

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Membaca

b) Membaca

Membaca merupakan bagian keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Ernalis et al., 2013).

Bond mengemukakan “Membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki”.

Selanjutnya Henry Guntur Tarigan dalam (Ikawati, 2013) menyatakan “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk

memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.”

Selain itu Yunus Abidin menjelaskan bahwa “Pembelajaran membaca dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan membaca”. Pembelajaran membaca bukan semata-mata dilakukan agar siswa mampu membaca, melainkan sebuah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami, mengkritis, dan mereproduksi sebuah wacana tertulis (Widasari, 2017:27).

Dengan demikian membaca merupakan suatu pemahaman ide, dan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dan bukan hanya sekedar membaca dan menjawab pertanyaan dalam bacaan. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud

dengan membaca adalah memahami ide atau gagasan baik tertulis maupun lisan dalam bahan bacaan dimana pemahamanlah yang menjadi produk membaca yang bisa diukur, bukan perilaku fisik yang hanya duduk berjam-jam di ruang kelas sambil memegang buku.

c) Indikator Membaca

Indikator membaca adalah tanda-tanda atau aspek-aspek spesifik yang menunjukkan sejauh mana seseorang telah menguasai keterampilan membaca.

Beberapa indikator membaca yang umum meliputi:

- a) Mengenali huruf, kata, dan tanda baca: Pembaca mampu membaca huruf dan kata dengan benar serta memahami fungsi tanda baca.
- b) Memahami isi bacaan: Pembaca dapat menangkap ide pokok, fakta penting, dan pesan yang ingin disampaikan dalam teks.
- c) Menafsirkan makna: Pembaca mampu menjelaskan makna tersirat dan menghubungkannya dengan pengalaman atau pengetahuan lain.

- d) Menyimpulkan isi teks: Pembaca dapat menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh dari bacaan.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi bacaan: Pembaca mampu membandingkan, mengkritisi, atau memberikan pendapat berdasarkan isi teks.
- f) Membaca dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat: Terutama dalam membaca nyaring, aspek ini menunjukkan kefasihan membaca.

d) Teknik Scramble

Teknik scramble adalah salah satu metode pembelajaran di mana siswa diberikan beberapa potongan kata atau bagian kalimat yang telah diacak, dan mereka diminta untuk menyusunnya kembali menjadi kalimat yang benar secara tata bahasa. Tujuan dari teknik ini adalah untuk melatih siswa dalam memahami struktur kalimat dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa yang benar (N. M. Dewi & Mirza, 2024:1389).

Dalam pembelajaran membaca di mata pelajaran Bahasa Indonesia, teknik ini membantu siswa untuk:

a) Mengidentifikasi elemen kalimat

Dengan menyusun kalimat yang diacak, siswa dapat lebih mudah mengenali subjek, predikat, objek, dan keterangan dalam kalimat, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur kalimat dalam bahasa Indonesia.

b) Mengasah keterampilan membaca

Melalui proses penyusunan kalimat, siswa dilatih untuk lebih teliti dalam membaca dan memahami makna dari susunan kata-kata yang terdapat dalam kalimat tersebut.

c) Meningkatkan kemampuan berpikir logis

Teknik ini melibatkan pemikiran yang sistematis untuk mencari tahu urutan yang tepat agar kalimat menjadi benar, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Indikator dari ini dapat di rincikan sebagai berikut:

a) Kemampuan mengidentifikasi struktur kalimat

- b) Kemampuan mengurutkan kata dalam kalimat
- c) Pemahaman terhadap makna kalimat
- d) Keterampilan membaca dan mengucapkan kalimat
- e) Keterlibatan dan keaktifan dalam proses pembelajaran
- f) Peningkatan keterampilan menulis
- g) Peningkatan kecepatan dan ketepatan dalam penyusunan kalimat

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian belajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Pada dasarnya ada banyak ahli yang menyatakan pendapat mengenai pengertian belajar baik secara umum maupun secara khusus, antara lain: (Festiawan, 2020:39)

Hilhard Bower dalam (Festiawan, 2020:17) mengatakan bahwa, “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang

terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecendrungan respon pembawaan kematangan.”

Winkel dalam (Aiwan et al., 2023:59) berpendapat bahwa, “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.”

Menurut Gagne dalam (Naldi et al., 2022:71), “Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yg dapat diamati, diubah dan dikontrol.”

b. Ciri-ciri belajar

Dengan melihat pengertian belajar dari para ahli pada penjelasan sebelumnya, setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut;(Syariah et al., 2020:37)

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan akibat interaksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang disengaja dan bertujuan.

Ciri-ciri belajar juga dapat diambil dari pengertian belajar yang dikemukakan oleh Ambrose, *“Learning is a process that leads to change, which occurs as a result of experience and increases the potential to improve performance and future learning.”*

- 1) Belajar adalah suatu proses bukanlah suatu produk atau sesuatu yang berwujud. Belajar tercermin dalam perilaku dan kinerja seseorang.

- 2) Adanya perubahan dalam arti luas, yaitu perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Perubahan tersebut berjangka panjang.
- 3) Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan. Pengalaman menjadi kondisi penting yang diperlukan untuk proses belajar.

Hasil belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- 2) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- 3) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu

adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

c. Jenis-Jenis Belajar

Tipe atau pun jenis belajar sangat beragam, berikut ini salah satu klasifikasi belajar oleh Gagne. (Harefa et al., 2024)

- 1) Belajar isyarat (*signal learning*). Dapat diartikan sebagai proses penguasaan pola-pola dasar perilaku bersifat tidak disengaja dan tidak disadari tujuannya. Dalam tipe ini terlibat aspek reaksi emosional di dalamnya. Kondisi yang diperlukan buat berlangsungnya tipe belajar ini adalah diberikannya stimulus (*signal*) secara serempak, stimulus-stimulus tertentu secara berulang kali. Respons yang timbul bersifat umum dan emosional, selain itu timbulnya dengan tak sengaja dan tidak dapat dikuasai.
- 2) Belajar stimulus-respons. Belajar tipe ini memberikan respons yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang

tepat diberikan penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*).

- 3) Belajar merantailkan (*chaining*). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Tingkah laku “chaining” dapat merupakan salah satu dari “motor skills”. Melalui “chaining” terjadi kesatuan hubungan stimulus – respons dalam satu rangkaian.
- 4) Belajar asosiasi verbal (*verbal association*). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu objek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepa
- 5) Belajar membedakan (*discrimination*). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan.
- 6) Belajar konsep (*concept learning*). Belajar mengklasifikasikan stimulus atau menempatkan objek-objek dalam

kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep.

7) Belajar dalil (*rule learning*). Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan beberapa konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat.

8) Belajar memecahkan masalah (*problem solving*). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah sehingga berbentuk kaidah yang lebih tinggi (*higher order rule*). Untuk memecahkan masalah dia harus memiliki aturan-aturan atau pengetahuan dan pengalaman, melalui pengetahuan aturan-aturan inilah dia dapat melakukan keputusan untuk memecahkan suatu persoalan. Seseorang harus memiliki konsep-konsep, aturan-aturan, dan memiliki “sets” untuk memecahkannya dan suatu strategi untuk memberikan arah kepada pemikiran agar produktif (Siregar & Nara, 2015).

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada individu setelah menerima proses pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap. Dalam kajian pendidikan, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama berdasarkan taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, Engelhart, Furst, Hill, & Krathwohl, 1956).

1. Ranah kognitif

Berhubungan dengan kemampuan intelektual yang mencakup proses mental dalam memperoleh, memahami, dan mengolah informasi.

Bloom et al. (1956) membagi ranah ini ke dalam beberapa tingkatan sebagai indikator

a. Kemampuan mengingat fakta dan istilah

Ini adalah kemampuan untuk mengingat, mengenali, atau menghafal kembali informasi seperti nama, istilah, fakta, ide, rumus, dan sebagainya tanpa harus mampu mengaplikasikannya

Contoh: Mengingat istilah-istilah atau konsep dasar yang digunakan dalam teknik Scramble, seperti pengertian "kartu soal" dan "kartu jawaban" yang diacak dalam permainan pembelajaran Scramble

b. Pemahaman terhadap konsep

Kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna dari fakta atau informasi yang telah diingat. Meliputi menerjemahkan, menafsirkan, mengklasifikasikan, membuat ringkasan, dan menjelaskan sesuatu dengan kata-kata sendiri Contoh: Menjelaskan tujuan dan cara kerja teknik Scramble dalam pembelajaran, misalnya bagaimana metode ini menggabungkan otak kanan dan kiri untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir

c. Penerapan pengetahuan dalam situasi nyata

Kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan konsep, metode, prosedur, atau prinsip dalam konteks atau situasi

yang baru dan konkret Contoh: Menerapkan teknik Scramble dengan menyusun kartu-kartu soal dan jawaban yang telah diacak untuk membuat kelompok belajar aktif dalam menyelesaikan soal.

d. Menganalisis informasi

Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian, mengidentifikasi hubungan atau pola, membandingkan, mencari asumsi, membedakan fakta dan opini, serta memahami sebab-akibat dari suatu situasi Contoh: Menganalisis hasil kerja kelompok dalam permainan Scramble untuk mengidentifikasi bagian mana dari soal dan jawaban yang paling sering salah atau memerlukan pemahaman lebih baik.

e. Mensintesis berbagai ide menjadi suatu keseluruhan baru

Kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi atau ide menjadi pola, struktur, atau gagasan baru yang utuh dan orisinal Contoh: Membuat

varian baru dari teknik Scramble dengan memodifikasi jenis soal atau cara pengacakan kartu untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran

f. Mengevaluasi berdasarkan kriteria

Kemampuan untuk menilai, memberi pertimbangan, dan membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Ini termasuk menilai keabsahan informasi, membuat kesimpulan, dan memberikan justifikasi atau kritik atas suatu hasil analisis

Contoh: Menilai keefektifan teknik Scramble dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria seperti kecepatan penyelesaian soal, tingkat keakuratan jawaban, dan kerja sama dalam kelompok

Pengembangan ranah kognitif ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah

2. Ranah afektif

Meliputi perkembangan sikap, nilai, dan emosi yang dimiliki oleh individu. Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) mengemukakan bahwa ranah afektif terdiri atas beberapa level, mulai dari kesadaran dan penerimaan nilai, respons terhadap situasi tertentu, pengorganisasian nilai menjadi sistem yang konsisten, hingga pembentukan karakter dan komitmen nilai dalam perilaku sehari-hari. Ranah afektif memiliki peranan penting dalam aspek motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar secara menyeluruh.

Indikator ranah afektif meliputi:

- a. Kesadaran Nilai (Receiving / Attending)

Kesiapan atau kesadaran siswa menerima rangsangan atau nilai dari pembelajaran. Dalam teknik *scrambel*, siswa mulai menyadari pentingnya nilai-nilai yang diajarkan, misalnya

nilai kerja sama, kejujuran, disiplin saat mereka menerima materi dan instruksi. Contoh: Siswa menunjukkan perhatian saat guru menjelaskan aturan permainan scrambel yang menuntut kerjasama dan disiplin.

b. Respons Sikap (Responding)

Siswa tidak hanya menerima, tetapi juga merespons secara aktif. Dalam teknik scrambel, siswa ikut serta dan menunjukkan sikap positif terhadap aktivitas belajar yang menuntut partisipasi aktif. Contoh: Siswa antusias ikut menjawab, berdiskusi, atau berpartisipasi dalam permainan scrambel yang mengasah kemampuan mengorganisasi jawaban.

c. Pengorganisasian Nilai (Valuing & Organization)

Siswa mulai mengorganisasikan dan menyelaraskan nilai-nilai yang diperoleh dengan nilai lain, membentuk sistem nilai yang konsisten dalam diri mereka. Dalam teknik scrambel, siswa menginternalisasi nilai kerja sama,

kesabaran, dan tanggung jawab sebagai bagian dari proses pembelajaran. Contoh: Siswa mengakui pentingnya saling menghargai saat bekerja dalam kelompok scramble dan mulai mengatur strategi bersama agar menang.

d. Pembentukan Karakter
(Characterization)

Siswa telah memiliki sistem nilai yang menjadi gaya hidup dan mengendalikan perilaku mereka secara konsisten. Dalam teknik scramble, karakter seperti disiplin, rasa percaya diri, dan sportifitas muncul sebagai kebiasaan. Contoh: Siswa selalu datang tepat waktu, menghormati teman dan guru saat scramble, serta menunjukkan sportivitas tinggi walau kalah dalam permainan.

3. Ranah psikomotorik

Merujuk pada kemampuan fisik dan keterampilan motorik yang diperoleh melalui latihan praktik. Menurut Dave (1970) dan Simpson (1972), ranah ini

mencakup berbagai tingkatan mulai dari gerakan dasar dan koordinasi hingga keterampilan teknis yang kompleks yang memerlukan penguasaan prosedur tertentu. Pelaksanaan keterampilan yang efektif dan terampil membutuhkan integrasi aspek kognitif dan afektif, sehingga individu dapat menjalankan tindakan dengan tepat, cepat, dan konsisten

Indikator Ranah Psikomotorik meliputi:

a. Penguasaan Gerakan Dasar

Peserta didik mampu melakukan gerakan dasar yang diperlukan dalam teknik scramble, seperti mengatur, menyusun, dan memindahkan potongan kata, kalimat, atau paragraf secara terampil. Contoh : Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memisahkan potongan kata secara benar dari kalimat scramble

b. Pengembangan Keterampilan Teknik

Peserta didik mengembangkan keterampilan dalam menyusun kata atau kalimat yang acak menjadi susunan yang logis dan bermakna. Ini

mencakup kemampuan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Contoh : Peserta didik mampu menyusun potongan kata menjadi kalimat yang sesuai dengan tata bahasa yang benar

c. Pelaksanaan Tugas Secara Terampil

Peserta didik mampu menyelesaikan tugas scramble secara efektif dan efisien, menunjukkan kelancaran dalam penggunaan tangan dan pengenalan urutan kata atau kalimat dengan baik.

Contoh : Peserta didik mampu menyelesaikan tugas scramble dalam waktu tertentu dengan minim kesalahan

d. Pengintegrasian Aspek Kognitif dan Afektif dalam Tindakan

Peserta didik tidak hanya melakukan kegiatan fisik tapi juga menunjukkan pemahaman (kognitif) atas aturan dan tujuan scramble serta sikap positif (afektif) seperti kesabaran, konsentrasi, dan kerja sama selama pelaksanaan. Contoh : Peserta didik menunjukkan konsistensi, ketekunan, dan kerja sama

selama aktivitas menyelesaikan
scramble

Perpaduan ketiga ranah ini kognitif, afektif, dan psikomotorik—menjadi dasar dalam merancang proses pembelajaran yang efektif dan evaluasi hasil belajar yang lengkap. Bloom dan rekannya melalui taksonomi ini telah memberikan kerangka yang sistematis untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran yang terukur, sehingga membantu pendidik dalam menyusun materi, metode, dan instrumen penilaian yang sesuai (Anderson & Krathwohl, 2001). Revisi taksonomi oleh Anderson dan Krathwohl (2001) menegaskan penggunaan istilah kata kerja aktif guna menunjang fokus pada performa belajar yang nyata dan terobservasi.

Dalam konteks evaluasi Hasil belajar, penilaian yang hanya berfokus pada aspek kognitif belum cukup untuk menggambarkan perkembangan siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar yang optimal harus mempertimbangkan juga aspek

afektif maupun psikomotorik sebagai bagian integral dari kompetensi yang diharapkan (Slavin, 2005). Hal ini sesuai dengan perkembangan teori pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran holistik yang menjangkau seluruh dimensi perkembangan peserta didik.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses sistematis untuk mengembangkan kompetensi berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup berbagai aspek seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang disusun secara terintegrasi untuk membentuk kemampuan komunikasi yang efektif dan kreatif.

Menurut para ahli, pembelajaran bahasa tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Teori belajar bahasa seperti behaviorisme menekankan penguatan dan latihan dalam proses penguasaan bahasa, sedangkan teori kognitif dan konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran bahasa melibatkan proses berpikir aktif serta

konstruksi makna dari pengalaman siswa (Skinner, Piaget, Vygotsky).

Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa dan sastra nasional sebagai salah satu identitas budaya bangsa. Melalui pembelajaran yang efektif, diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia secara tepat sesuai kaidah serta mampu mengapresiasi karya sastra sebagai bagian dari pengembangan karakter dan wawasan kebangsaan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan berbagai metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, termasuk metode ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi, dan pemanfaatan teknologi pendidikan. Model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sangat dianjurkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, materi pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pengembangan kemampuan berkomunikasi dan bernalar secara kritis, kreatif, dan terampil dalam konteks kehidupan sosial yang beragam

4. Teknik Scramble

a. Pengertian Scramble

Menurut mengemukakan bahwa model pembelajarn jenis scramble menyajikan permainan dalam tiap kelompok sehingga bisa membuat seluruh siswa yang tergabung dalam tiap kelompok tersebut lebih aktif dalam menuntaskan serta mencari jawaban atas persoalan yang disajikan. Tidak hanya itu, jenis scramble digunakan dengan tujuan agar menyingkirkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa jadi termotivasi untuk belajar serta bisa meningkatkan Hasil belajar siswa (Sumartono & Normalina, 2020: 77).

Rober Taylor, (1980: 1) model pembelajaran scramble adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kosentrasi dan kecepatan serta ketepatan berpikir siswa. Kokom Komalasari scramble berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, perjuangan, model pembelajaran scramble mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban yang tepat dan benar (Sundari *et al.*, 2023: 98).

Scramble merupakan salah satu permainan papan yang populer dan banyak digunakan oleh guru bahasa. Scramble dapat digunakan untuk mengajar dengan lebih otentik, menarik, mampu merangsang pengetahuan, dan menyenangkan. Scramble adalah tambahan yang berguna untuk kelas, memberikan kesempatan belajar yang otentik, menyenangkan dan merangsang. Scramble adalah permainan papan di mana dua hingga empat pemain bersaing dengan membentuk kata-kata dengan potongan berlabel di papan 225 persegi; huruf-huruf pada ubin membentuk kata-kata yang saling terkait seperti kata-kata dalam tekateki silang (Sari *et al.*, 2024: 337).



Gambar 2.1 Contoh Teknik Scrambel Tema Tanaman

Media Scramble dipilih karena mempertimbangkan kondisi dan prinsip psikologis

peserta didik. Adapun langkah-langkah bermain permainan kata scramble adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengajari peserta didik cara-cara bermain scramble dengan benar (Pastikan siswa bisa membentuk kata bersilangan secara horizontal atau vertikal)
- 2) Siswa diminta untuk membentuk kata sesuai jawaban dari pertanyaan.
- 3) Guru memastikan siswa mengerti arti kata yang ia buat.
- 4) Di akhir permainan, setelah semua tile sudah terpasang, siswa diminta untuk mencatat semua jawaban dan soal.
- 5) Sebagai follow-up pembelajaran kosa kata ini, guru bisa minta siswa untuk membuat kalimat dengan cara misalnya:
 - a) Membuat sebuah kalimat dengan menggunakan satu, dua, atau tiga kata yang sudah terbentuk pada papan scramble.
 - b) Mencari lawan kata (antonim) atau padanan kata (sinonim) dari kata-kata yang ada pada papan scramble (Elisabeth *et al.*, 2020: 57).

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dengan otak kiri. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci dalam model pembelajaran *Scramble*. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan (Salamah, 2021: 271).

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Teknik *Scramble*

Sintaks pembelajaran scramble menurut Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran.
- 2) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok
- 3) Membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya (*scramble*).
- 4) Memberikan waktu tertentu untuk mengerjakan soal
- 5) Mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

- 6) Mengecek waktu dan memeriksa pekerjaan.
- 7) Jika waktu mengerjakan soal sudah habis, semua lembar kerja wajib dikumpulkan. Dalam hal ini, baik yang sudah maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- 8) Melakukan penilaian yang dilakukan berdasarkan seberapa cepat mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan dengan benar.
- 9) Memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil dan memberi semangat kepada yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Yustisia mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik scramble antara lain:

- 1) Membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam bentuk kartu soal
- 2) Membuat kartu jawaban yang diacak hurufnya
- 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran
- 4) Guru memberikan lembar kerja disetiap kelompok
- 5) Siswa menyusun huruf - huruf pada kolom sehingga menjadi kata kunci (jawaban) dari pertanyaan.
- 6) Menyimpulkan (Syarif, 2025: 67).

c. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Scramble

Scramble merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar kerja yang berisi pertanyaan pada akhir pertemuan dan harus dijawab oleh siswa. Lembar kerja tersebut sudah dilengkapi dengan jawaban yang disusun secara acak. Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dan kekurangan metode scramble akan diuraikan sebagai berikut (Wantu, 2018: 251)

Kelebihan dari metode scramble adalah:

- 1) 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, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam

kelompok kooperatif, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan Hasil kelompoknya;

- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan;
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode scramble juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok;
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan;
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju (Agustini, 2019: 49).

Sementara kelemahan yang dimiliki metode scramble adalah:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar;

- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan;
- 3) Selama kriteria Hasil belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikann oleh guru;
- 4) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

Penggunaan metode scramble sangat bermanfaat bagi peserta didik yaitu bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengingat istilah yang sulit akan berkurang bebannya. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi. Sementara manfaat bagi guru diantaranya guru mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai motivasi meningkatkan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik (Djamarah & Zain, 2010: 91)

d. Indikator Teknik Scramble

Teknik scramble diindikasikan sebagai berikut.

- 1) Guru menerangkan materi, contohnya dengan cara berdasarkan materi membaca pemahaman untuk menemukan gagasan utama.
- 2) Setelah menjelaskan materi, guru membuat model, model dapat berwujud kartu data atau lembar soal
- 3) Guru membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi.
- 4) Guru membuat jawaban, tetapi kalimatnya disusun secara acak
- 5) Siswa mendapat pertanyaan dan jawaban dari guru, selanjutnya siswa diminta menyusun kalimat supaya menjadi jawaban yang benar (Fathurrohman, 2018: 33)

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi dari penulis lain, dan beberapa jurnal lainnya.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Herlina & Syamsul Rizal (2022)	<i>The Effectiveness of Using Scramble Method to Improve Reading Comprehensi on</i>	Menggunak an metode scramble untuk meningkatk an pemahaman membaca siswa SMP.	Fokus pada teks naratif dan menggunakan desain kuasi- eksperimen dengan dua kelompok (eksperimen dan kontrol).
2.	Lailiyatul Fitriyah (2025)	<i>Effectiveness of Scramble to the Students' Reading Comprehensi on</i>	Meneliti pengaruh teknik scramble terhadap pemahaman membaca siswa SMP	Menggunaka n analisis ANCOVA dan menyertakan kuesioner untuk menilai respons siswa terhadap metode tersebut
3.	Brigitta	<i>The</i>	Menggunak	Menggabung

	Septarini Rahmasari & Andi Nurul Aini (2023)	<i>Application of Jigsaw Tasks by Using Scrambled Sentences in Teaching Reading Descriptive Text</i>	an kalimat acak (scrambled sentences) dalam pembelajar an membaca.	kan teknik jigsaw dengan scrambled sentences dan fokus pada teks deskriptif dalam pendekatan kualitatif.
4.	Helma (2023)	<i>The Effectiveness of Scramble Method in Improving Students' Reading Comprehensi on</i>	Meneliti efektivitas metode scramble dalam meningkatk an pemahaman membaca siswa SMP	Menggunaka n pendekatan kuantitatif dengan analisis SPSS dan fokus pada teks naratif.
5,	Dewi Herlina (2022)	<i>The Effectivenes s of Using Scramble</i>	Menggunak an metode scramble untuk	Fokus pada siswa kelas VIII dengan desain kuasi-

		Method to Improve Reading Comprehension	meningkatkan pemahaman membaca siswa SMP.	eksperimen dan analisis statistik F-test.
6.	Atria Apriani dan Mujiburrahman (Atria Apriani & Mujiburrahman, 2022)	Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scramble Pada Siswakelas Iv Sdn 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022	Kedua penelitian sama-sama menggunakan metode scramble sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.	Penelitian yang akan dilakukan fokus pada Hasil belajar membaca, sedangkan penelitian yang ini menitikberatkan pada peningkatan penguasaan kosakata dalam Bahasa Indonesia

7.	Nur Islamiyah, Sitti Aida Azis, Tarman, Nadira, dan Aziz Thaba (Islamiyah et al., 2022)	Pengaruh Model Pembelajaran n Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar	Sama-sama meneliti pengaruh teknik scramble terhadap kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran an.	Penelitian yang akan dilakukan fokus pada siswa kelas IV dan Hasil belajar membaca secara umum, sedangkan penelitian ini menekankan pada kemampuan membaca permulaan serta menggabungkan model kooperatif dan media puzzle sebagai pendukung.
8.	Purniadi	Model	Persamaann	Penelitian

	Putra dan Syafrudin (Putra & Syafrudin, 2020)	Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyah	ya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran scramble sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.	yang akan dilakukan berfokus pada kemampuan membaca teks Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan membaca Al-Qur'an dalam konteks pelajaran Al-Qur'an Hadits.
--	---	--	---	--

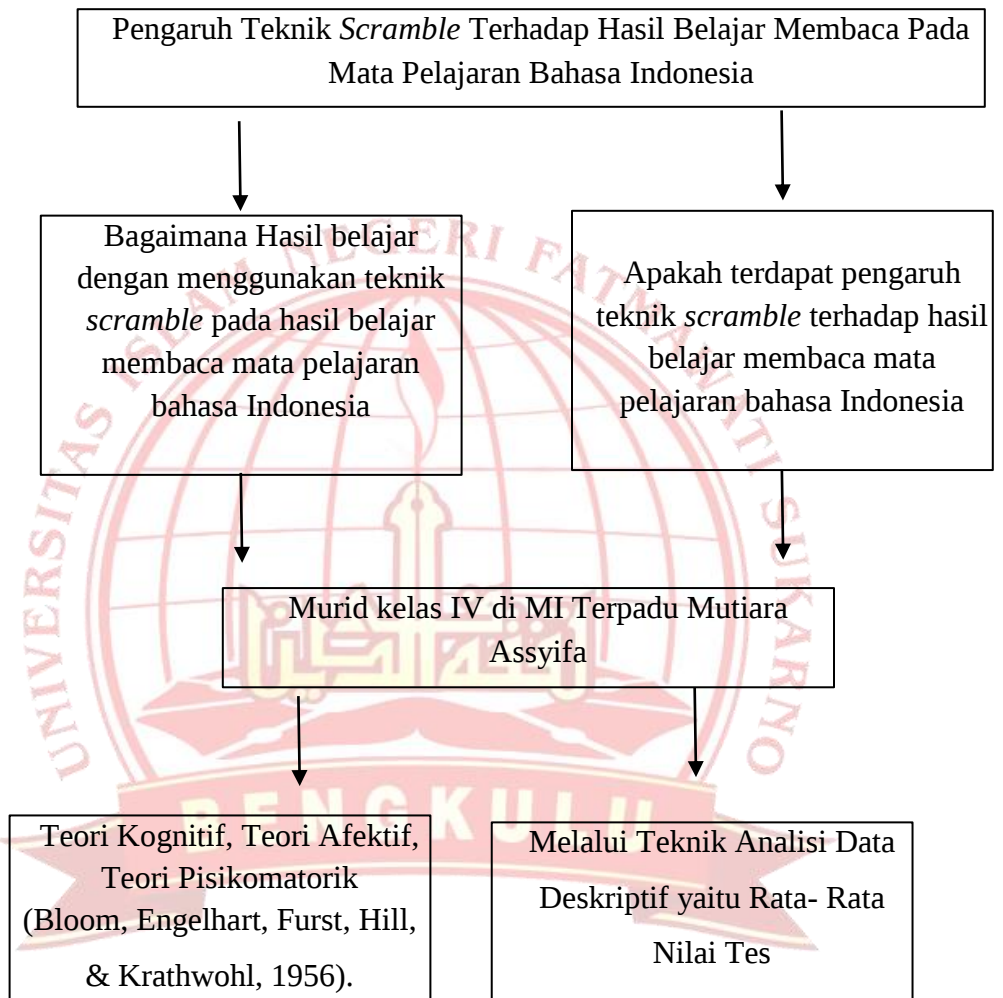
9.	Dika Zuchdan Sumira, Deasyanti, dan Tuti Herawati (Zuchdan Sumira & Herawati, 2020)	Pengaruh Metode Scramble terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD	Sama-sama membahas pengaruh metode scramble terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian yang akan dilakukan hanya fokus pada Hasil belajar membaca, sementara penelitian ini mencakup dua aspek sekaligus, yaitu kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa.
10.	Mira S. Siliwir, Marien Pinontoan, dan Katrina	Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dalam	Sama-sama membahas penerapan model scramble	Penelitian yang akan dilakukan menyoroti Hasil belajar

	Siwi (Siliwir, M. et al., 2018)	Meningkatkan Hasil Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Inpres Raanan Baru	untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.	dalam aspek membaca, sedangkan penelitian ini lebih umum, yaitu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara keseluruhan.
--	---------------------------------------	--	---	---

H. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, penulis membuat skema kerangka berpikir yang akan di tunjukan oleh gambar 1.1 berikut:

Bagan 1. Kerangka Berpikir



I. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Teknik Scramble berpengaruh terhadap Hasil belajar membaca mata pelajaran bahasa indonesia pada murid kelas IV di MI terpadu mutiara assyifa Kota Bengkulu

J. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan demikian dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang dikemukakan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

(Ha) : Terdapat pengaruh teknik scramble susun terhadap Hasil belajar membaca mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas IV di MI terpadu Mutiara Assyifa.

(Ho) : Tidak terdapat pengaruh teknik scramble teknik scramble berpengaruh terhadap Hasil belajar membaca mata pelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas IV di MI terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu.

