

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBANTU FLASH CARD SISWA KELAS II SDN 04 KOTO BARU

Ayu Ningsih Almirus¹, Rusdi Indra Hasibuan², Maisita³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

ayualmirus@undahari.ac.id¹, rusdiindramh@gmail.com²,

maisitamaisita0@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the low beginning reading ability of second-grade students at SDN 04 Koto Baru. This condition was indicated by the large number of students who experienced difficulties in recognizing words, reading simple sentences, and actively participating in Indonesian language learning activities. One of the efforts that can be made to overcome these problems is by implementing the Scramble type cooperative learning model assisted by Flash Card media, which is able to create an active, interesting, and enjoyable learning atmosphere. This study aimed to determine the effect of the Scramble type cooperative learning model assisted by Flash Cards on the beginning reading ability of second-grade students at SDN 04 Koto Baru. This research employed a quantitative approach with an experimental research type using a Pre-Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population as well as the sample of this study consisted of all second-grade students at SDN 04 Koto Baru, totaling 17 students. Data were collected through tests, questionnaires, and observations. Data analysis was conducted through normality testing and hypothesis testing using appropriate statistical tests. The results of the study are expected to show that the implementation of the Scramble type cooperative learning model assisted by Flash Cards has a positive effect on students' beginning reading ability. This learning model can improve students' activeness, motivation, and ability to recognize letters, read words, and understand simple sentences in Indonesian language learning)

Keywords: *Scramble type cooperative learning model, Flash Cards.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru. Hal tersebut terlihat dari masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal kata, membaca kalimat sederhana, serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Scramble* berbantu media *Flash Card* yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Scramble* berbantu *Flash Card* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN 04 Koto Baru yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes,

angket, dan observasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji statistik yang sesuai. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Scramble* berbantu *Flash Card* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca kata, dan memahami kalimat sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Kata kunci: Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Scramble*, *Flash Card*.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif guna mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan vital sebagai fondasi komunikasi dan perolehan pengetahuan. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling mendasar dan wajib dikuasai oleh siswa kelas rendah adalah keterampilan membaca. Membaca bukan sekadar aktivitas melafalkan lambang-lambang tertulis, melainkan sebuah proses kognitif kompleks yang melibatkan pengenalan huruf, pemahaman kata, hingga penafsiran makna kalimat sederhana (Yulianti et al., 2022). Penguasaan keterampilan membaca permulaan yang baik akan menjadi modal utama siswa untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar memiliki indikator yang spesifik, meliputi pembinaan dasar-dasar mekanis membaca, pemahaman dan penyuarakan kalimat sederhana dengan intonasi yang wajar, serta kelancaran merangkai huruf menjadi suku kata dan kalimat (Dewi, 2019). Pada tahap ini, siswa dituntut untuk tidak hanya mengenal lambang bunyi bahasa, tetapi juga mampu mengaitkannya menjadi sebuah kesatuan makna yang utuh (Harianto, 2020). Namun, pencapaian indikator membaca permulaan ini sering kali menghadapi kendala di lapangan, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional, monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga proses peralihan dari mengenal huruf menjadi membaca kalimat berjalan lambat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas II SDN 04 Koto Baru, ditemukan permasalahan

signifikan terkait rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa. Data hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 7 siswa (41,18%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 10 siswa lainnya (58,82%) belum tuntas (Kirani & Inayatil, 2026). Selain rendahnya hasil belajar, siswa juga terlihat pasif, kurang tertarik, dan cepat merasa bosan selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks sederhana dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi kata-kata baru, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan belum mampu menstimulasi minat dan kemampuan kognitif siswa secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu mengubah paradigma belajar dari pasif menjadi aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe Scramble merupakan salah satu alternatif solusi yang tepat untuk diterapkan. Model ini dirancang dengan konsep permainan menyusun huruf, kata, atau kalimat yang diacak

menjadi susunan yang bermakna (Zhao & Wang, 2023). Pendekatan berbasis permainan dalam model Scramble mampu memicu rasa ingin tahu, melatih kecepatan berpikir, dan memupuk kerja sama antar siswa, sehingga proses pembelajaran membaca tidak lagi terasa sebagai beban melainkan sebagai tantangan yang menyenangkan (Hafid et al., 2025).

Agar model Scramble dapat diimplementasikan secara lebih efektif dan menarik secara visual bagi siswa kelas rendah, diperlukan dukungan media pembelajaran yang konkret, salah satunya adalah media Flash Card. Flash Card berupa kartu bergambar dan bertuliskan kata berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu siswa menghafal kosakata dan mengenal pola huruf dengan lebih cepat (Attamimi et al., 2023). Kombinasi antara model Scramble yang menantang dan media Flash Card yang visual diharapkan mampu menciptakan sinergi positif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu Flash Card terhadap kemampuan membaca

permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dimana jenis penelitian yang penulis gunakan adalah eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menelaah dan melihat model pembelajaran *kooperatif tipe sramble* berbantu *flash card* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttes design*, menggunakan bentuk *one-group pretest-posttes design* maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttes design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penilaian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*treatment*)

O₂ = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan/*treatment*)

Dalam hal ini pemberian *pre-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *pos-testt* dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan setelah diberikan perlakuan oleh guru pada saat pembelajaran didalam kelas.

Tepat penelitian dilakukan di SDN 04 Koto Baru yang berada jalan koto padang, Kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatra Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap 2026.

Populasi adalah kawasan umum yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai jumlah ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah totalitas objek studi yang menjadi sumber data dan memiliki ciri-ciri khusus dalam suatu penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi dalam penelitian ini

yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas II SDN 04 Koto Baru yang berjumlah 17 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling, yang merupakan metode pengambilan sampel dengan memilih anggota sampel dari populasi yang ditetapkan oleh peneliti atau berdasarkan kriteria tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah 17 siswa.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes kemampuan membaca permulaan, lembar observasi, dan angket. Tes diberikan dalam dua bentuk, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah diterapkan model Scramble berbantu Flash Card. Angket dan observasi disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran membaca dengan menggunakan media Flash Card berlangsung.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada siswa untuk menjawab. Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Angket ini berfungsi untuk menggali atau mengenai senang, ketertarikan, perhatian, dan mengenai aspek psikologis siswa yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Safari (2007).

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menguji hipotesis secara statistik. Tahapan analisis dimulai dengan analisis deskriptif untuk melihat tren peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan Paired Sample T-Test dengan taraf signifikansi 5% (0,05) untuk menentukan apakah terdapat

pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memaparkan kondisi kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model Scramble berbantu Flash Card. Data yang dideskripsikan merupakan hasil rekapitulasi nilai pretest dan posttest dari 17 siswa yang menjadi sampel penelitian. Paparan ini mencakup nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan KKM yang telah ditetapkan, yang disajikan untuk memberikan gambaran awal mengenai efektivitas perlakuan yang diterapkan di dalam kelas.

Tabel 2 Data Nilai Pre-test

Kelas	Jumlah peserta didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Eksperimen	17	7	10	66,47

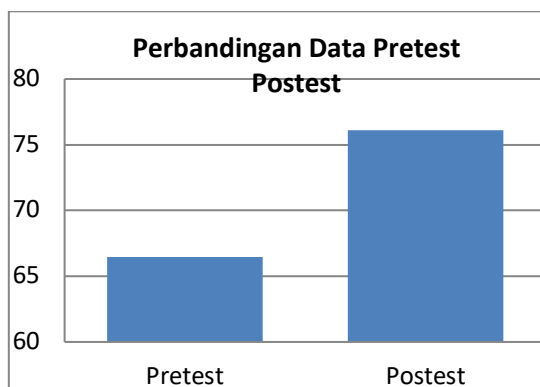
Berdasarkan hasil pelaksanaan pretest yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai kemampuan membaca siswa hanya mencapai 66,47. Dari 17 siswa yang mengikuti tes awal, tercatat hanya 7 siswa (41,18%) yang berhasil mencapai ketuntasan minimal, sedangkan 10 siswa lainnya (58,82%) berada pada kategori tidak tuntas. Rendahnya skor rata-rata dan persentase ketuntasan pada tahap pretest ini mengonfirmasi kondisi awal di lapangan, di mana siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal kata, merangkai suku kata, dan membaca kalimat sederhana secara lancar dan tepat.

Tabel 3 Nilai Pos-test

Kelas	Jumlah peserta didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Eksperimen	17	13	4	76,11

Setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran membaca menggunakan model kooperatif tipe Scramble berbantu media Flash Card, pelaksanaan posttest dilakukan untuk

mengukur capaian akhir. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 76,11. Dari aspek ketuntasan belajar, terjadi perubahan drastis di mana 13 siswa (76,47%) berhasil mencapai KKM, dan hanya 4 siswa (23,53%) yang belum tuntas. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang dilakukan mampu membantu siswa mengatasi kesulitan membaca permulaan yang sebelumnya mereka alami.



Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu media Flash Card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui kenaikan rata-

rata nilai siswa dari 66,47 pada saat pretest menjadi 76,11 pada saat posttest, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 41,18% menjadi 76,47%. Temuan ini menjawab permasalahan awal di mana siswa mengalami kesulitan membaca dan cenderung pasif di dalam kelas, yang kini berhasil diatasi melalui rekayasa desain pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Kondisi awal siswa yang rendah pada saat pretest tidak terlepas dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan membaca teks secara langsung tanpa media bantu yang menarik. Siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan visualisasi dan aktivitas fisik untuk memproses informasi. Ketidakhadiran media yang mampu menjembatani konsep abstrak berupa huruf dan kata ke dalam bentuk yang lebih nyata membuat siswa cepat merasa bosan, kehilangan fokus, dan pada akhirnya gagal menguasai indikator membaca permulaan (Apreasta et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe Scramble hadir sebagai solusi yang mengubah wajah pembelajaran membaca menjadi sebuah permainan yang menantang. Dalam model ini, siswa tidak lagi hanya membaca teks yang sudah jadi, melainkan dituntut untuk berpikir kritis dan cepat dalam menyusun huruf-huruf atau kata-kata yang diacak menjadi sebuah kalimat yang bermakna (Burhanuddin & Sudarmi, 2022). Proses kognitif ini memaksa otak siswa untuk aktif mengenali pola huruf, memahami struktur kata, dan menyusunnya secara logis, yang secara tidak langsung melatih kelancaran dan ketepatan siswa dalam membaca (Putri et al., 2022).

Dukungan media Flash Card dalam model Scramble berperan krusial dalam memperkuat proses visualisasi dan memori siswa. Flash Card yang berisi gambar dan tulisan kata berfungsi sebagai scaffolding atau bantuan visual yang membantu siswa mengaitkan lambang bunyi dengan makna benda atau konsep yang direpresentasikan oleh gambar tersebut (Maryanto & Wulanata, 2018). Ketika siswa memegang dan memanipulasi kartu-kartu tersebut secara langsung, terjadi proses

kinestetik yang memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata baru, sehingga materi membaca menjadi lebih hidup dan mudah dicerna oleh siswa kelas rendah (Ulfa, 2020).

Sinergi antara model Scramble dan media Flash Card juga berhasil menciptakan suasana belajar kooperatif yang menyenangkan. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tantangan menyusun kata, yang secara otomatis memicu interaksi sosial, diskusi, dan saling bantu antar teman sebaya. Rasa senang dan tidak tertekan saat belajar terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap tugas membaca, sejalan dengan temuan bahwa media Flash Card praktis dan aplikatif untuk menumbuhkan motivasi serta persaingan yang sehat antar siswa (Mega & Ujang, 2023).

Dampak positif dari perlakuan ini juga terlihat pada penguasaan indikator membaca permulaan secara spesifik. Siswa yang sebelumnya kesulitan melafalkan kalimat sederhana, kini mampu menyuarakan kalimat hasil susunan mereka dengan intonasi yang lebih wajar. Kemampuan mengenal huruf dan merangkai suku kata menjadi lebih

cepat karena repetisi visual dari Flash Card dan repetisi kognitif dari proses scramble, yang pada akhirnya memperlancar proses membaca dan menulis kata-kata serta kalimat sederhana (Samosir & Paisah, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dan memperkuat temuan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Abidin et al., (2024) menemukan bahwa model Scramble dengan Flash Card efektif meningkatkan kemampuan analisis siswa. Selain itu, penelitian Nugraheni & Rahmi, (2023) serta Rahmi, (2023) juga mengonfirmasi bahwa kombinasi model Scramble dengan media visual efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Konsistensi temuan ini menegaskan bahwa pendekatan game-based learning dengan dukungan media visual adalah formula yang tepat untuk mengatasi masalah literasi dasar di sekolah dasar.

Secara pedagogis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru kelas rendah harus mulai beralih dari metode drill membaca yang kaku menuju metode yang lebih konstruktivis dan menyenangkan. Model Scramble berbantu Flash Card terbukti bukan hanya sekadar alat

untuk meningkatkan nilai tes, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca secara intrinsik pada diri siswa melalui proses pembangunan pengetahuan secara aktif (Suparlan, 2020). Oleh karena itu, model dan media ini sangat layak untuk diadopsi dan diadaptasi oleh guru-guru SD lainnya dalam upaya menuntaskan masalah rendahnya literasi dasar.

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, peneliti wajib memastikan bahwa data yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest memiliki sebaran yang normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pemilihan uji Shapiro-Wilk didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 siswa ($n=17$), sehingga uji ini dianggap lebih tepat dan sensitif dalam mendeteksi kenormalan distribusi data dibandingkan dengan uji Kolmogorov-Smirnov.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Petest-
Posttest (Tests Of Normality)**

Tests of Normality						
	Kolmogorov -Smirnov ^a			Shapiro- Wilk		
	Sta tisti c	d f	S ig .	Sta tisti c	d f	Si g.
Pr ete st	,21 2	1 7	, 0 4 0	,90 5	1 7	, 0 8 2
Pos te st	,17 3	1 7	, 1 9 0	,92 5	1 7	, 1 8 2
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan output hasil uji normalitas yang telah dijalankan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,082 dan untuk data posttest sebesar 0,182. Kedua nilai signifikansi tersebut diperoleh dari kolom uji Shapiro-Wilk yang secara spesifik mengukur penyimpangan distribusi data sampel dari kurva normal sempurna. Nilai-nilai ini akan menjadi landasan utama dalam menentukan apakah data penelitian ini memenuhi asumsi klasik yang dipersyaratkan untuk

melanjutkan ke tahap uji hipotesis parametrik.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah dengan membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil yang diperoleh, baik nilai Sig. pretest (0,082) maupun posttest (0,182) secara konsisten menunjukkan angka yang lebih besar dari batas toleransi 0,05 yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru berdistribusi secara normal. Pemenuhan asumsi normalitas ini memberikan legitimasi bagi peneliti untuk melanjutkan tahapan analisis data ke tahap berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji parametrik Paired Sample T-Test, guna menguji pengaruh perlakuan secara statistik

yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Karena data telah terbukti berdistribusi normal dan berasal dari sampel yang sama (berpasangan) sebelum dan sesudah perlakuan, maka uji statistik yang digunakan adalah Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Uji ini akan membandingkan rata-rata kedua kondisi tersebut untuk melihat apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan.

Tabel 5 Hasil Deskriptif Statistik
Paire Samples Statistick

Paired Samples Statistics				
	Me an	N	Std . De viat ion	Std. Erro r Mea n

Prete st	66, 47	1 7	10, 10 6	2,45 1
Poste st	76, 12	1 7	7,8 57	1,90 6

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pretest - Posttest	-9,647	6,928	1,680	-13,209	-6,085	-5,762	,000

Sumber (Spss20)

Berdasarkan hasil output Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini merepresentasikan probabilitas kesalahan dalam menolak hipotesis nol (H0) jika memang tidak ada perbedaan yang nyata antara

kondisi pretest dan posttest. Selain nilai signifikansi, uji ini juga menampilkan nilai t-hitung sebesar -5,742 dengan degree of freedom (df) 16, yang menunjukkan besarnya selisih rata-rata antara kedua kondisi pengujian yang telah distandarisasi.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Paired Sample T-Test adalah dengan membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Aturan keputusannya adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Menerapkan aturan keputusan tersebut pada data yang diperoleh, terlihat jelas bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 adalah lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Kondisi ini secara statistik membuktikan bahwa selisih rata-rata nilai pretest (66,47) dan posttest (76,11) bukanlah suatu kebetulan, melainkan akibat langsung dari adanya intervensi atau perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran membaca di dalam

kelas. Oleh karena itu, H_0 yang menyatakan tidak ada pengaruh ditolak, dan H_a yang menyatakan ada pengaruh diterima.

Berdasarkan pembuktian statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru. Penerimaan hipotesis alternatif ini mengukuhkan temuan bahwa kombinasi antara permainan menyusun kata dan stimulus visual dari kartu belajar mampu mendongkrak kemampuan mekanis dan pemahaman membaca siswa kelas rendah secara nyata dan terukur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu media Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 04 Koto Baru. Kesimpulan ini didasarkan pada

hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengaruh positif tersebut dibuktikan secara empiris melalui adanya peningkatan capaian belajar siswa yang nyata setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai kemampuan membaca siswa meningkat dari 66,47 pada tahap pretest menjadi 76,11 pada tahap posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami lonjakan yang signifikan, dari semula hanya 41,18% (7 siswa) yang tuntas pada kondisi awal, meningkat menjadi 76,47% (13 siswa) yang tuntas setelah diterapkan model Scramble berbantu Flash Card.

Peningkatan kemampuan membaca ini terjadi karena kombinasi model Scramble dan media Flash Card mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya pasif dan membosankan menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe Scramble berbantu media Flash Card sangat direkomendasikan untuk digunakan

oleh guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. I., Rokhmaniyah, R., & Ngatman, N. (2024). Penerapan Model Scramble dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Fiksi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.78462>
- Apreasta, L., Marlianda, R., & Adinda, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 758–766.
- Attamimi, N., Anisa, & Yanthi, A. F. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125.
- Burhanuddin, D., & Sudarmi. (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1).
- Dewi, H. E. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10–24.

- Hafid, A., Rahmi, S., & Arnida. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 221–233.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Kirani, L., & Inayatil, M. Q. (2026). Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Lawangan Daya 2. *Journal of Education for All (EduFA)*, 4(1), 36–43.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Mega, K., & Ujang, J. (2023). Pengaruh Media Flah Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Citra Bakti*, 10, 341–354.
- Nugraheni, R., & Rahmi, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantu Media Gambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 112 Pekanbaru. *Joernal Indo Green*, 1(4), 130–138.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Samosir, K., & Paisah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 224–230. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v1i2.6>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1, 79–88.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Yulianti, M., Anggraini, D. L., & Faizah, S. N. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298.
- Zhao, J., & Wang, B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Keagamaan*, 5(1), 2313–2316.