**EFEKTIVITAS TEKNIK SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA KARTU
BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN KELAS III SDN 20 AMPENAN**

Anisa Rizki Aulia¹, Heri Hadi Saputra², Muhammad Erfan³, Muhammad Makki⁴

PGSD FKIP Universitas Mataram

Alamat e-mail : anisahrizkya7@gmail.com¹, heri_fkip@unram.co.id²,
muhammaderfan@unram.ac.id³, mmakki_fkip@unram.ac.id⁴

ABSTRACT

This research is based on the low early reading ability of students, as indicated by their difficulties in beginning reading. The aim of this study is to describe the use of the scramble technique assisted by picture card media in improving the early reading ability of third-grade students at SDN 20 Ampenan. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental type and a pre-test post-test control group design. The sample consisted of two classes. Data were collected using pre-tests and post-tests in the form of performance-based reading tests. The results show that the scramble technique assisted by picture card media is quite effective in improving the early reading ability of students at SDN 20 Ampenan. This is indicated by an N-gain score of 65.10, which falls into the "quite effective" category, as well as an increase from a pre-test score of 58.46 to a post-test score of 85.3, showing a significant improvement in early reading ability.

Keywords: Scramble Technique, Picture Card Media, Early Reading Skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kemampuan membaca permulaan peserta didik yang rendah ditandai dengan kesulitan membaca permulaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik Kelas III SDN 20 Ampenan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif, jenis kuasi eksperimen dengan desain *pre-test post-test control grup design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas. Teknik pengumpulan datanya menggunakan *pre-test* dan *post-test* berupa tes unjuk kerja membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik SDN 20 Ampenan cukup efektif. Hal ini dilihat dari nilai N-gain sebesar 65,10 berada dalam kategori cukup efektif dan nilai *pre-test* sebesar 58,46 dan nilai *post-test* sebesar 85,3 yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan.

Kata Kunci: teknik *scramble* , media kartu bergambar, membaca permulaan

A. Pendahuluan

Literasi merupakan suatu kegiatan membaca dengan menerjemahkannya menggunakan otak tentang suatu isi bacaan yang kemudian langsung diimplementasikannya. Untuk mencapai kemampuan tersebut harus memiliki empat keterampilan berbahasa secara stimulus (Hijjayati et al., 2022). Membaca adalah salah satu dari kegiatan literasi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan pada abad saat ini (Widodo et al., 2020). Untuk itu kemampuan membaca harus diterapkan khususnya pada dunia Pendidikan salah satunya pada tingkatan sekolah dasar, dimana kemampuan membaca merupakan hal yang utama untuk peserta didik agar dapat naik kelas (Khairina et al., 2023).

Kemampuan Membaca adalah kemampuan berfikir yang di dalamnya memahami, menceritakan dan menafsirkan arti dari lambang-lambang yang tertulis dengan melibatkan pengelihatannya, gerak mata, batin dan ingatan (Harianto, 2020). Membaca merupakan kunci utama keberhasilan dalam dunia pendidikan karena merupakan aspek penting

untuk menjangkau kemampuan belajar peserta didik.

Supaya Peserta didik menguasai kemampuan membaca harus menguasai membaca tahap awal terlebih dahulu yaitu kemampuan membaca permulaan (Erlina & Iswara, 2023). Kemampuan membaca permulaan dimulai pada tingkatan kelas rendah yaitu kelas I, II dan III. Pada tahap membaca permulaan peserta didik diharapkan mampu untuk mengenal huruf A-Z, ketepatan mengucapkan kata dan kalimat sederhana (Suleman et al., 2021). Apabila peserta didik belum menguasai kemampuan membaca permulaan, maka akan sulit bagi peserta didik untuk mempelajari bidang studi lainnya dan akan kesulitan untuk melanjutkan pada tahap membaca lanjutan (Dewi et al., 2020).

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa minat belajar membaca peserta didik di SDN 20 Ampenan yang masih dikategorikan rendah. Ditemukan masalah yaitu, peserta didik kesulitan membedakan huruf yang hampir sama seperti M dan W, peserta didik kesulitan untuk mengeja kata, kalimat sederhana, sulit untuk melafalkan imbuhan "nya", "ng"

dan “ing”, kesulitan membaca nyaring karena masih terbata-bata dan sulit untuk menyimak suatu bacaan.

Permasalahan tersebut ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya membaca permulaan pada peserta didik yaitu; 1) Ketersediaan buku membaca permulaan yang minim atau hampir tidak ada. 2) Guru menggunakan teknik pembelajaran yang monoton seperti menggunakan teknik bunyi dan teknik abjad yang dimana teknik ini guru hanya mengenalkan huruf vokal, huruf konsonal, bunyi dengan cara menliskan di depan papan tulis, menempelkan poster-poster huruf. 3) Guru menggunakan buku pembelajaran bukan buku khusus belajar membaca permulaan yang berisi kata dan kalimat sederhana. 4) Faktor Lingkungan dimana peserta didik kebanyakan dari latar belakang keluarga brokenhome yang mengakibatkan peserta didik kurang perhatian dari kurangnya motivasi dan minat pada diri peserta didik diakibatkan latar belakangnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan teknik pembelajaran yang efektif dan menarik yang digunakan untuk mengasah

kemampuan membaca permulaan (Luchiyanti & Rezanita, 2022). salah satunya yaitu menggunakan teknik pembelajaran teknik scramble. Teknik scramble adalah permainan bahasa secara berkelompok yang menggunakan dua kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak yang kemudian disusun menjadi jawaban yang benar.

Penelitian sebelumnya juga mengkonfirmasi bahwa teknik *scramble* dapat mengasah kemampuan membaca permulaan peserta didik seperti penelitian penelitian (Wasiaturrohman & Citrawati, 2023), menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Scramble* dapat berpengaruh meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Penerapan teknik *scramble* akan lebih efektif jika didukung oleh dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran (Islamiyah et al., 2022). Penggunaan Media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar dan mengajar untuk membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran yang disampaikan agar peserta didik lebih fokus. (Athifah et al., 2022). Salah satu media yang digunakan yaitu media kartu

bergambar. Media kartu bergambar merupakan kartu permainan dengan cara menunjukkan gambar agar peserta didik mampu mengasah otak (Fahrudin et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul efektifitas teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas III SDN 20 Ampenan. Penelitian ini bertujuan untuk, mendeksrisikan teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas III SDN 20 Ampenan Ampenan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis yang digunakan merupakan kuantitatif Kuasi Eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Kontrol Group Design*. *Pretest-Posttest Kontrol Group Design* dilakukan dengan cara memilih dua kelompok secara random. Kelompok pertama disebut dengan kelas eksperimen sedangkan kelompok kedua disebut dengan kelas Kontrol

(Abdullah et al.,2022).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitian ini yaitu SDN 20 Ampenan yang beralamatkan di Jl. Banda Seraya no.16, Pagutan Barat. Kec. Mataram, Kota Mataram. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 20 Ampenan yang berjumlah 50 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik sampel secara acak.

Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistic, uji prasayarat yaitu uji Normalitas dan Uji Homogenitas, Uji Hipotesis (Uji-t) dan uji N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada bulan Febuari 2025 pada kelas III SDN 20 Ampenan dengan jumlah peserta didik yang dijadikan sampel sebanyak 26 peserta didik yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu 13 peserta didik pada kelas III A dan 13 peserta didik pada kelas III B. Kelas III A dijadikan kelas eksperimen yang menggunakan teknik *scramble* berbantuan media

kartu bergambar dan kelas III B dijadikan kelas kontrol yang menggunakan teknik *scramble* tanpa bantuan media kartu bergambar.

Pre-test (tes awal) dengan tes unjuk kerja tes membaca pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan peserta didik. Setelah dilakukan *pre-test* (tes awal), selanjutnya diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen (III A) perlakuan (*treatment*) yang menggunakan teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar. Dimana pada saat proses pembelajaran peserta didik dibentuk kelompok untuk berdiskusi dalam menyusun kartu berupa kata dan kalimat sesuai dengan kartu bergambar yang menjadi soalnya.

Kelas kontrol (III B) diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan teknik *scramble* tanpa bantuan media kartu bergambar menggunakan kelompok kecil yang akan menyusun kata atau kalimat yang ada pada kartu permainan. Kemudian diberikan *post-test* (tes akhir) dengan tes unjuk kerja tes membaca pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil *pre-test* dan *post-test* terkait kemampuan membaca

permulaan untuk kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test kelas Eksperimen dan Kontrol

N o	Kelas	Jumlah Siswa	Pre- test	Post- test
1	Kelas Eksperimen III A	13	58,46	85,38
2	Kelas Kontrol III B	13	60,76	76,15

Berdasarkan tabel 1. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre-test* (tes awal) pada kelas eksperimen adalah 58,46 dan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 60,76. Kemudian nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 85,38 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76,15. Skor rata-rata nilai *post-test* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen adanya peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Untuk lebih lanjutnya dilakukan uji Prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas pada data untuk memastikan data normal dan homogen.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro- Wilk
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	.962
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	.938
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	.918
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	.907

Berdasarkan tabel 2. Diatas diperoleh signifikannya untuk kelas eksperimen pada bagian *pre-test* yaitu $0,962 > 0,05$ dan *post-test* $0,938 > 0,05$ maka data kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Pada kelas Kontrol bagian *pre-test* diperoleh signifikansinya yaitu $0,918 > 0,05$ dan *post-test* diperoleh signifikasinya yaitu $0,907 > 0,05$, maka data kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas Kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikannya $> 0,05$.

Tabel 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.546	3	48	.653
Based on Median	.471	3	48	.704
Based on Media and with adjusted df	.471	3	43,656	.704
Based on trimmed mean	.556	3	48	.647

Berdasarkan tabel 3. Diatas dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen, sedangkan jika data $< 0,05$ maka data tidak homogen. Dari tabel tersebut, diperoleh signifikasinya

sebesar $0,653 > 0,05$ maka data tersebut memiliki varian yang homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel T-test*.

Tabel 4. Uji hipotesis independent sampel T-test

t-test for Equality of Means			
	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	24	.002	-9.231
Equal variances not assumed	21.901	.002	-9.231

Berdasarkan tabel 4 diatas, diperoleh nilai sig. 2-tailed yaitu sebesar $0,002$ dimana $0,002 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas III SDN 20 Ampenan.

Setelah melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis selanjutnya meakukan uji N-gain untuk mengetahui efektifitas teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar

dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas III SDN 20 Ampenan.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Kelas	Kelas III A (Kelas Eksperimen)	Kelas III B (Kelas Kontrol)
Pre-test	58,46	60,76
Post-test	85,38	76,15
N-Gain	65,10	38,95
Keterangan	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pret-test* pada kelompok eksperimen sebesar 58,46 dan nilai *post-test* sebesar 85,38 dengan peroleh nilai rata-rata N-gain sebesar 65,10. Kemudian untuk kelompok kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,76 dan nilai *post-test* sebesar 76,15 dengan peroleh nilai rata-rata nilai N-gain sebesar 38,95. Apabila dilihat berdasarkan tabel N-gain score maka kelas eksperimen berada dalam kategori cukup efektif pada rentang 56-75 dan pada kelas kontrol berada dalam kategori tidak efektif rentang < 40. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas III SDN 20

Ampenan dilihat dari nilai uji N-gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *scramble* berbantuan media kartu bergambar efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kinasih et al (2023), yang mengatakan bahwa media kartu bergambar dengan teknik *scramble* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Penggunaan teknik *scramble* membuat peserta didik terlibat secara aktif, menyenangkan, menantang, mampu berfikir kritis dan peserta didik mampu berinteraksi sosial dengan cara berkerjasama dengan teman kelompoknya untuk memecahkan permasalahan. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2024), yang mengatakan bahwa teknik *scramble* melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang interaktif, menantang dan mampu untuk berfikir kritis.

Gambar-gambar yang diberikan berbentuk kartu kecil yang mampu merangsang minat peserta didik ketika proses belajar membaca dilakukan supaya peserta didik juga mampu memahami kata dan kalimat dengan memanfaatkan gambar (Sarnia et al., 2024). Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andayani (2019), mengatakan bahwa kartu bergambar mampu memberikan visualisasi yang menarik dan memudahkan peserta didik memahami konsep.

Kolaborasi antara teknik *scramble* dengan media visual dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menggunakan pendekatan interaktif. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarifah (2023), yang menunjukkan bahwa teknik *scramble* dengan media visual mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan.

E. Kesimpulan

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *scramble* berbantuan

media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik SDN 20 Ampenan cukup efektif. Hal ini dilihat dari nilai N-gain sebesar 65,10 berada dalam kategori cukup efektif dan nilai *pre-test* sebesar 58,46 dan nilai *post-test* sebesar 85,3 yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang signifikan.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya untuk melakukan penelitian ini terutama pada aspek-aspek yang belum terungkap dan juga peneliti selanjutnya bisa menggunakan teknik *scramble* dengan memadukan kearifan local dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Andayani, S. (2019). *Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan*

- Membaca Permulaan kelompok B TK Aisyiyah Ba Pancor. *Bintang*, 1(2), 112-130.
- Anggraini, A., Lubis, R. H. H., & Harahap, S. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Scramble Kelas V di SD IT Plus Anbata Kecamatan Medan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang TA 2022/2023. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(1), 67-71.
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 187-195.
- Dewi, K., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2020). Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas li Sdn Beber Kecamatan Jonggat Lombok Tengah Tahun Ajaran 2020/2021. *Progres Pendidikan*, 1(3), 251-262.
- Erlina, T., & Iswara, P. D. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Sugiyono _Uji Normalitas*, 4(1), 49–53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hida Syarifah, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Media Question Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Bangetayu Wetan 01 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di sdn sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (3b), 1435-1443.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Khairina, D., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Rendah SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 305-311.
- Kinasih, D S., Intihana, S. R. H., & Indraswati, D. (2023). Efektivitas Media Kartu Bergambar Dengan Teknik Scramble Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1394-1400.
- Luchiyanti, A., & Rezanía, V. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Kelas Dasar. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 84–92. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i2.4211>
- Sarnia, S., Japa, L., & Artayasa, I. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash card) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA MA Dakwah Islamiyah Putri Kediri Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 86–90. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.296>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu*

Pendidikan Nonformal, 7(2),
713.

[https://doi.org/10.37905/aksara
.7.2.713-726.2021](https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021)

Wasiaturrohmah, A., & Citrawati, T.
(2023). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Scramble Terhadap Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Banyuwajuh IV Kamal. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(4),* 88–97.

Widodo, A., Indraswasti, D., Erfan, M., Mulyda, M. A., & Rahmatih, A. N. (2020). Profil minat baca mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 10(1),* 34.