru belum mempunyai media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
3. Sebanyak 50% siswa belum mencapai KKM untuk kompetensi kemampuan membaca.
4. Siswa merasa bosan pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Guru belum menemukan Metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca.
2. Guru belum mempunyai media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
3. Sebanyak 50% siswa belum mencapai KKM untuk kompetensi kemampuan membaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf dapat berpengaruh pada kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati”?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan Metode *Scramble* berbantuan media Kereta Huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan diskusi pada saat perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan Metode pembelajaran *scramble* berbentuk media kereta huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

2) Bagi Guru

a. Memberikan masukan bagi guru pentingnya Metode pembelajaran yang dipilih pada saat mengajarkan membaca kepada anak

- b. Memberikan masukan bagi guru pentingnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
- c. Memberikan masukan pada guru untuk mendesain pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan kepada kepala sekolah sehingga tujuan sekolah yang diharapkan bisa tercapai.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sebagai penelitian relevan untuk bisa dikaji kembali pada penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Membaca

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan (Tri, 2014). Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan (Darwadi, 2002).

Membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak. Program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran (Steinberg dalam Ahmad Susanto, 2011).

Tujuan membaca permulaan di kelas I adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Tahapan dalam membaca permulaan dilakukan setelah sebelumnya siswa melalui persiapan pra membaca. Setelah pra membaca, siswa mulai diajarkan:

- a. Lafal dan intonasi kata dan kalimat sederhana (menirukan guru).
- b. Huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal siswa (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampai dengan 14 huruf). Misalnya a, I, m dan n untuk kata: ini, mama; kalimat; ini mama.
- c. Kata-kata baru yang bermakna (menggunakan huruf-huruf yang sudah dikenal), misalnya toko, ubi, mata.
- d. Lafal dan intonasi kata yang sudah dikenal dan kata baru (huruf yang diperkenalkan 10 sampai 20 huruf). Misalnya: huruf baru: h, r, j, g, y. kata baru: hari, gula, baju, buaya.
- e. Puisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia siswa. Misalnya: Boneka Itu bonekaku- bonekaku baru -hadiah dari ibu.
- f. Bacaan lebih kurang 10 kalimat (dibaca dengan lafal dan intonasi yang wajar). Misalnya: itu ibu Nina. Ibu Nina masih muda.
- g. Kalimat-kalimat sederhana. Misalnya: Ani dan Tuti pergi ke toko. Mereka membeli buku.
- h. Huruf kapital pada awal nama orang, Tuhan, agama. Misalnya Nina, Dudi, Bobo, Tuhan Yang Maha Esa, agama Islam, agama Katholik. (Dwi Saksomo dalam Mariaty , 2010).

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikologistik, dan metakognitif. Sebagai suatu proses visual membaca merupakan proses

menerjemahkan *symbol* tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman, literal, interpretasi, membaca kritis dalam pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus. (Rahim, 2008).

Berdasarkan uraian di atas tentang kemampuan membaca, dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca di sekolah dasar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Pembelajaran membaca merupakan faktor yang sangat penting bagi peserta didik. Pembelajaran membaca akan mempengaruhi peserta didik pada kegiatan pembelajaran lebih lanjut.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Faktor yang mempengaruhi membaca adalah sebagai berikut :

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

b. Faktor Intelegensi

Intelegensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponsnya secara tepat. Terkait dengan penjelasan Heinz di atas, Wechster mengemukakan bahwa

intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan baca siswa. Faktor lingkungan tersebut antara lain :

1) Latar Belakang dan Pengalaman Siswa di Rumah

Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat. Anak yang tinggal di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh dengan cinta kasih, orang tua yang memahami anak – anaknya dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca. Orang tua yang gemar membaca, memiliki koleksi buku, menghargai membaca, dan senang membacakan cerita kepada anak – anak mereka umumnya menghasilkan anak yang senang membaca. Orang tua yang mempunyai minat yang besar terhadap kegiatan sekolah di mana anak – anak mereka belajar, dapat memacu sikap positif anak terhadap belajar, khususnya belajar membaca.

2) Sosial Ekonomi Keluarga Siswa

Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa. Semakin tinggi status sosial ekonomi siswa semakin tinggi kemampuan verbal siswa. Anak – anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara dan mendorong anak – anak mereka berbicara maka akan mendukung perkembangan bahasa dan inteligensi anak. Begitu pula dengan kemampuan membaca anak, anak – anak yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi (Crawley&Mountain dalam Farida Rahim, 2008).

d. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor psikologis tersebut antara lain sebagai berikut :

1) Motivasi

Motivasi adalah suatu yang mendorong seseorang atau melakukan suatu kegiatan.

2) Minat

Minat adalah keinginan yang kuat disertai usaha – usaha seseorang untuk membaca.

3) Kematangan sosial, emosional dan penyesuaian diri

Seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosional pada tingkat tertentu karena anak yang mudah memusatkan perhatian pada teks yang dibacanya.

B. Metode *Scramble* Berbantuan Media Kereta Huruf

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Scramble*

Metode pembelajaran *scramble* merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. *Scramble* biasanya digunakan untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan (Soeparno, 2006).

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berarti perbuatan, pertarungan, dan perjuangan. *Scramble* merupakan Metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. (Shoimin dalam Patty, 2015).

Istilah *scramble* dipinjam dari bahasa Inggris, istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, dimana permainan menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat. (Harjasurjana dan Mulyati dalam Rahayu, 2007).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *scramble* merupakan sebuah Metode pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Jenis permainan yang sering digunakan biasanya berupa jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan peningkatan wawasan. Metode pembelajaran *scramble* biasanya berupa permainan menyusun kata.

2. Macam-macam Bentuk Metode *Scramble*

Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yaitu :

- a. *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.
- b. *Scramble* kalimat yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.
- c. *Scramble* wacana yaitu sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, dan bermakna.

3. Langkah-Langkah Metode *Scramble*

Metode pembelajaran *Scramble* merupakan pembelajaran kooperatif. Sama seperti Metode pembelajaran kooperatif lainnya, siswa terlibat dalam Metode pembelajaran *scramble* ini dikelompokkan secara acak berdasarkan tingkat kemampuan.

Adapun langkah-langkah Metode *Scramble* yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut

- a. Persiapan, pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban.
- b. Kegiatan Inti, kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal.
- c. Tindak lanjut, Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa, contoh kegiatan tindak lanjut antara lain: kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas.

4. Kelebihan Metode *Scramble*

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- b. Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- c. Menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, Metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.

- d. Materi yang diberikan melalui salah satu Metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit terlupakan.
 - e. Sifat kompetitif dalam Metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.
5. Kekurangan Metode *Scramble*
- a. Terkadang sulit dalam merencanakannya.
 - b. Memerlukan waktu yang panjang sehingga sulit untuk menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
 - c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh guru.
 - d. Metode pembelajaran seperti ini biasanya akan menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.
6. Pengertian Media Kereta Huruf



Gambar 1. Papan Kereta



Gambar 2. Kartu Huruf



Gambar 3. Kartu Gambar

Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kereta huruf. Media kereta huruf ini hampir sama dengan kereta kata, kartu huruf dan kartu kata. Media pembelajaran Kereta Huruf ini terdiri dari papan kereta, kartu huruf dan kartu gambar. Media pembelajaran kereta huruf dirancang oleh peneliti sebagai inovasi baru selain media kartu huruf. Selain itu media Kereta Huruf juga memiliki kekurangan dan kelebihan, berikut kekurangan dan kelebihan dari media kereta huruf :

a. Kekurangan

- 1) Sulit merencanakan pembelajaran karena terbentur kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Memerlukan waktu yang panjang.
- 3) Menimbulkan kegaduhan, sehingga memungkinkan mengganggu kelas yang berdekatan.

b. Kelebihan

- 1) Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal
- 2) Semua siswa dapat terlibat aktif

- 3) Kegiatan belajar ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan bantuan teman-teman sesama siswa
- 4) Adanya pembelajaran sikap disiplin

7. Cara Menggunakan Media Kereta Huruf

Penggunaan media kereta huruf hampir sama dengan penggunaan kartu huruf yang membedakan adalah pada hurufnya diberi magnet yang kemudian ditempel ke papan yang sudah disediakan sehingga akan membentuk sebuah gerbong kereta. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Cara menggunakan media kereta huruf yaitu dengan cara peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak. Setelah dibentuk kelompok peserta didik berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian guru memberikan soal dengan cara menempelkan sebuah gambar yang telah disediakan pada papan kereta. Peserta didik bertugas untuk menjawab soal yang diberikan guru dengan cara menyusun huruf-huruf secara bergantian pada papan kereta huruf, setelah semua huruf tersusun, anak yang terakhir bertugas untuk membaca kata yang telah tersusun di papan kereta huruf.

C. Kaitan Metode Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Kereta Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa.

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat diketahui bahwa sebanyak 50% dari siswa kelas 1 SD yang ada di Desa Sutopati memiliki kemampuan membaca yang masih rendah. Permasalahan ini dapat terjadi karena media

dan Metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan membaca kepada peserta didik masih kurang kreatif dan inovatif.

Guru harus lebih berinovasi dalam penggunaan media dan Metode pembelajaran. Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik.

Metode pembelajaran *scramble* adalah Metode pembelajaran yang merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. *Scramble* biasanya digunakan untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan. Sehingga dengan menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan kereta huruf diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Maryni pada tahun 2016 penelitian ini membahas tentang hubungan antara peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan menyusun kata pada siswa kelas 1 SDN Inpres 5 Birobuli, dengan hasil yaitu peningkatan kemampuan membaca anak sudah meningkat pada siklus I dan semakin meningkat pada siklus II, peningkatan rata-rata membaca anak yaitu sebesar 29 poin. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini efektif.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Zakia Yasmin pada tahun 2019 penelitian ini membahas tentang hubungan antara peningkatan kemampuan membaca siswa melalui Metode *speed reading* pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas 5 Mi Lamgugob Banda Aceh, dengan hasil yaitu pencapain peningkatan kemampuan membaca siswa meningkat pada siklus II, sedangkan pada siklus I belum ada peningkatan kemampuan membaca siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh saudara Zaskia Yasmin ini efektif.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Navila Sita Sari pada tahun 2014 penelitian ini membahas tentang peningkatan kemampuan membaca melalui media flash card pada mata pelajaran bahasa indonesia SDN 2 Ngroto Gubug Grobogan. Dengan hasil yaitu kemampuan membaca siswa sebelum tindakan yaitu sebanyak 11 siswa (44%) dan untuk siklus II meningkat menjadi 19 siswa (76%). Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini efektif.

Dari penelitian di atas, banyak penelitian yang sudah mencoba meningkatkan kemampuan membaca, namun belum ada Metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca tersebut. Maka perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang peningkatan kemampuan membaca. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dan Metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti di atas sudah efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, namun penelitian

yang dilakukan hanya terfokus pada penggunaan media ataupun Metode pembelajaran saja, belum mampu menggabungkan penggunaan Metode pembelajaran dan media pembelajaran ke dalam satu penelitian. Penelitian yang dilakukan sebelumnya juga belum ada yang menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf. sehingga dirasa apabila peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media kereta huruf dan Metode pembelajaran *scramble* secara bersamaan maka akan lebih meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik.

E. Kerangka Pikir

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, kemampuan berbahasa kelas 1 SD di Desa Sutopati belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari keempat kemampuan yang diajarkan, siswa masih mengalami kesulitan pada kemampuan membaca. Minat siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah rendahnya minat siswa untuk belajar, kurangnya fokus atau konsentrasi pada saat pembelajaran, dan siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru sudah menggunakan berbagai macam Metode dalam kegiatan pembelajaran, namun masih belum menemukan Metode yang tepat, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Agar lebih menarik minat siswa dalam membaca, maka perlu diciptakan suatu proses belajar mengajar yang efektif dan inovatif yang memungkinkan siswa lebih aktif serta suasana pembelajaran semakin

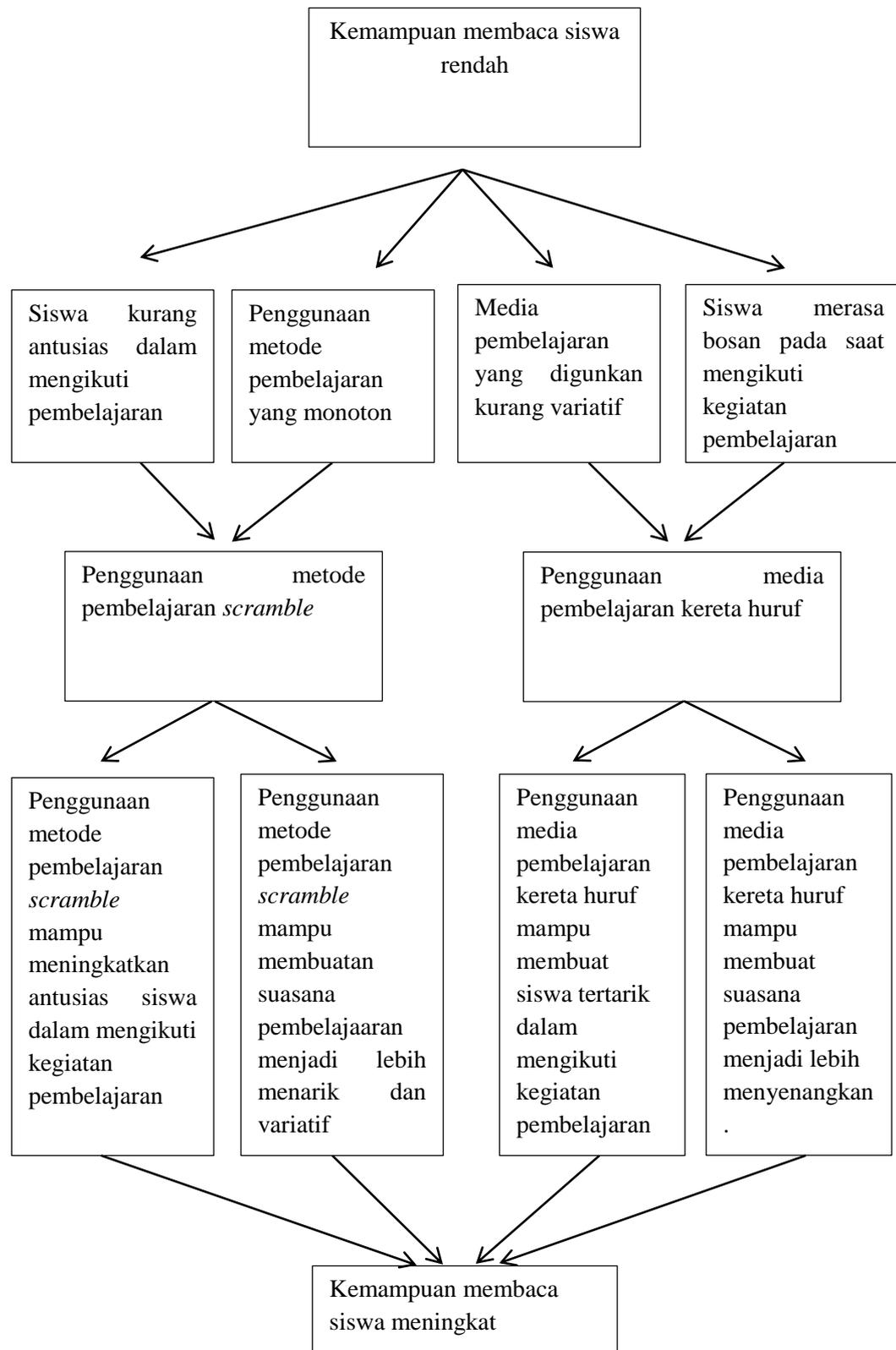
kondusif. Sehingga implikasinya akan langsung berhubungan dengan tingkat kemampuan membaca siswa.

Salah satu Metode yang sesuai adalah Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf. Penerapan Metode ini akan membuat siswa tidak hanya sekedar belajar dan menerima materi dari guru, namun dengan Metode pembelajaran ini siswa dapat aktif dan berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa akan belajar sambil bermain. Setiap siswa akan bergantian untuk maju ke depan dan menempelkan sebuah kartu yang sudah bertuliskan huruf-huruf *alfabet* dari A sampai dengan Z ke pada sebuah papan. Dimana pada papan itu terdapat sebuah gambar yang harus kita tuliskan nama dari gambar itu menggunakan kartu huruf yang sudah disediakan. Cara tersebut menuntut siswa untuk aktif dan memiliki rasa tanggung jawab dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Metode *scramble* berbantuan media kereta huruf mampu membuat siswa berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran ini juga mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dan siswa yang aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran akan mempermudah siswa untuk menerima dan mengingat materi pelajaran.

Hasil yang berbeda dengan Metode pembelajaran yang pernah diterapkan oleh guru sebelumnya yaitu Metode ceramah. Metode ceramah belum mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan belum mampu membuat siswa lebih aktif dan berperan langsung dalam mengikuti

pembelajaran karena pembelajara lebih berpusat kepada guru. Selain itu, materi juga cenderung kurang menarik apabila guru tidak mampu memodifikasi suara atau menghadirkan media-media yang menarik yang mampu mendukung selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini juga cenderung membuat siswa pasif karena hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode *Scramble* diasumsikan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.



Gambar 4. Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Metode *scramble* berbantuan media kereta huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Experimental one group pre-test-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O), diberi *treatment* (X), dan diberi *posttest*. Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *posttest*.

Pada penelitian *Pre Experimental one group pre-test-posttest*, tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelas penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf. Kemudian tahap terakhir sampel diberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca siswa sesudah diberikan *treatment*. Desain penelitian akan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

O₁ : *Pre-test*

O₂ : *Post-test*

X : *Treatment*

B. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Sugiyono, 2006). Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan membaca siswa kelas 1 SD setelah diberi perlakuan.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf.

C. Definisi Operational Variabel

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup melaksanakan sesuatu). Kemudian kata mampu tersebut mendapat awalan pe-dan akhiran -an, jadi kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Sehingga kemampuan membaca dapat diartikan sebagai dasar atau bekal yang harus dimiliki oleh seorang siswa dalam belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan (Tri 2014).

Dari uraian di atas menjelaskan bahwa kemampuan membaca harus didasari dengan kesiapan, kesanggupan, dan pemahaman lambang atau bunyi bahasa, sedangkan kemampuan membaca yang dimiliki siswa sebelum diberikan perlakuan masih ada siswa yang kesulitan dalam membaca, ini disebabkan karena siswa susah untuk mengenali lambang dan bunyi dari sebuah huruf.

Siswa harus mendapatkan sebuah perlakuan untuk merangsang kemampuan membaca mereka dengan menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf. Diharapkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf siswa mampu membaca sebuah kata berdasarkan gambar yang sudah disediakan.

2. Metode *Scramble* berbantuan Media Kereta Huruf

Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf merupakan sebuah Metode pembelajaran yang mengedepankan siswa untuk berfikir aktif dan mampu bekerja sama dengan kelompoknya dengan cara berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan.

Persoalan tersebut akan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa kereta huruf.

Proses pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf ini dilakukan dengan cara siswa membentuk kelompok, kemudian guru memberikan pengarahan tentang materi yang akan disampaikan, selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa untuk diselesaikan dengan menggunakan bantuan media kereta huruf. Proses ini akan diterapkan di treatment ke II dan treatment ke III diharapkan siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dari penelitian ini adalah sebagian siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati tahun pelajaran 2020/2021. Populasi dari penelitian ini yaitu sebanyak 60 orang siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Berdasarkan rancangan

penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini maka penulis membutuhkan 20 orang siswa sebagai sampel dalam penelitian.

3. Teknik Sampling

Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampel merupakan sebagian atau bertindak sebagai perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dipopulasi. Sampling dalam penelitian ini 20 siswa yang diambil secara acak.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan (Arikunto, 2010).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test* (Tes Awal) dan *Post Test* (Tes Hasil Belajar). *Pre Test* digunakan untuk mengukur kemampuan membaca anak sebelum diberikan *treatmen*. *Post Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

F. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang diperlukan maka digunakan beberapa instrumen, anatar lain :

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan proses belajar mengajar Metode *scramble* berbantuan media kereta huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

2. Instrumen Evaluasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Postest*

No	Kompetensi	Indikator	No Soal	Jumlah Soal
1.	Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Membaca nama-nama anggota tubuh.	2	1
2.	Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek	Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan anggota tubuh.	3 dan 4	2
3.	Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek	Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan tubuhku	5 dan 6	2
4.	Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek	Menjodohkan gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat.	7,8, 10	3

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya (Arikunto, 2010). Validitas adalah seautu drajat ketetapan *instrument* (alat ukur) maksudnya apakah *instrument* yang digunakan benar-benar tepat untuk mengukur apa yang diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validitas konstruk.

1. Validitas Isi (*Expert Judgement*)

Validitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Silabus, Kisi-kisi materi ajar, materi ajar, butir soal, dan media. Pengujian validitas ini dilakukan oleh Agrissto Bintang Aji Pradana, M.Pd selaku dosen ahli Bahasa di Universitas Muhammadiyah Magelang. Pengujian validitas dilakukan dua kali dengan hasil yang pertama kurang baik dan hasil yang kedua baik. Perangkat pembelajaran dan *instrument* soal layak digunakan.

2. Validitas Konstruk

Pada penelitian ini validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes. Soal tes yang diuji cobakan sebanyak 10 butir soal dengan jumlah 20 siswa kelas 1 di Desa Pulosaren, Kepil, Wonosobo Setelah uji coba selesai selanjutnya

dihitung dengan bantuan IBM SPSS 23 menggunakan *Product moment*. Kriteria uji validasi butir adalah jika r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir *instrument* dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir *instrument* dinyatakan tidak valid atau gugur. Hasil validasi butir soal tes disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Validitas soal

No soal	r hitung	Keterangan
1	0,340	Tidak Valid
2	0,583	Valid
3	0,806	Valid
4	0,660	Valid
5	0,660	Valid
6	0,709	Valid
7	0,457	Valid
8	0,600	Valid
9	0,91	Tidak Valid
10	0,495	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi butir soal tes dari 10 soal uji coba dengan nilai r tabel 0,444 dan taraf signifikan 5% diperoleh 8 soal yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut. Sehingga soal yang valid dapat digunakan.

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas *instrument* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. *Instrument* dikatakan *reliable* apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% pengujian menggunakan Metode *cronbach alpha* dengan bantuan program IBM SPSS 23. Hasil uji reliabilitas *instrument* penelitian berupa soal tes pada sampel yang berjumlah 20 terhadap 8 butir soal valid. Berikut merupakan hasil analisis reliabilitas.

Tabel 4. Reliabilitas

Cronbach'a Alpha	N of Item	Keterangan
0,816	8	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas diatas dapat dikatakan bahwa diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar 0,816 dengan r tabel 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut memiliki reliabilitas sangat kuat dan layak untuk penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Jika suatu soal mempunyai tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Untuk menguji menggunakan *SPSS 23*.

Tabel 5. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat	Kesukaran Kategori Tingkatan Soal
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Tabel tersebut merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran soal yang telah di validasi. Tabel hasil kriteria indeks soal sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

No Soal	Mean	Keterangan
1	0,671	Sedang
2	0,583	Sedang
3	0,600	Sedang
4	0,604	Sedang
5	0,583	Sedang
6	0,542	Sedang
7	0,554	Sedang
8	0,583	Sedang

4. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal yang akan diujikan untuk dapat membedakan antara siswa yang belum atau kurang paham

dalam menguasai materi yang akan diujikan dengan siswa yang sudah menguasai materi yang akan diujikan. Dalam hal ini hasil analisis yang muncul ada istilah nilai daya beda positif dan daya beda negatif. Maksudnya yaitu untuk nilai daya positif berarti memiliki daya beda yang tinggi sedangkan daya beda negatif berarti memiliki daya beda yang rendah untuk menguji menggunakan *SPSS 23*.

Tabel 7. Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Interpretasi
0 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Tabel tersebut merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Daya Beda

No Soal	r tabel	keterangan
1	0,508	Soal Baik
2	0,651	Soal Baik
3	0,598	Soal Baik
4	0,598	Soal Baik
5	0,651	Soal Baik
6	0,381	Soal Cukup
7	0,576	Soal Baik
8	0,315	Soal Cukup

Berdasarkan tabel hasil daya beda diatas. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 8 soal baik sekali.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait membaca permulaan di kelas 1 SD. *Pretest* dilakukan pada hari Senin, 3 Mei 2021. Pelaksanaan *pretest* terbagi menjadi dua kloter. Kloter yang pertama dilaksanakan pada pukul 08.00 sedangkan kloter kedua dilaksanakan pada pukul 10.00 di Dusun Sukoyoso, Sutopati, Kajoran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan 3 *treatment* berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Tiga perlakuan dalam pembelajaran menerapkan Metode pembelajaran *scramble* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca. Perbedaan pada setiap *treatment* adalah sebagai berikut:

1) *Treatment 1*

Treatment 1 dilaksanakan pada rabu, 5 Mei 2021. *Treatment 1* dilaksanakan dengan 2 kloter. Kloter yang pertama diikuti oleh 10 siswa dimulai pukul 08.00 sedangkan kloter kedua dimulai pada pukul 09.30 dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian masalah kepada siswa. Siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berjumlah 3 – 4 orang. Siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata sederhana berdasarkan gambar secara bergantian. Siswa bergantian untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata sederhana yang sesuai dengan gambar. Setelah kata tersusun dengan tepat siswa diminta untuk membaca kata apa yang telah disusun.

2) *Treatment 2*

Treatment 2 dilaksanakan pada kamis, 6 Mei 2021. *Treatment 2* dilaksanakan dengan 2 kloter. Setiap kloter dihadiri sebanyak 10 orang siswa. Kloter pertama dimulai pukul 08.00 sedangkan kloter 2 dilaksanakan pada pukul 09.30 dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian masalah kepada siswa dengan Siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berjumlah 3 – 4 orang. Siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata dengan tingkatan yang lebih tinggi daripada kata yang disusun pada pertemuan sebelumnya berdasarkan gambar secara bergantian.

Siswa bergantian untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar. Setelah kata tersusun dengan tepat siswa diminta untuk membaca kata apa yang telah disusun.

Pada *treatment* ini membahas tentang penyusunan kata berdasarkan gambar yang telah diberikan guru, dimana kata tersebut terdapat huruf mati di akhir kata.

3) *Treatment 3*

Treatment 3 dilaksanakan pada hari Jum'at, 7 Mei 2021. *Treatment 3* dilaksanakan dengan 2 kloter dimana tiap-tiap kloter dihadiri sebanyak 10 siswa. Kloter pertama dimulai pukul 07.30 sedangkan kloter kedua dimulai pukul 09.00 dilaksanakan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian masalah kepada siswa. Siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berjumlah 3 – 4 orang. Siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata dengan tingkatan yang lebih tinggi daripada kata yang disusun pada pertemuan sebelumnya .

Siswa diminta untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata berdasarkan gambar yang ada, dimana pada penyusunan kata tersebut ada beberapa huruf yang membacanya harus digabung atau tidak boleh dipisahkan. Seperti : ng dan ny, dimana kata tersebut harus dibaca menjadi satu kesatuan.

Siswa bergantian untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar. Setelah kata tersusun dengan tepat siswa diminta untuk membaca kata apa yang telah disusun.

Pada *treatment* ini membahas tentang penyusunan huruf yang membacanya tidak boleh dipisahkan atau harus digabung.

c. Pelaksanaan tes akhir (*posttest*)

Posttest dilaksanakan pada Sabtu, 8 Mei 2021. *Posttest* dilaksanakan selama 1 hari dengan dua kloter. Kloter yang pertama dimulai pukul 08.00 sedangkan kloter yang kedua dimulai pukul 10.00. *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan membaca pada siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan Metode *scramble* berbantuan media kereta huruf. Hasil pembelajaran yang meningkat menandakan bahwa kemampuan membaca siswa meningkat.

Tabel 9. Jadwal Penelitian

Hari/Tanggal	Gelombang	Waktu	Keterangan
Senin, 3 Mei 2021	1	08.00-09.10	<i>Pretest</i>
	2	09.30-10.40	
Rabu, 5 mei 2021,	1	08.00-09.10	<i>Treatment 1</i>
	2	09.30-10.40	
Kamis, 6 mei 2021	1	08.00-09.10	<i>Treatment 2</i>
	2	09.30-10.40	
Jum'at, 7 mei 2021	1	07.30-08.40	<i>Treatment 3</i>
	2	09.00-10.10	
Sabtu, 8 mei 2021	1	08.00-09.10	<i>posttest</i>
	2	09.30-10.40	

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Analisi awal yang dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak dilakukan dengan program IBM SPSS 23 menggunakan analisa *Shapiro-wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau kurang dari 50 orang. Pengolahan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-wilk* dan IBM SPSS 23. Nilai signifikan *Shapiro-wilk* adalah :

- a. jika $\text{sig} > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal
- b. jika $\text{sig} < 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas kemudian sampel diuji hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *uji t test (paired sample t test)* dengan bantuan program IBM SPSS 23. Adapun kriteri yang digunakan dalam *uji t test* adalah sebagai berikut :

- a. Apabila $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Hal ini dibuktikan dengan probabilitas Asymp Sig (2-tailed) adalah 0,000. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di Desa Sutopati.

B. Saran

1. Guru Sekolah Dasar

Kepada guru sekolah dasar diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan Metode pembelajaran *scramble* berbantuan media kereta huruf untuk mencapai pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian menggunakan Metode *scramble* pada materi pembelajaran yang lain, sebaiknya memvariasikan kegiatan agar lebih menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maman. 2011. *Dasar-dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD*. Bandung : CV. Yrama Widya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Sinar Grafika
- Aris Shoimin. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Darwadi. 2002. *Langkah-langkah Keterampilan Proses*. Jakarta: Gramedia
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Furhan, H Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Hidayah, Nur. 2013 : *Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan PTK*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Mariaty. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Membaca*. [Online]. Tersedia :<http://romiyanto.blogspot.com/2011/05/meningkatkan-kemampuan-membaca.html> [24 Juli 2020]
- Maryuni. 2016. *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Siswa Kelas 1 SDN Inpres 5 Birobuli*.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka
- Navila Sita Sari. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Flash Card Mata pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Ngroto Gubug Grobogan Tahun Ajaran 2013/2014*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Puji Santosa, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Rahayu, Tri. 2014. *Perkembangan Kemampuan Membaca Siswa Berdasarkan Alat Evaluasi Membaca Berbasis Portofolio*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Sanaky, A H Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- Somadayso, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sudiono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Supriyadi, dkk. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta : Depdikbud
- Suranenggala. 2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-teki Silang*. Cirebon
- Tim Redaksi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Zakia Yasmin. 2019. *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Metode Speed Raeding Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh*. Banda Aceh : Universitas Islam Negeri Ar-Rainry