

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
BERBANTUAN *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MIN 4
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**AUFA ELIANA
NIM. 190209164**

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN *FLASH CARD* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
SISWA KELAS IV MIN 4
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

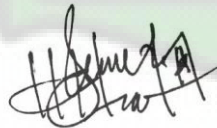
Diajukan Oleh:

**AUFA ELIANA
NIM. 190209164**

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

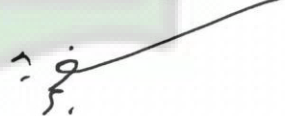
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 1970083019941220001

Pembimbing II



Fajriah, S.Pd. I., M.A.
NIP. 198203182007012007

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SCRAMBLE BERBANTUAN FLASH CARD TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
SISWA KELAS IV MIN 4
BENER MERIAH**

SKRIPSI

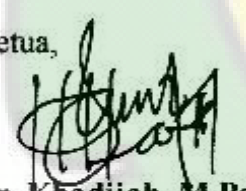
Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Pogram Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal

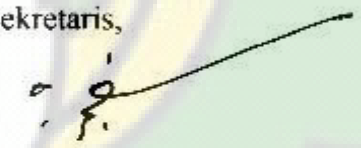
Jum'at, 04 Agustus 2023 M
17 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 1970083019941220001

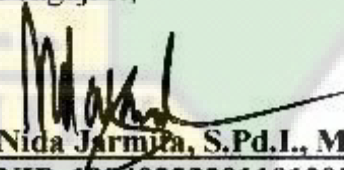
Sekretaris,


Fajriah, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198203182007012007

Penguji I,


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

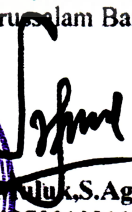
Penguji II,


Nida Jarmila, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**




Prof. Safral Zulk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aufa Eliana
NIM : 190209164
Fak/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



TOL 20
METERAI
TEMPEL

3BFAKX439304426

Banda Aceh, 21 Juli 2023
Yang menyatakan,

Aufa Eliana

ABSTRAK

Nama : Aufa Eliana
NIM : 190209164
Fak/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* berbantuan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah
Tanggal Sidang : 04 Agustus 2023
Tebal Skripsi : 133 Halaman
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Pd
Pembimbing II : Fajriah, S.Pd. I., M.A
Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble*, Kemampuan Membaca Pemahaman, *Flash Card*

Pembelajaran membaca di kelas sering kali menggunakan metode konvensional, yaitu siswa disuruh membaca bahan bacaan kemudian menanyakan apa-apa saja yang tidak dipahami. Hal tersebut membuat pembelajaran membaca pemahaman kurang bervariasi dan kurang menarik. Dalam belajar membaca diperlukan model maupun media yang menunjang kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksprimental Design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Peneliti memberikan teks bacaan dan memberikan *pre-test*, kemudian memberikan *treatment* dan *post-test*. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Pada teknik pengumpulan data siswa diberikan soal tes berbentuk tes awal dan tes akhir, kemudian data tersebut dianalisis dengan uji t yaitu *paired sample test* menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 24. Hasil kemampuan membaca pemahaman dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh yaitu sebesar 32 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 86. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $18.298 > 1,734$. Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card*.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur hanya milik Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat serta rahmat yang tidak terhingga jumlahnya. Shalawat besertakan salam kepada baginda Nabi Muhammad Salallahu 'Alaihi Wa Sallam beserta keluarga yang telah membawa dan mengarahkan umat manusia dalam menggapai ilmu pengetahuan hingga sampai pada era milenial seperti saat ini.

Dengan rahmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan perjuangan yang panjang, sehingga nantinya dapat berguna dalam bidang pendidikan khususnya Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun skripsi ini berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, tanpa bantuan tersebut skripsi ini mungkin tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Bapak Prof Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan dan seluruh administrasi ditingkat fakultas.

- 
- 2) Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Dan kepada para dosen beserta staf program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang sudah banyak membantu peneliti dalam urusan pendidikan maupun administrasi.
- 3) Ibu Dr. Khadijah, M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Fajriah, S.Pd.I, M.A selaku pembimbing II yang telah berupaya meluangkan waktunya, dan juga telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi, memberi semangat hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- 4) Bapak Abdur Rahman S. P.d.I selaku kepala sekolah, para guru beserta staf, dan para siswa di MIN 4 Bener Meriah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, menerima dengan ramah tamah, dan membantu peneliti selama proses penelitian.
- 5) Ibu Yuni Setia Ningsih S.Ag., M.Ag sebagai validator yang telah membantu peneliti dalam menyusun instrumen penelitian.

Banda Aceh, 24 Juli 2023
Penulis,



Aufa Eliana

DAFTAR ISI

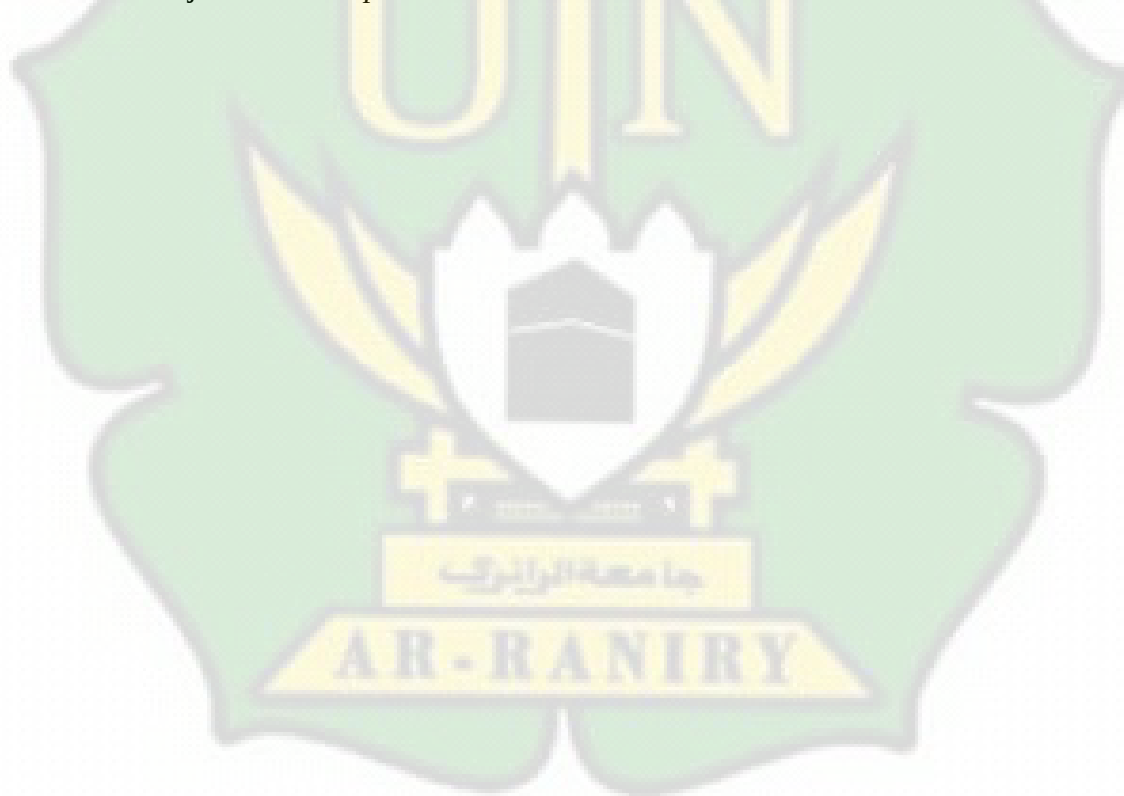
	Halaman
LEMBAR SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Definisi Operasional	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Model Pembelajaran Kooperatif	11
1. Pengertian Model Pembelajaran	11
2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	13
3. Prinsip Dasar Model Pembelajaran Kooperatif	15
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	16
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	16
2. Bentuk-Bentuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	19
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	20
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	22
C. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	24
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	24
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash card</i>	26
3. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash card</i> Pada Model Kooperatif <i>Scramble</i>	28
D. Kemampuan Membaca Pemahaman	29
1. Kemampuan Membaca	29
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	32
3. Kemampuan Membaca Pemahaman	34
4. Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	35
5. Tujuan Membaca Pemahaman	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Rancangan penelitian	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	43
D. Instrument Penelitian	43
E. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	133



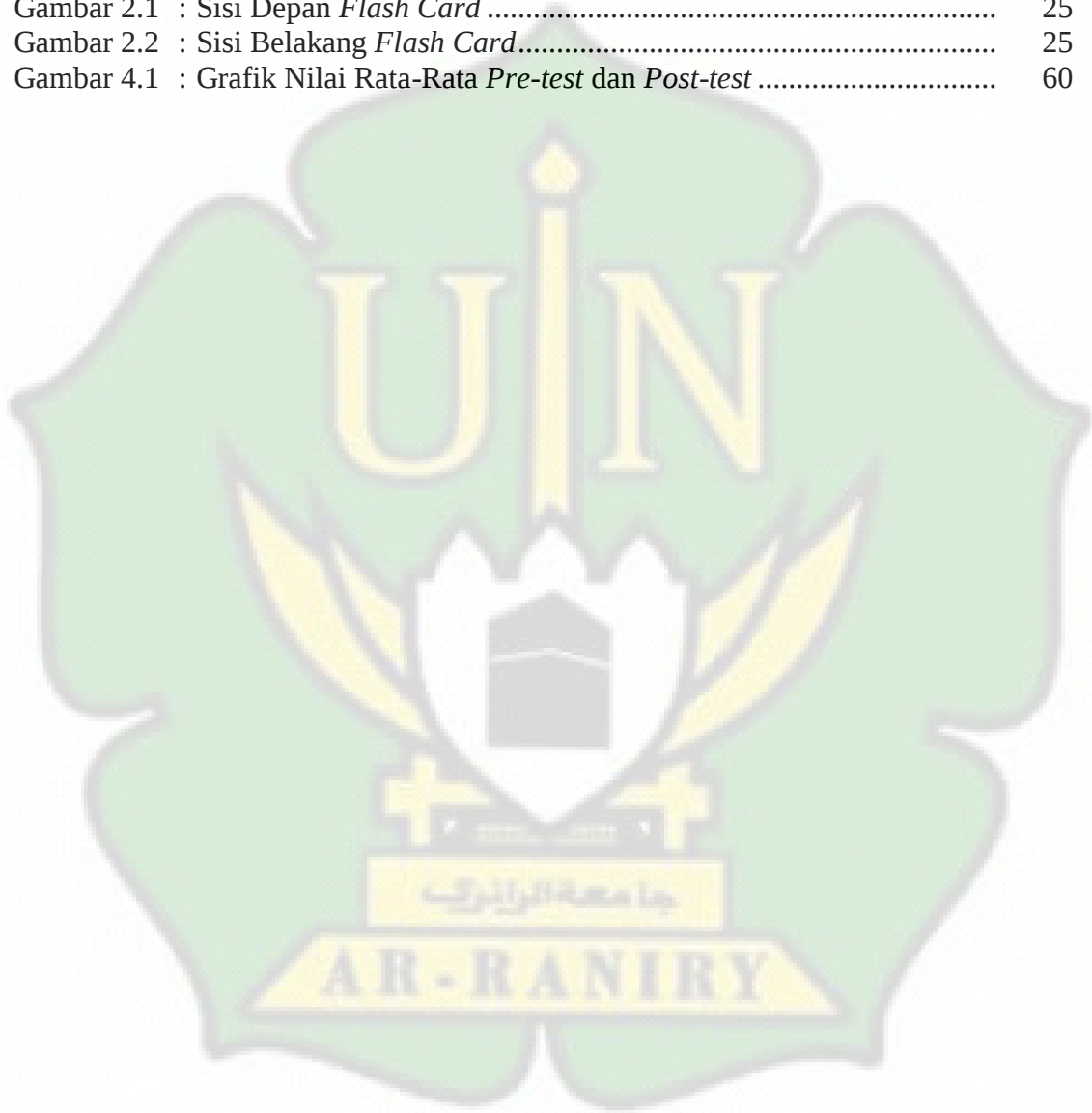
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	38
Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian <i>One Group Pre-test Post-test Design</i>	41
Tabel 3.2 : Populasi Penelitian	42
Tabel 3.3 : Kriteria Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	44
Tabel 3.4 : Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman	45
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian	56
Tabel 4.2 : Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57
Tabel 4.3 : Uji Deskriptif.....	59
Tabel 4.4 : Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	61
Tabel 4.5 : Uji <i>Paired Samples Test</i>	62



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Sisi Depan <i>Flash Card</i>	25
Gambar 2.2 : Sisi Belakang <i>Flash Card</i>	25
Gambar 4.1 : Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	60



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	73
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian	74
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 4 Bener Meriah.....	75
Lampiran 4 : Soal <i>Pre-Test</i>	76
Lampiran 5 : Kunci Jawaban Soal <i>Pre-Test</i>	79
Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	81
Lampiran 7 : Materi Ajar	93
Lampiran 8 : Lembar Kerja Peserta Didik.....	97
Lampiran 9 : Kunci Jawaban LKPD.....	102
Lampiran 10 : Soal <i>Post-Test</i>	103
Lampiran 11 : Kunci Jawaban Soal <i>Post-Test</i>	106
Lampiran 12 : Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	108
Lampiran 13 : Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Soal Tes .	112
Lampiran 14 : Lembar Validitas Soal <i>Pre-Test</i>	113
Lampiran 15 : Lembar Validitas Soal <i>Post-Test</i>	115
Lampiran 16 : Titik Persentasi Distribusi t.....	117
Lampiran 17 : Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	118
Lampiran 18 : Sampel Nilai <i>Post-Test</i> dan <i>Pre-Test</i> Beberapa Siswa	122
Lampiran 19 : Daftar Riwayat Hidup	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran membaca di tingkat SD/MI memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terlebih dalam pembelajaran membaca pemahaman. Karena pada hakikatnya seorang pembaca harus memahami apa yang ia baca. Bukan hanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, Pemahaman dalam membaca juga menjadi dasar untuk mata pelajaran lain. Membaca pemahaman memiliki tujuan untuk mengembangkan pola berpikir pada setiap orang agar dapat mencapai tingkat pengetahuan atau level yang lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk meraup informasi dengan memahami isi yang dibaca.¹

Dalam proses pembelajaran, sering kali kondisi kelas terasa jenuh dan membosankan. Ada pula guru yang belum mampu menerapkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran membaca di kelas biasanya dilakukan guru dengan memberikan tugas membaca kepada siswa yaitu menyuguhkan bahan bacaan. Guru memberi bahan bacaan dan memberikan mereka waktu untuk membaca bacaan tersebut. Jika ada yang tidak diketahui maka

¹ Muhaimi Mughni Prayogo dkk, *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Kobuku.com, 2021), h. 1.

siswa akan bertanya kepada guru. Pelaksanaan pembelajaran tersebut menunjukkan aktivitas yang kurang bervariasi dan kurang menyenangkan bagi siswa sehingga mempengaruhi kemampuan membaca siswa, apalagi dalam membaca pemahaman.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam suasana yang menyenangkan.

Scramble adalah pembelajaran permainan bahasa yang mengajak siswa mencari dan menemukan jawaban yang telah disediakan secara acak. *Scramble* digunakan dalam jenis permainan anak-anak, yang merupakan latihan untuk mengembangkan pemikiran dan peningkatan pemahaman kosa kata.² Dengan begitu aktivitas maupun kemampuan siswa dalam membaca pemahaman menjadi lebih aktif dan tidak pasif.

Menurut Arends model pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan digunakan, yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan lingkungan pembelajaran.³ Guru sudah

² Nur Baeti Hidayati, *Metode Pembelajaran Scramble*, (Jawa Tengah: NEM, 2021), h. 16-17.

³ Tri Ariani dan Nurma Fitriyani, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation* dan *Think Pair Share* di SMA Negeri Purwodadi", *Jurnal Pancaran*, 5. 4 (2016), h. 181.

seharusnya berinovasi untuk membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan sehingga harus menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan siswa di kelas. Salah satunya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang didalamnya para siswa bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil dan saling membantu untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Tidak hanya itu kebanyakan orang bekerja sama secara kooperatif karena mereka ingin memperoleh hasil yang bisa dirasakan bersama (*mutual outcomes*).

Sebuah studi menyatakan bahwa individu bekerja sama ketika mereka memiliki hubungan yang erat satu sama lain dan berharap untuk mencapai tujuan yang sama (*common goals*). Sebaliknya, seorang individu yang tidak bekerja sama akan berkompetisi dan hanya ingin memperoleh hasil untuk dirinya sendiri.⁴ Pengaruh yang dirasakan juga berbeda, individu yang bekerja sendiri cenderung tidak peduli dengan orang lain, sedangkan mereka yang bekerja secara kolaboratif merasakan pengaruh kerjasama hasil berinteraksi didalam kelompoknya

Agar lebih menyenangkan, pembelajaran ini memerlukan media yang mudah dimengerti sehingga bisa dengan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang dapat guru pakai menggunakan model ini yaitu media *flash card*. Media *flash card* berisi gambar dan teks yang dirancang semenarik mungkin untuk

⁴ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 4.

siswa belajar sehingga siswa antusias, terlibat aktif, dan senang dalam pembelajaran membaca.

Siswa kelas IV tingkat MI masih dalam tahap perkembangan membaca dan juga masih dalam tahap perkembangan berbahasa, perkembangan di sini yaitu perkembangan kemampuan memahami isi bacaan yang telah siswa baca. Karena siswa telah berpindah yang sebelumnya dari kelas rendah menuju ke kelas yang sedikit lebih tinggi, sehingga kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV umumnya masih rendah, terutama anak yang tinggal di desa. Oleh karena itu, guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menggunakan media semaksimal mungkin agar siswa lebih tertarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif.

MIN 4 Bener Meriah merupakan salah satu sekolah yang berada di desa, yaitu Desa Kenawat Redelong. Selain itu, pada sekolah tersebut model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* juga belum pernah diterapkan. Perpaduan antara model dan media tersebut merupakan alternatif pembelajaran yang tergolong masih baru di sekolah ini. Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa peneliti memilih MIN 4 Bener Meriah sebagai tempat untuk melakukan penelitian.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* akan berpengaruh pada pembelajaran membaca pemahaman siswa dengan menerapkan materi yang sesuai. *Flash card* bisa menjadi media alternatif untuk menerapkan model pembelajaran *scramble* karena bisa belajar sambil bermain yaitu menyusun kartu yang memuat

kalimat disertai dengan gambar menjadi sebuah wacana sehingga otomatis siswa dapat memahami maknanya karena mereka sendiri yang telah merangkai kalimat tersebut menjadi sebuah wacana. Terlebih lagi dalam permainan kelompok dimana para siswa akan saling bekerjasama dalam kelompoknya mencari dan menyusun kalimat/jawaban. Hal ini mendorong siswa untuk lebih menikmati pembelajaran mereka dalam membaca pemahaman.

Dari uraian diatas, peneliti memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya pada MIN 4 Bener Meriah. Adapun manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan bantuan media *flash card* dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti: dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan model kooperatif *scramble* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan dapat ditularkan ilmunya kepada guru SD/MI dan mahasiswa PGSD/PGMI.
- b. Bagi siswa: dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi guru: salah satu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model kooperatif *scramble*.
- d. Bagi sekolah: dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan yang bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam suatu penelitian merupakan jawaban atau kesimpulan sementara yang akan dibuktikan kebenarannya setelah penelitian selesai.

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

H_0 = Tidak ada pengaruh dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan variabel yang akan diamati peneliti dalam memecahkan masalah.⁵ Supaya tidak terjadi kesalahan dalam pemaknaan judul dan untuk memudahkan dalam menangkap maksud dari judul ini, maka peneliti akan memberikan penegasan istilah-istilah yang digunakan sebelum peneliti membahas lebih lanjut. Adapun istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

⁵ Maryam B. Gainau, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Kanisius, 2021), h. 23.

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran dimana beberapa siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat campuran menjadi satu paragraf yang utuh dan bermakna.⁶ Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan, kreatifitas dan berpikir kritis siswa menjadi hal penting karena dengan hal tersebut siswa akan lebih berkembang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran dimana 4 atau 5 orang siswa membentuk sebuah tim dan saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Menemukan dan kemudian menyusun jawaban yang tersedia dalam bentuk *flash cards* (kartu bergambar), yang sebelumnya dipilih guru secara acak untuk membentuk paragraf atau wacana yang logis.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *scramble* yang digunakan peneliti mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *scramble* yang dipaparkan oleh Artini dkk, antara lain: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membimbing siswa kedalam kelompok belajar, membagikan kartu kepada kelompok, mengerjakan kartu

⁶ Sudarmi dan Burhanuddin, "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 (2017), h. 73.

secara berkelompok, memberi penghargaan dan evaluasi.⁷ Peneliti memilih langkah-langkah tersebut dikarenakan langkah-langkahnya lebih jelas dan sesuai dengan materi yang akan peneliti terapkan.

2. *Flash Card*

Flash card berasal dari bahasa Inggris. *Flash* dalam bahasa Indonesia adalah cahaya atau kilasan, sedangkan *card* adalah kartu. *Flash card* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.⁸

Flash card adalah kartu bergambar yang memiliki sisi depan dan sisi belakang, memuat kata dan gambar, mudah dibuat, bentuknya bisa *landscape* maupun *portrait* dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan.⁹ Untuk mendapatkan media ini bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini dibuat untuk membantu siswa agar lebih efektif dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Flash card yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah *flash card* yang memiliki dua sisi, salah satu sisi memuat gambar dan sisi lainnya memuat

⁷ Sudarmi dan Burhanuddin, “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 (2017), h. 73.

⁸ Empit Hotimah, ” Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris Kelas IV MI Ar-Rochman Samarang Garut”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4. 1 (2017), h. 12.

⁹ Henny Lailusmi, “Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh”, *Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2022, h. 9.

kalimat tentang materi kebudayaan. Seperti gambar pakaian adat, rumah adat, tradisi, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kebudayaan. Bentuknya *landscape* dengan ukuran 5×8 cm.

3. Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang harus ada dalam masyarakat terpelajar. Kemampuan membaca adalah kemahiran seseorang dalam mengenali huruf, kata, maupun kalimat yang telah dilihat dan dibaca oleh lisannya.¹⁰ Kemampuan membaca pemahaman bukan hanya tentang membunyikan huruf melainkan untuk memahami makna dari apa yang telah dibaca

Kemampuan membaca pemahaman disini yaitu kemampuan siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah dalam memahami teks bacaan yang berkaitan dengan materi kebudayaan. Materi ini terdapat pada buku tema yakni, tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku).

¹⁰ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 87.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki arti yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur.¹¹ Menurut Eggen dan Kauchak, model pembelajaran adalah pendekatan pengajaran khusus yang memberikan kerangka dan arah kepada guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan Joyce bahwa setiap model pembelajaran memandu kita untuk merancang pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.¹² Model pembelajaran dapat menjadi pedoman guru untuk menentukan langkah pembelajaran selanjutnya.

Joyce, Weil, dan Calhoun berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan penjelasan dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku pengajar dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar dan merancang program multimedia.¹³ Dengan begitu model dapat memudahkan guru dalam membimbing pembelajaran di kelas dengan mengikuti rancangan yang telah disusun sebelumnya.

¹¹ I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi, and IGA. Agung Sri Asri, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG SUJANA", *Mimbar PGSD Undiksha*, 2.1 (2014), h. 24.

¹² Suko, *Menjadi Calon Guru*, (Surabaya: Scopindo Media pustaka, 2020), h. 14.

¹³ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 12.

Menurut Arends model pembelajaran adalah proses proses pembelajaran yang dilaksanakan agar pembelajaran berjalan dengan lancar, menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Model mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹⁴ Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru menerapkan tahap kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar agar dapat mengelola kelas dengan baik.

Menurut Briggs model adalah rangkaian prosedur yang sistematis untuk mewujudkan suatu proses seperti sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pemilihan media dan evaluasi. Selanjutnya pembelajaran adalah perpaduan antara penyelenggara pendidikan (guru) dan yang dididik (siswa), bahan, ruang, perangkat dan metode yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan direalisasikan kepada siswa dengan memilih apa yang dibutuhkan oleh siswa tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman atau acuan dalam perencanaan pembelajaran dan suatu desain pembelajaran yang menjadi kerangka yang digunakan oleh guru untuk menyusun sebuah proses pembelajaran yang sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

¹⁴ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*,... , h. 13.

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 132-

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh guru dalam membuat siswa menjadi lebih aktif karena ada beberapa siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, tidak peduli dengan orang lain, bahkan ada siswa yang agresif.¹⁶ Dengan pembelajaran kooperatif siswa menjadi tidak pasif karena pembelajaran berpusat pada siswa bukan pada guru.

Menurut Kauchak, sebagaimana dikutip Agus Retnanto, *cooperative learning* adalah pembelajaran yang dilakukan bersama-sama dengan saling membantu dan menyepakati tujuan atau keterampilan yang ingin dicapai. Setiap orang memiliki tanggung jawab pribadi dan setiap orang harus memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.¹⁷ Siswa dituntut untuk bekerja dengan memberikan tanggungjawab perseorangan dalam kelompoknya. Sehingga setiap anggota kelompok mendapatkan bagian untuk menjawab permasalahan walaupun dalam aktivitas berkelompok.

Artz dan Newman mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah sekelompok kecil siswa yang bekerja sama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama. Singkatnya,

¹⁶ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Alfabeta, 2013), h.16.

¹⁷ Agus Retnanto, "Studi Korelasi Pembelajaran Kooperatif di MI Manba'ul Falah Siderejo Pamotan Rembang", *Jurnal Elementary*, 2. 2 (2014), h. 355.

pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil dan saling membantu saat belajar.¹⁸ Model pembelajaran ini menggunakan sistem kelompok/tim kecil, yaitu empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.¹⁹ Pengelompokan dengan cara tersebut mendorong siswa yang pandai membantu siswa yang kurang pandai. Hal tersebut akan mendorong tanggung jawab seseorang dalam kelompok sehingga menjadi lebih giat berusaha bekerja sama sebagai satu tim untuk menyelesaikan tugas guna mencapai tujuan bersama.

Dalam pembelajaran kooperatif, beberapa siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tingkat keterampilan yang berbeda. Pembelajaran kolaboratif berlangsung melalui proses pertukaran pemikiran antar siswa, sehingga menciptakan pemahaman bersama diantara para siswa itu sendiri. Proses pembelajaran ini menciptakan interaksi yang lebih komprehensif yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Menurut Ibrahim, pembelajaran kooperatif menekankan dalam diri siswa tumbuh sikap dan perilaku saling ketergantungan positif.²⁰ Bukan hanya dengan guru, interaksi antar siswa juga sangat diperlukan agar terjadinya pertukaran pikiran yang akan memperluas pengetahuan siswa.

¹⁸ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 32.

¹⁹ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 64.

²⁰ Ida Fiteriani dan Baharudin, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4. 2 (2017), h. 3.

Kegiatan diskusi kelompok dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan siswa lainnya atau siswa dengan guru, biasanya dilakukan secara bersama-sama untuk membahas atau menemukan titik terang dari suatu permasalahan agar dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang guru kemudian dapat dilakukan oleh siswa dengan guru atau oleh siswa dengan siswa lainnya, dengan membentuk kelompok/membentuk tim berjumlah empat hingga enam orang perkelompok yang berbeda kemampuan akademiknya, yang berbeda jenis kelamin, berbeda ras maupun suku, kemudian mereka saling berkolaborasi untuk mengerjakan tugas, memecahkan persoalan atau menyelesaikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bersama.

3. Prinsip Dasar Model Pembelajaran Kooperatif

Filosofi yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah manusia sebagai makhluk sosial, gotong royong dan kolaborasi. Prinsip gotong royong dan dukungan diantara sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif didasarkan pada 5 (lima) prinsip: yaitu sebagai berikut:

- 1) *Positive Independence* artinya saling ketergantungan yang positif. Unsur ini menunjukkan bahwa ada dua tugas kelompok dalam pembelajaran

kooperatif: pertama, mempelajari materi yang ditugaskan pada kelompok.

Kedua, memastikan bahwa semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang telah ditugaskan.

- 2) *Personal responsibility* artinya tanggung jawab perseorangan. Tujuannya, agar membentuk semua anggota kelompok menjadi individu yang tangguh, yang bisa mengemban amanah walaupun berada dalam sebuah tim.
- 3) *Face to face promotive interaction* artinya antar anggota berinteraksi promotif. Ciri interaksi promotif adalah interaksi dalam kelompok yang saling mendorong, saling membantu, saling memberi informasi, saling mengingatkan, dan saling percaya.
- 4) *Interpersonal skills* artinya komunikasi antar anggota. Tujuannya agar siswa saling mengenal, menerima dan mendukung satu sama lain serta mampu menyelesaikan konflik.
- 5) *Group processing* artinya pemrosesan kelompok. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan partisipasi anggota dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan kelompok.²¹

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Scramble berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti perebutan, pertarungan, dan perjuangan. *Scramble*

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 77-80.

merupakan sebuah permainan yang berupa kegiatan menyusun ulang atau mengurutkan kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya sudah dikacaukan untuk disusun.²² Menyusun ulang suatu struktur bahasa merupakan pembelajaran yang cocok diterapkan pada anak-anak karena dikemas dengan cara bermain.

Menurut Rober B. Taylor, *scramble* merupakan salah satu metode atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.²³ Mereka tidak hanya diminta menjawab permasalahan atau soal, tetapi mereka juga diminta menebak dengan cepat jawaban atas pertanyaan yang sudah tersedia, meski masih dalam kondisi acak.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran dimana beberapa siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat campuran menjadi satu paragraf yang utuh dan bermakna.²⁴ Model *scramble* ini akan lebih menyenangkan apabila dilakukan secara berkelompok karena siswa bisa sambil bermain bersama teman-teman tetapi masih tetap dalam dalam lingkungan belajar.

²² Punt Purnama Sari, "Pengaruh Metode *Scramble* Berbasis Kartu Soal Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 132 Seluma", *Skripsi*, Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2019, h. 7.

²³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 303-304.

²⁴ Sudarmi dan Burhanuddin, "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 (2017), h. 73.

Model ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan suasana yang berbeda dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat membantu guru memecahkan suatu masalah pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya kemampuan belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa, ataupun rendahnya hasil belajar siswa.²⁵ Untuk menambah kemampuan membaca pemahaman juga cocok menggunakan model ini karena siswa akan mendapatkan pengalaman membaca yang berbeda dari pembelajaran membaca yang biasa diterapkan.

Scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Dari sini dapat disimpulkan bahwa model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama kelompok dengan menggunakan kartu. Siswa diajak mencari jawaban dengan cara menyusun huruf, kata, atau kalimat yang telah diacak sehingga membentuk suatu konsep. Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan, kreatifitas dan berpikir kritis siswa menjadi hal penting karena dengan hal tersebut siswa akan lebih berkembang.

Disisi lain, Laughlin dan Andrew menyampaikan, *scramble* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, karena memperkuat memori visual mereka pada kata, dan membantu mereka untuk

²⁵ N.M. Putri Saridewi dan N Nym. Kusmariyatni, "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa", *Journal of Education Action Research*, 1. 3 (2017), h. 232.

mengeja kata yang ingin mereka tulis.²⁶ Dengan menyusun kata atau kalimat, otomatis siswa lebih sering melihat dan membaca kata maupun kalimat tersebut sehingga lebih memperkuat memori mereka tentang apa yang telah dibaca.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa (4-6 orang) yang bergabung dan saling bekerjasama dalam sebuah kelompok kecil untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru dengan cara mencari kemudian menyusun jawaban yang sebelumnya telah diacak oleh guru sehingga membentuk suatu kata, kalimat, maupun wacana yang logis.

2. Bentuk-Bentuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble

Bentuk-bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu sebagai berikut:

- a) *Scramble* kata, yaitu sebuah permainan membaca dari huruf-huruf atau suku kata yang telah diacak kemudian disusun sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya: ruham= rumah, kmaan = makan.
- b) *Scramble* kalimat, yaitu sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata yang diacak. Bentuk kalimat hendaknya masuk akal, memiliki makna, benar dan sopan, misalnya: pesawat-naik-ke-ayah-pulang-

²⁶ Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. Damaianti, "Pengaruh Teknik *Scramble* terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparaphrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8. 2 (2016), h. 146.

Bandung = ayah pulang ke Bandung naik pesawat, dapur-ibu-sedang-di-memasak = ibu sedang memasak di dapur.

- c) *Scramble* paragraf, yaitu permainan membangun paragraf atau wacana logis berdasarkan kalimat acak. Hasil desain wacana harus logis dan bermakna²⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini tidak hanya berbentuk huruf-huruf yang diacak hingga membentuk kata saja, melainkan terdapat bentuk-bentuk yang lain seperti *scramble* kalimat dan *scramble* paragraf.

Disini peneliti akan menerapkan *scramble* paragraf, dimana siswa akan menyusun paragraf dari kalimat-kalimat acak yang sudah disediakan oleh guru sehingga membentuk kalimat yang bermakna, logis, dan sopan.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* Menurut Artini, dkk ada beberapa tahapan antara lain:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b) Menyajikan informasi.
- c) Mengelola siswa menjadi kelompok-kelompok belajar kemudian bagikan kartu soal dan jawaban kepada kelompok-kelompok tersebut.
- d) Menyusun kartu secara berkelompok.

²⁷ Ajeng Navy Intan Anggraini dan Suprayitno, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto", *Jurnal PGSD*, 5. 3 (2017), h. 993.

- e) Memberikan penghargaan.
- f) Memberikan penilaian.²⁸

Penjelasan lain menyebutkan bahwa sintak model *scramble* ini adalah membuat kartu soal sesuai dengan materi ajar, membuat kartu jawaban dengan susunan acak, membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok, berikan materi, membagi kartu-kartu acak pada kelompok, kemudian siswa bersama kelompoknya mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.²⁹

Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yang peneliti terapkan:

- 1) Persiapan awal sebelum mengajar, guru membuat *flash card* sesuai materi yang akan diajarkan.
- 2) Kemudian saat praktik kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
 - (a) Guru melakukan kegiatan pendahuluan (salam, berdo'a, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan model pembelajaran, dan menyampaikan langkah pembelajaran)
 - (b) Kegiatan inti (guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang, kemudian membagikan *flash card* yang telah dipersiapkan sebelumnya dan akan

²⁸ Sudarmi dan Burhanuddin, "Keefektifan Model...", h. 74.

²⁹ Ngalimun, *Strategi Dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2013), h. 176.

dikerjakan oleh siswa secara berkelompok dengan menerapkan model *scramble*).

(c) Kegiatan penutup (refleksi, evaluasi, memberi penghargaan, memberikan pesan moral, dan diakhiri dengan salam).

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Terdapat beberapa kelebihan dari model pembelajaran *scramble* menurut Lestari yaitu sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama untuk memecahkan masalah yang disajikan oleh guru. Sehingga setiap individu dapat memecahkan masalah yang sama tanpa bantuan anggota kelompok yang lain.
- b) Model pembelajaran ini membuat siswa belajar melalui bermain. Mereka bisa berekreasi sekaligus belajar dan berfikir, belajar sesuatu dengan santai dan tidak tertekan.
- c) Mampu menimbulkan kegairahan belajar dan melatih keterampilan tertentu. Model pembelajaran *scramble* juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dalam kelompok.

- d) Melalui model permainan ini biasanya materi yang diberikan menjadi berkesan dan sukar untuk dilupakan. Sifat kompetitif dalam model ini dapat memotivasi siswa berlomba-lomba untuk maju.³⁰

Menurut Huda kelemahan model pembelajaran *scramble* yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa bisa saja menyalin jawaban teman yang lain.
- b) Siswa kurang dilatih dalam berpikir lebih kreatif karena jawaban sudah disediakan pada kartu.
- c) Siswa hanya menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan tepat.³¹

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pada model kooperatif tipe *scramble* ini memang membuat pembelajaran siswa jadi lebih menyenangkan karena belajar sambil bermain bersama teman-temannya. Selain membuat siswa mandiri dalam belajar, model *scramble* juga bisa membuat siswa tidak mandiri karena siswa sudah menerima bahan mentah dan hanya perlu diolah dengan benar.

³⁰ Ni Km Triana Ramadani dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD", *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2. 1 (2014), h. 4.

³¹ Ajeng Navy Intan Anggraini dan Suprayitno, "Penerapan Model...", h. 991.

C. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash card adalah media gambar 2 (dua) dimensi berupa kartu yang berisi kata-kata dan gambar terkait untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerimanya.³² Kartu ini memiliki 2 sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang, dimana salah satu sisi nya bisa memuat huruf, kata atau kalimat tergantung kebutuhan dan sisi lainnya memuat gambar yang saling berkaitan.

Media *flash card* termasuk salah satu media grafis yang praktis dan aplikatif,³³ yakni media bergambar tentang segala sesuatu yang dapat digambarkan seperti benda maupun suasana tertentu, kemudian disertakan dengan huruf atau kata yang mengarah pada keterangan gambar yang terdapat pada sisi kartu tersebut. Penggunaan media *flash card* akan memungkinkan proses belajar membaca menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan efektifitas membaca anak.

Media *flash card* salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan daya ingat, meningkatkan kosakata, dan melatih memandirian siswa.³⁴ Siswa dapat mengamati suatu hal yang tidak ada di dalam kelas dengan melihat gambar yang ada dalam *flash card* sehingga secara tidak langsung siswa

³² Dewi Kurniawati, "Keefektifan Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan *Flashcard*", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 1 (2014), h. 59.

³³ Henny Lailusmi, "Pengembangan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh", *Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2022, h. 9.

³⁴ Empit Hotimah, "Penggunaan Media *Flash Card* dalam meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas IV MI Ar-Rochman Semarang Garut", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4. 1 (2017), h. 12.

bisa melihat sekilas gambaran tentang apa yang dimaksud. Media ini bersifat konkret dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Untuk memperoleh *flash card*, guru bisa membeli yang sudah jadi atau membuatnya sendiri. Jika membuat sendiri bisa dicetak ataupun digambar sesuai yang diinginkan untuk kepentingan proses belajar. *Flash card* memiliki ukuran yang berbeda-beda tergantung kebutuhan dalam pembelajaran. Menurut Azhar biasanya ukuran *flash card* ini adalah 8×12 cm, dapat juga disesuaikan dengan ruang yang tersedia dan jumlah siswa yang dihadapi tergantung kebutuhan pembelajaran.³⁵ Namun, disini peneliti membuat *flash card* dengan ukuran 5×8 cm (*landscape*) sebab menyesuaikan dengan kalimat dan materi yang diterapkan.

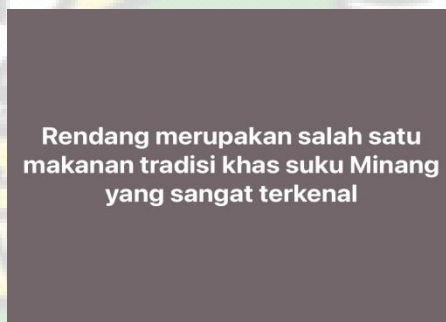
Dibawah ini merupakan contoh *flash card* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Sisi Depan *Flash Card*.

Sumber:

<https://images.app.goo.gl/AzKzckr6Gemcum4UA>



Gambar 2.2 Sisi Belakang *Flash Card*.

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 155.

Berdasarkan penjelasan diatas, *flash card* adalah kartu bergambar yang memiliki sisi depan dan sisi belakang, memuat kata dan gambar, mudah dibuat, bentuknya bisa *landscape* maupun *potrait* dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan. Media ini dibuat untuk membantu siswa agar lebih efektif dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash card*

Media *flash card* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1) Mudah dibawa

Berkat ukurannya yang kecil, *flash card* dapat disimpan dan dibawa di dalam tas maupun didalam saku, sehingga tidak memakan banyak tempat dan dapat digunakan di mana saja di dalam kelas atau di luar kelas.

2) Tidak ribet atau praktis

Dalam penggunaannya, guru tidak perlu memiliki keterampilan khusus untuk menggunakan *flash card* ini, dan kartu ini juga tidak memerlukan pengisian daya. Jika ingin menggunakan *flash card* ini, kita hanya perlu mengatur urutannya, pastikan letak susunan kartunya berada pada posisi yang benar dan tidak terbalik. Setelah menggunakannya, bisa disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus agar tersimpan kembali dengan baik.

3) Mudah diingat

Dengan adanya gambar yang disertai teks maka akan membuat siswa mudah mengingat suatu nama benda ataupun nama-nama yang lain karena membaca teks keterangan sekaligus melihat gambar tersebut yang mengakibatkan isi materi lebih konkret.

4) Menyenangkan

Siswa dapat melakukan permainan menggunakan media *flash card* ini. Salah satu contohnya, siswa berlomba menemukan suatu benda atau nama-nama tertentu pada *flash card* yang diberikan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari dan menemukan sesuatu yang diperintahkan. Hal ini diharapkan dapat mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.³⁶

Media *flash card* menawarkan beberapa keunggulan: mudah dibawa kemana-mana, tidak ribet atau praktis, mudah diingat dan menyenangkan, yang menjadikan media *flash card* sebagai media yang cocok untuk belajar membaca karena medianya sangat mudah digunakan dan menyenangkan.

Flash card juga memiliki kekurangan, menurut Henny Lailusmi kekurangan media pembelajaran *flash card* diantaranya:

- 1) Media ini kurang efektif jika terlalu rumit antara gambar dengan kalimat yang mengakibatkan munculnya opsi lain, karena bisa saja seseorang memaknainya dari sudut pandang yang berbeda.

³⁶ Arman, *Media Flashcard*, (Jawa Barat: Goresan Pena, 2019), h. 13-14.

- 2) Media ini hanya dapat dinikmati oleh indra penglihatan karena berbentuk visual.
- 3) Hanya cocok untuk kelompok kecil, tidak terlalu cocok untuk kelompok yang besar.
- 4) Dalam pembuatannya memerlukan keterampilan mendesain gambar dan kartu.
- 5) Membutuhkan dana yang cukup banyak.³⁷

Selain kekurangan diatas, media *flash card* ini juga membutuhkan waktu untuk mencari gambar yang relevan dengan materi yang dituju, serta *flash card* yang sewaktu-waktu bisa pudar dan rusak.

3. Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Model Kooperatif *Scramble*

Langkah-langkah peneliti menggunakan media *flash card* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi kartu secara acak dan dalam jumlah yang sama kepada tiap kelompok
- 2) Siapkan kelompok yang akan menyusun kalimat menjadi paragraf
- 3) Setiap siswa mencari dan membaca *flash card*
- 4) Dibawah bimbingan guru, setiap kelompok bermain menyusun kalimat menjadi sebuah wacana dengan dengan *flash card* yang dipegang oleh

³⁷ Henny Lailusmi, "Pengembangan Media *Flashcard*...", h. 16.

masing-masing siswa dan menyusunnya bersama teman-teman kelompoknya

- 5) Setelah permainan berakhir maka akan terbentuk paragraf yang telah tersusun oleh tiap kelompok
- 6) Kalimat yang telah tersusun menjadi paragraf kemudian dibaca ke depan kelas oleh perwakilan kelompok

Penggunaan media *flash card* dalam melihat kemampuan membaca pemahaman dilakukan seperti yang telah dijelaskan diatas, dan penggunaan media *flash card* dapat melalui permainan sehingga siswa menjadi lebih mampu membaca dalam suasana yang menyenangkan.

D. Kemampuan Membaca Pemahaman

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang artinya “bisa, sanggup”. Kemampuan adalah suatu hal yang dilakukan seseorang terhadap objek yang dituju. Kemampuan bisa dilatih dan kemampuan tersebut akan tertanam dalam diri seseorang. Agar dapat mengetahui kemampuan seseorang maka perlu dilakukan tes.³⁸ Tes yang dilakukan harus benar-benar dapat mengukur kemampuan seseorang dalam ranah tertentu.

Membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam

³⁸ Zakia Yasmin, “Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Metode *Speed Reading* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh”, *Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2019, h. 9.

hati.³⁹ Membaca merupakan salah satu bentuk pengetahuan bahasa yang bersifat reseptif, yakni kegiatan membaca sesuatu yang penyerapannya aktif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru. Segala sesuatu yang diperoleh seseorang melalui membaca dapat memperkuat kemampuan berpikirnya, mempertajam penglihatannya tentang dunia dan memperluas wawasannya.⁴⁰ Jadi membaca adalah kegiatan yang sangat dibutuhkan.

Kemampuan membaca menjadi patokan untuk mengontrol bermacam-macam keberhasilan belajar dalam setiap bidang studi. Dengan kata lain, kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Apabila siswa terlambat mempunyai kemampuan membaca, kemudian dia hendak menghadapi masalah saat menghadapi beragam bidang studi pada kelas-kelas berikutnya maka akan menyulitkan mereka untuk memahami pembelajaran.⁴¹ Oleh karena itu, siswa sangat perlu belajar membaca supaya bisa memudahkan siswa dalam memperoleh informasi dalam proses belajar.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan siswa untuk mengucapkan simbol-simbol huruf baik secara tunggal maupun dirangkai antara simbol satu dan yang lainnya dengan mengandung arti.⁴² Membaca bukan hanya tentang

³⁹ KBBI Daring, "Baca" <https://kbbi.web.id/baca.html> (diakses 23 Juni 2023).

⁴⁰ Maria Kanusta, *Gerakan Literasi dan Minat Baca*, (Pasaman: Azka Pustaka, 2021), h. 45.

⁴¹ Dhea Febrina Anggraini, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Banda Lampung", *Skripsi*, Lampung: Fakultas Tarbiyah Raden Intan Lampung, 2019, h. 22.

⁴² Desak putu Anom Janawati, *Analisis kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 3 Ubud, Gianyar, Bali*. (Bali: Surya Dewata, 2020), h. 14.

memperoleh informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan dan memperluas keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, anak-anak harus pandai membaca sejak SD/MI karena mereka baru masih tahap permulaan eksplorasi pengetahuan.

Membaca harus ada dalam masyarakat terdidik. Namun, anak yang tidak termotivasi untuk belajar juga tidak termotivasi untuk belajar membaca. Belajar membaca merupakan usaha yang berkesinambungan, anak-anak yang menyadari nilai besar membaca pasti akan lebih giat lagi belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak memahami keuntungan dari kegiatan belajar membaca.

Terdapat aspek berbeda bagi siswa saat membaca tidak memperhatikan intonasi dan tanda baca, sehingga memangkas hikmah pada bacaan tersebut serta pemahamannya yang menjadi berbeda. Maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca, mengingat motivasi dan prestasi belajar siswa merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan.⁴³ Intonasi dan tanda baca merupakan bagian penting dalam membaca agar tidak terjadi kesalahpahaman pengartian.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan agar proses pembelajaran menjadi variatif adalah seperti model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) dengan teknik permainan menyusun kata (*scramble*) yang dibantu dengan media kartu-kartu kata bergambar (*flash cards*).

⁴³ Dhea Febrina Anggraini, "Meningkatkan Kemampuan Membaca...", h. 22

2. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dipengaruhi oleh banyak faktor, baik bagi pembaca pemula maupun lanjutan. Menurut Lamb dan Arnold, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan dan membaca lanjutan adalah sebagai berikut:

a) Faktor Fisiologi

Faktor ini berhubungan dengan segala kondisi fisik seseorang yang mencakup kesehatan maupun kelelahan. Lelah merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar. Khususnya belajar membaca karena akan menguras pikiran sehingga juga akan menguras tenaga. Beberapa ahli berpendapat bahwa keterbatasan dan kurangnya kematangan fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menghalangi anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.⁴⁴

b) Faktor Intelektual

Sebuah pengetahuan yang berkembang, memiliki kecerdasan, dan memiliki respon yang baik. Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca. Faktor mengajar metode pendidik juga turut mempengaruhi kemampuan membaca anak.

c) Faktor Lingkungan

⁴⁴ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h.

Faktor lingkungan juga berpengaruh dalam kemajuan kemampuan membaca siswa. faktor lingkungan itu mencakup 1) latar belakang dan pengalaman siswa dirumah 2) sosial ekonomi keluarga siswa:

- 1) Latar belakang dan pengalaman siswa dirumah bisa membangun individu, perbuatan, angka, serta keterampilan bahasa termasuk kemampuan membaca pemahaman siswa. Keadaan lingkungan keluarga di dalam rumah dapat mempengaruhi penyesuaian anak pada masyarakat. Keadaan itu bisa membentuk serta melarang anak belajar membaca. Siswa yang tinggal didalam kediaman (lingkungan keluarga) yang seimbang, rumah yang penuh kasih sayang, yang orang tuanya mengerti anak-anaknya hendak memberikan pendidikan yang baik.
- 2) Aspek sosial ekonomi, kecendrungan memiliki ekonomi menengah kebawah yang menyebabkan anak kurang mendapatkan pendidikan yang baik. Ataupun masyarakat yang kurang mementingkan aspek pendidikan termasuk di dalamnya adalah belajar membaca seperti yang terjadi pada sebagian masyarakat primitif. Selain di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat pun sangat berperan dalam mempengaruhi kemampuan membaca anak.

d) Bagian intelektual

Bagian ini yang dapat mempengaruhi kecepatan belajar siswa yaitu bagian intelektual. Bagian ini meliputi 1) dorongan, 2) keinginan, 3) kedewasaan baik, perasaan, dengan penyesuaian sendiri. Dibawah ini merupakan penjelasannya:

- 1) Dorongan yaitu bagian daya saat berlatih membaca. Dorongan yaitu gerak jiwa yang hendak siswa lakukan dan dalam tindakan tersebut terdapat tujuan yang ingin ia capai. Ada gerak dalam jiwa siswa untuk belajar membaca ataupun untuk terus membaca.
- 2) Keinginan melafalkan yaitu kehendak pembaca itu sendiri. Keinginan individu yang memiliki kesediaan untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.
- 3) Kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri ada tiga aspek kematangan sosial dan emosi, yaitu stabilitas emosi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. Seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu.⁴⁵

3. Kemampuan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman atau membaca lanjut merupakan kemampuan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi dari membaca permulaan. Membaca lanjut ini adalah membaca untuk seseorang memahami makna dari apa yang dibaca (kognitif). Sebelumnya siswa dituntut untuk melafalkan huruf

⁴⁵ Dewi Arifa, *Peningkatan Keterampilan Membaca Cerpen dengan Metode P2R*, (Malang: Media Nusa Creative 2017), h. 11-17.

dengan benar dan merangkai setiap bunyi bahasa menjadi bentuk kata, frasa, dan kalimat yang belum ia pahami maknanya. Pada membaca pemahaman ini siswa dituntut untuk memahami isi bacaan yang dibacanya.⁴⁶ Ini merupakan suatu peralihan yang tidak mudah bagi anak dan harus diperhatikan dengan baik oleh pendidik.

Membaca pemahaman adalah jenis kegiatan membaca yang berupaya menafsirkan pengalaman, menghubungkan informasi baru dengan yang telah diketahui, dan menemukan jawaban pertanyaan-pertanyaan kognitif dari bahan bacaan tertulis. Memahami bacaan merupakan salah satu cara untuk mengetahui maksud dan tujuan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca.

Membaca pemahaman menjadi target dalam kegiatan membaca yang mengharapkan siswa mengerti dan memahami setiap bahan bacaan yang dibacanya. Kegiatan membaca pemahaman terjadi apabila terdapat satu ikatan yang aktif antara daya pikir dan kemampuan yang diperoleh pembaca melalui pengalaman membaca mereka.

4. Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

Indikator kemampuan membaca pemahaman diperlukan sebagai rambu-rambu untuk mengukur kemampuan membaca siswa. Berikut adalah indikator membaca menurut Jalongo:

- a. *Phonemic awareness*, yaitu kemampuan untuk mendengar dan mengidentifikasi suara dari kata yang diucapkan.

⁴⁶ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 87.

- b. *Phonics*, yaitu kemampuan siswa dalam memahami hubungan antara suara yang diucapkan dengan tulisan.
- c. *Fluency*, yaitu tingkatan kemampuan siswa dalam melafalkan kata maupun kalimat dengan tepat, jelas, dan cepat.
- d. *Vocabulary*, yaitu kata-kata yang harus diketahui siswa untuk memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan efektif.
- e. *Comprehension*, yaitu kemampuan memahami makna tulisan yang dibaca oleh siswa.⁴⁷

Indikator kemampuan membaca juga dikembangkan oleh EGRA (*Early Grade Reading Assesment*). Penelitian EGRA sudah dilakukan di 50 negara dengan 30 bahasa yang berbeda. *Assessment* didesain agar dapat mengetahui beberapa kesulitan yang dialami oleh anak tingkat sekolah dasar. Indikator kemampuan membaca dalam tes EGRA meliputi: membaca huruf, membedakan bunyi awal (fonem), membaca kata tak bermakna, membaca kata bermakna, memahami bacaan dan membaca cepat, dan menyimak bacaan.⁴⁸ Indikator EGRA tersebut kurang cocok dalam membaca pemahaman karena beberapa indikatornya ada yang tergolong ke dalam menilai kemampuan membaca permulaan.

⁴⁷ Udin Syaefudin Sa'ud dkk, *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*, (Pekalongan: NEM, 2021), h. 54-55.

⁴⁸ Udin Syaefudin Sa'ud dkk, *Model Pembelajaran Membaca*,..., h. 58.

Membaca pemahaman berbeda dengan membaca permulaan. Dalam membaca pemahaman terdapat indikator pemahaman yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa indikatornya antara lain:

- a. melakukan (pembaca respon secara fisik)
- b. memilih (pembaca memilih alternatif bukti pemahaman)
- c. mengalihkan (dapat menyampaikan apa yang dibaca)
- d. menjawab (mampu menjawab tentang isi yang dia baca)
- e. mempertimbangkan (mengetahui pesan-pesan penting dari yang dibaca)
- f. memperluas (mampu memperluas atau menambah isi bacaan)
- g. menduplikasi (mampu membuat wacana serupa dengan yang dia baca)
- h. modeling (mampu memainkan peran dari yang dibaca)
- i. mengubah (mampu mengubah wacana ke dalam bentuk wacana lain)⁴⁹

Indikator membaca pemahaman juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Fauziah Shafariani Fathonah yang memakai model *scramble* diantaranya:

- a. mampu menentukan ide pokok setiap paragraf
- b. mampu menuliskan kembali isi teks bacaan dengan pemahamannya
- c. mampu menceritakan kembali teks yang dibaca
- d. mampu menjawab pertanyaan terkait isi teks⁵⁰

⁴⁹ Fauziah Shafariani Fathonah, "Penerapan Model *POE (Predict-Observe-Explaining)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.1 (2016), h. 173-174.

Berdasarkan beberapa indikator diatas, maka indikator kemampuan membaca pemahaman yang peneliti gunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

No	Indikator	Keterangan
1	Menentukan pokok pikiran setiap paragraf	Siswa mampu menentukan pokok pikiran pada setiap paragraf yang telah dibaca
2	Menceritakan kembali isi teks dengan pemahamannya	Siswa mampu menceritakan kembali isi teks dari bacaan yang telah dibaca dengan pemahamannya dalam bentuk tulisan
3	Menjawab pertanyaan terkait isi teks	Siswa mampu menjawab pertanyaan terkait isi teks yang telah dibaca
4	Membuat ringkasan berdasarkan isi teks	Kesesuaian membuat ringkasan berdasarkan teks yang telah dibaca

5. Tujuan Membaca Pemahaman

Membaca mempunyai tujuan untuk mengembangkan pola berpikir pada setiap orang agar orang tersebut mencapai pada pengetahuan atau level yang lebih tinggi tingkatannya. Membaca pemahaman harus mempunyai tujuan yang

⁵⁰ Anggitasari Rudyana Putri dkk, “Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa” *Jurnal Educatio*, 8.3 (2022), h. 1194.

jelas yakni mencari informasi, memahami makna bacaan, menemukan ide pokok, yang tertuang dalam bacaan. Selain itu menjadi patokan untuk mengetahui arah pembicaraan penulis melalui bacaan yang dipahami.

Membaca pemahaman mempunyai tujuan untuk; 1) mendapatkan rincian maupun fakta yang menyeluruh dari bacaan, 2) memperoleh pemahaman ide pokok suatu bacaan, 3) mengklasifikasikan suatu informasi dalam bacaan, 4) menyimpulkan informasi dalam bacaan, 5) membandingkan informasi dalam bacaan, 6) memperoleh pemahaman pola-pola fiksi, drama tulis, resensi kritis, dan standar atau norma kesastran.⁵¹

Menurut Prasetya dkk, tujuan membaca pemahaman yakni untuk memahami makna yang terdapat dalam teks. Tujuan pemahaman ada 2 (dua), yaitu untuk mencari dan memperoleh informasi mencakup isi bacaan dan memahami makna bacaan.⁵² Sebagaimana yang kita tahu bahwa untuk memahami informasi tertulis maka seseorang harus membaca tulisan tersebut. Membaca yang dimaksud adalah membaca pemahaman. Karena dengan melihat saja tanpa memahami tidak akan berarti apa-apa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman secara garis besar yakni memperoleh pemahaman informasi secara menyeluruh terhadap suatu bacaan.

⁵¹ Herlinyanto, *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL Pemahaman dan minat membaca*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 9.

⁵² Prasetya Andika Wijaya dkk, *Strategi Know, Want To Know dan Strategi Direct Reading activity Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*, (Semarang: Harian Jateng Network, 2021), h. 18.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Ilmu pengetahuan dikembangkan menurut suatu rancangan yang menerapkan metode ilmiah. Rancangan ini akan menentukan mutu keluaran ilmu pengetahuan.⁵³ Rancangan penelitian meliputi metode dan pengumpulan data. Metode merupakan salah satu cara untuk memecahkan suatu masalah. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai data pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. Dalam penelitian ini menampilkan bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.⁵⁴

Peneliti menggunakan pendekatan *Pre Experimental Design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, karena peneliti menggunakan satu kelas dimana tidak adanya kelas kontrol atau kelas pembandingan.

Untuk menguji kemampuan membaca pemahaman siswa, peneliti akan memberikan tes awal (*pre-test*) kemudian memberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* dan selanjutnya memberikan tes akhir (*post-test*) untuk melihat dampak setelah

⁵³ Trihono Kadri, *Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 5.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 175.

diberlakukannya model dan media tersebut. Tujuannya adalah untuk membandingkan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) sehingga pengaruh atau dampak dari perlakuan tersebut dapat diketahui dengan lebih akurat.

Adapaun desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One Group Pre-test Post-test Design*

Subjek	Tes Awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>posttest</i>)
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pre-test*

O₂ = *Post-test*

X = Perlakuan atau *treatment* kemampuan membaca pemahaman dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card*

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah semua objek yang diteliti, baik benda, makhluk hidup, tempat, maupun sesuatu tentang hal-hal yang terjadi dimana hasil penelitian digeneralisasikan.⁵⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN

⁵⁵ I Ketut Swarjana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*, (Yogyakarta: ANDI, 2022), h. 5.

4 Bener Meriah yang berjumlah 19 orang, dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
IV	8	11	19

Sumber Data: *Dokumentasi MIN 4 Bener Meriah*

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti dengan pertimbangan atau dengan kriteria tertentu.⁵⁶ Teknik pengambilan sampel yang dipakai peneliti adalah teknik *non-probability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*. *Non-probability sampling* adalah pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Apabila sampel diambil dari semua anggota populasi maka teknik penentuan sampel memakai teknik *sampling jenuh* atau disebut juga total sampling.⁵⁷

Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang disebutkan diatas, peneliti memilih dan menetapkan siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah sebagai sampel penelitian. Pada madrasah tersebut untuk kelas IV hanya terdapat satu rombel saja, peneliti mengambil sampel kelas tersebut dengan jumlah siswa 19 orang.

⁵⁶ Indra Prasetia, *Metodologi Penelitian*, (Medan: UMSU Press, 2022), h. 100.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 124-125.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpul data harus benar-benar dilakukan sesuai prosedur penelitian sehingga menghasilkan data yang empiris. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca pemahaman yang meliputi *pre-test* dan *post-test*, dilakukan kepada siswa untuk memperoleh data kuantitatif agar dapat mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card*.

D. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah tes. Tes adalah pengukuran tertulis yang terdiri dari serangkaian pertanyaan gaya masalah yang akan dikerjakan oleh siswa. Tes sebagai instrument penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam suatu pembelajaran.⁵⁸ Peneliti memberikan tes sebanyak dua kali pada satu kelas eksperimen, yaitu tes awal dan tes akhir. Tes awal atau *pre-test* yang diberikan pada pertemuan pertama sebelum proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan tes akhir atau *post-test* merupakan tes yang dilakukan sesudah proses pembelajaran untuk

⁵⁸ Rifka Agustianti dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Makassar: Tohar Media, 2022), h. 103.

melihat sejauh mana tingkat kemajuan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Untuk menentukan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berada pada kriteria sangat kurang sampai sangat baik maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Kriteria Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Rentang Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang
0-40	Sangat Kurang

Hasil *pre-test* maupun *post-test* siswa dikatakan sangat tinggi apabila rentang nilainya berada diangka 86-100, baik (71-85), cukup (56-70), kurang (41-55), dan sangat kurang (0-40).⁵⁹

Berdasarkan bentuk tes, tes dibagi menjadi 4 (empat) macam: tes benar salah, tes pilihan ganda, tes bentuk menjodohkan, dan tes *essay*/uraian.⁶⁰ Tes yang diterapkan peneliti yaitu memberikan soal tes atau latihan menjawab soal berupa *essay* dalam bentuk tulisan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca pemahaman siswa secara individu

⁵⁹ Widi Ardianto, *Karya Inovasi Guru Penggerak*, (Semarang: Qahar Publisher, 2020), h. 228.

⁶⁰ Rifka Agustianti dkk, *Metode Penelitian...*, h. 103.

berdasarkan teks yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran sebelumnya.

Berikut merupakan rubrik penilaian yang peneliti gunakan pada soal essay yang dijawab oleh siswa:

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Membaca teks tentang “Suku Minang”	Dapat menjawab 4 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Dapat menjawab 3 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Hanya dapat menjawab 2 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Hanya dapat menjawab 1 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar
Menentukan pokok pikiran pada setiap paragraf	Dapat menjawab 4 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Dapat menjawab 3 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Hanya dapat menjawab 2 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Hanya dapat menjawab 1 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar

Menceritakan kembali isi teks dengan pemahaman-nya	Menceritakan isi kalimat dengan benar, menambahkan pengetahuannya, lengkap dan dapat dipahami.	Menceritakan isi kalimat dengan benar, menambahkan pengetahuannya, lengkap, tetapi sulit dipahami.	Menceritakan isi kalimat dengan benar, menambahkan pengetahuannya, tidak lengkap dan sulit dipahami.	Menceritakan isi kalimat dengan benar, tidak menambahkan pengetahuannya, tidak lengkap dan sulit dipahami.
Membuat ringkasan berdasarkan isi teks	Uraian ringkasan materi lengkap, terstruktur, menggunakan bahasa yang komunikatif.	Uraian ringkasan materi lengkap, terstruktur, tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.	Uraian ringkasan materi lengkap, tidak terstruktur, tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.	Uraian ringkasan materi tidak lengkap, tidak terstruktur, tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.

Menentukan skor soal tes yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kriteria penilaian diatas kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Hasil atau kemampuan yang diperoleh

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap⁶¹

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data agar dapat disimpulkan atau diinterpretasikan menjadi informasi.⁶² Setelah tes dilakukan maka sudah ada data yang dapat diolah oleh peneliti, selanjutnya peneliti bisa menganalisis data. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science*) version 24 for windows, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa:

1. Uji Deskriptif

Analisa deskriptif berfungsi untuk meringkas, mengklasifikasikan dan menyajikan data dalam bentuk mean (nilai rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai terbanyak), simpangan baku dan varians.⁶³

Dalam proses penyajian ringkasan data diperlukan ukuran-ukuran yang dapat mewakili dan mampu menjelaskan kondisi umum dari data tersebut. Salah satu jenis ukuran yang digunakan dan dapat meringkas data

⁶¹ Santoso Singgih, *SPSS Versi 10. Mengolah Data Statistik Secara Profesional* (Jakarta: Elex Media Computindo, 2010), h. 169.

⁶² Aziz Alimul Hidayat, *Cara Praktis Uji Statistik dengan SPSS*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021), h. 6.

⁶³ Aziz Alimul Hidayat, *Cara Praktis Uji...*, h. 8.

yang mendefinisikan pusat atau nilai tengah dari kelompok observasi adalah ukuran pemusatan (ukuran lokasi). Ukuran pemusatan adalah beberapa ukuran yang menyatakan dimana distribusi data tersebut berpusat.⁶⁴

Langkah-langkah uji deskriptif menggunakan aplikasi *Statistical Package for Social Science version 24* adalah sebagai berikut:

- a. Klik *variable view*, lalu ganti *name* pada baris pertama menjadi *pre_test* dan *post_test* pada baris kedua.
- b. Pada *variable view* gantilah *measure* dengan *scale*.
- c. Klik *data view* dan masukkan data atau hasil kemampuan membaca pemahaman siswa dalam *sheet* SPSS di *data view* dengan format kolom satu untuk *pre_test* dan kolom dua untuk *post_test*.
- d. Klik *data view*, kemudian klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu pilih *descriptive*.
- e. Pada *descriptive* masukkan *pre_test* dan *post_test* ke kolom *variable* dengan mengklik tanda panah kekanan.
- f. Klik *option* kemudian pilih *mean*, *sum*, *std. deviation*, *range*, *maximum*, dan *minimum*.
- g. Klik *continou*.
- h. Klik *ok*.

⁶⁴ Setia Pramana dkk, *Dasar-Dasar Statistika dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, (Bogor: In Media, 2016), h. 29-31.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel yang dihadapi berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik. Karena data yang baik adalah data yang terdapat pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak melenceng ke kiri dan ke kanan. Tujuan uji normalitas ini untuk mengetahui apakah data empirik yang didapatkan lapangan sesuai dengan distribusi teori tertentu.⁶⁵

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *version 24 for windows*. Analisis yang digunakan peneliti pada uji ini dilakukan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Keunggulan uji *Kolmogorov-Smirnov* ini adalah dapat digunakan pada sampel kecil dan tidak memerlukan data berkelompok.⁶⁶ Data yang diuji dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca pemahaman siswa.

Untuk menguji normalitas dapat merujuk pada dasar pengambilan keputusan di bawah ini:

H_a : angka signifikan (sig) $> 0,05$, maka data penelitian terdistribusi normal.

H_0 : angka signifikan (sig) $< 0,05$, maka data penelitian tidak terdistribusi normal.

Langkah-langkah dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* satu sampel dengan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut:

⁶⁵ Diah Wijayanti Sutha, *Biostatistika*, (Malang: Media Nusa Creative, 2019), h. 75.

⁶⁶ Aminoto Toto dan Dwi Agustina, *Mahir Statistika & SPSS*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), h. 209.

- a. Pada *variable view* gantilah *name* dengan *pre_test* pada baris pertama, dan *post_test* pada baris kedua.
 - b. Pada *variable view* gantilah *measure* dengan *scale*.
 - c. Klik *data view* dan masukkan data atau hasil kemampuan membaca pemahaman siswa dalam *sheet* SPSS di *data view* dengan format kolom satu untuk *pre_test* dan kolom dua untuk *post_test*.
 - d. Klik *data view*, kemudian klik menu *analyze*, pilih *regression*, pilih *linear*.
 - e. Masukkan nilai *pre_test* ke dalam kotak *dependent* dan masukkan nilai *post_test* ke dalam kotak *independent*.
 - f. Selanjutnya pilih *save* kemudian centang *unstandardized*, klik *continue*, dan klik *ok*.
 - g. Pada *data view* muncul kolom baru (RES_1) yang akan dianalisis.
 - h. Klik *analyze*, klik *nonparametric tests*, klik *legacy dialogs*, klik *one sample K-S*.
 - i. Masukkan *unstandardized residual* (RES_1) ke kotak *test variable list* dan centang *normal*.
 - j. Klik *ok*.
3. Uji Hipotesis (uji t)

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis merupakan dugaan atau asumsi teoritis yang dapat diterima atau ditolak secara empiris. Diterima atau ditolaknya suatu hipotesis

merupakan tujuan pengujian hipotesis (uji t).⁶⁷ Pembuktian yang ingin dicapai oleh hipotesis merupakan upaya yang dilakukan agar dapat menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan peneliti sebelumnya.

Pengujian hipotesis adalah langkah prosedur statistik yang dapat peneliti gunakan untuk menarik kesimpulan dari data sampel yang telah peneliti dapatkan.⁶⁸ Dengan menguji hipotesis, peneliti dapat mengetahui pengaruh hasil *pre-test* sebelum diberikan *treatment* dan hasil *pre-test* setelah diberikan *treatment*. Peneliti akan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan dua rata-rata tersebut. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0: x_1 \leq x_2$$

$$H_a: x_1 \geq x_2$$

Keterangan:

x_1 = rata-rata nilai *post-test*

x_2 = rata-rata nilai *pre-test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 24 dengan *paired sample t test* untuk menguji apakah dua sampel yang berhubungan berasal dari sampel yang memiliki mean yang sama atau berbeda. *Paired sample t test* (uji sampel berpasangan), yakni uji yang

⁶⁷ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif)*, (Jombang: LPPM Universitas K.H.A Wahab Hasbullah, 2020), h. 15-16.

⁶⁸ Detikcom, "Pengertian Hipotesis, Fungsi, dan Jenisnya dalam Penelitian", <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6299582/pengertian-hipotesis-fungsi-dan-jenisnya-dalam-penelitian/amp>, (diakses 14 Maret 2023 pukul 11.30).

digunakan pada satu sampel yang memiliki dua rata. Dengan kata lain membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* dari satu sampel.⁶⁹

Berikut merupakan rumusan hipotesis dari penelitian ini:

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

Beberapa syarat pengujian *paired sampel t test* sebagai berikut:

- a. Variabelnya memiliki data *numeric*.
- b. Kelompok data memiliki pasangan.
- c. Data terdistribusi normal.
- d. Karena kelompok data berpasangan maka varians data tidak perlu diuji.⁷⁰

Berikut merupakan langkah-langkah *paired sample t test*, yaitu:

- a. Pada *variable view* gantilah *name* dengan *pre_test* pada baris pertama, dan *post_test* pada baris kedua.
- b. Pada *variable view* gantilah *measure* dengan *scale*.

⁶⁹ Norfai dkk, *Aplikasi Program Stata*, (Klaten: Laikesha, 2022), h. 93.

⁷⁰ Norfai dkk, *Aplikasi Program Stata*, ... h. 94.

- c. Klik *data view* dan masukkan data atau hasil kemampuan membaca pemahaman siswa dalam *sheet* SPSS di *data view* dengan format kolom satu untuk *pre_test* dan kolom dua untuk *post_test*.
- d. Klik *data view*, kemudian klik menu *analyze*, pilih *compare mean*, pilih *paired sample t test*.
- e. Pada kotak *paired sample t test*, di *variable 1* masukkan hasil *pre-test* dan di *variable 2* masukkan hasil *post-test*.
- f. Selanjutnya klik *options*.
- g. Klik *continou*.
- h. Klik *ok*.
- i. Gunakan tabel *paired samples test*.

Pengambilan keputusan *paired sample t test*:

Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka menunjukkan ada perbedaan yang signifikan yang artinya H_0 ditolak.

Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan yang artinya H_0 diterima.

Setelah melakukan prosedur di atas, peneliti juga perlu melihat dasar pengambilan keputusan dengan melihat nilai t_{tabel} dengan t_{hitung} untuk bisa menyimpulkan berpengaruh atau tidaknya hasil penelitian agar dapat direalisasikan dalam penelitian ilmiah. Berdasarkan perbandingan t_{tabel} dengan t_{hitung} dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka artinya H_0 ditolak.

Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka artinya H_0 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 4 Bener Meriah yang beralamat di Jl. Waq Pondok Sayur, Desa Kenawat Redelong, Kecamatan Bukit, Kabupaten Bener Meriah, Provinsi Aceh. MIN 4 Bener Meriah dikepalai oleh Bapak Abdur Rahman, S.Pd.I. Madrasah ini berada dibawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Akreditasi madrasah ini adalah B.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 4 Bener Meriah pada kelas IV berjumlah 19 siswa. Peneliti mengambil kelas ini sebagai kelas eksperimen dan diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan agar dapat menjawab permasalahan tentang bagaimana pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2023 dan tanggal 20 Juni 2023. Pada hari pertama akan diberikan *pre-test*, hari kedua diterapkan model dan media yang sudah dipersiapkan oleh peneliti, selanjutnya pada hari terakhir akan diberikan *pre-test*. Pada *pre-test* dan *post-test* akan diberikan teks yang sama untuk melihat kemampuan membaca pemahaman pada siswa yang sama. Membaca pemahaman disini yaitu kemampuan siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah dalam memahami teks bacaan yang berkaitan dengan materi kebudayaan. Materi ini terdapat pada buku tema yakni, tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku).

Adapun jadwal kegiatan penelitian yang peneliti laksanakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 18-07-2023	70 menit	Mengajar tanpa model
2	Selasa, 18-07-2023	30 Menit	<i>Pre-test</i>
3	Kamis, 21-07-2023	70 Menit	Mengajar menggunakan model
4	Kamis, 21-07-2023	30 Menit	<i>Post-test</i>

Pada tanggal 18 Juni 2023 siswa diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Setelah itu, pada hari yang sama siswa diminta menjawab soal *pre-test*. Berselang satu hari tepatnya tanggal 20 Juni 2023, pembelajaran di kelas eksperimen akan dilanjutkan dengan pemberian perlakuan atau *treatment*. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan *post-test* untuk melihat perbandingan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Treatment dilaksanakan sesuai RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sudah dirancang oleh peneliti. Seperti biasa pembelajaran diawali dengan salam, membaca do'a, dan sebagainya sampai pada kegiatan penutup. Pada RPP diterapkan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang dibagikan pada setiap kelompok agar dapat melatih dan menambah pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan yang sebelumnya telah diajarkan.

Setelah didapatkan hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya peneliti akan mengolah data dengan aplikasi IBM SPSS versi 24.

a. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kode Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AF	12,5	75
2	AL	12,5	93,75
3	AJ	12,5	56,25
4	AK	37,5	87,25
5	AN	37,5	75
6	AU	50	87,5
7	DA	50	100
8	HA	56,25	100

9	HF	31,25	100
10	HP	25	75
11	IA	12,5	87,5
12	JR	43,75	100
13	KS	56,25	87,25
14	MA	12,5	75
15	NR	43,75	100
16	NZ	18,75	75
17	SF	50	100
18	RI	12,5	75
19	RQ	31,25	87,05

Tabel di atas menunjukkan perbedaan data *pre-test* dan *post-test* siswa. Perbedaan tersebut terjadi karena pada *pre-test* tidak diterapkan model dan media. Sedangkan pada *post-test* model dan media telah diterapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan analisis data.

2. Analisis Data

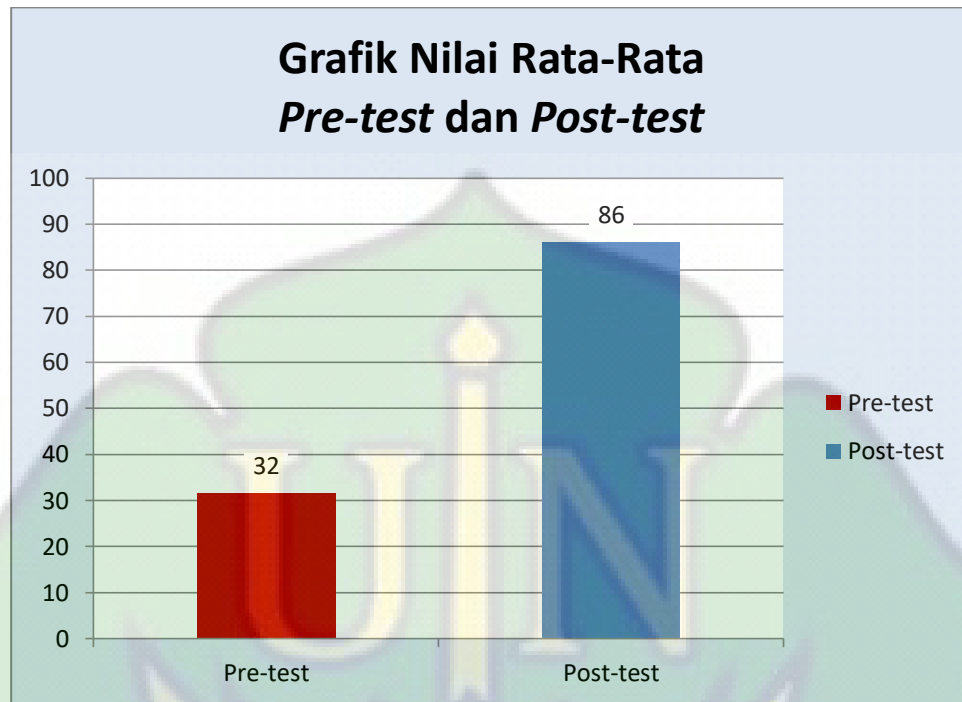
Dari hasil analisis data yang telah diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 24 diperoleh *minimum* (nilai terkecil), *maximum* (nilai terbesar), *mean* (nilai rata-rata), *sum* (jumlah semua nilai), dan *standar deviasi*. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Uji Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pre_test	19	44,20	12,05	56,25	602,65	31,7184	16,81179
post_test	19	43,75	56,25	100,00	1635,65	86,0868	12,59059
Valid N (listwise)	19						

Dari data diatas terlihat bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card*. Pada tes awal siswa memperoleh nilai rata-rata 31,718. Sedangkan pada tes akhir siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,0868.

Perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat dalam bentuk grafik. Sebelum dibuat ke bentuk grafik nilai rata-rata *pre-test* dibulatkan terlebih dahulu menjadi 32 dan nilai rata-rata *post-test* dibulatkan menjadi 86. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

a. Uji Normalitas

Berdasarkan data yang telah didapatkan, selanjutnya dapat dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas data dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000

	Std. Deviation	12,83529904
Most Extreme Differences	Absolute	,102
	Positive	,102
	Negative	-,091
Test Statistic		,102
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan pengambilan keputusan yaitu jika angka signifikan (sig) > 0,05, maka data penelitian terdistribusi normal. Analisis data pada tabel di atas menunjukkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,2 yang artinya data lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

H_0 = Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikan 0,05 tingkat kepercayaan 95% pada aplikasi SPSS. Data yang diuji adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Data pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	54,36842	12,95174	2,97133	60,61096	48,12588	18,298	18	,000

Hasil penghitungan menggunakan SPSS diatas memperoleh nilai yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Diketahui nilai t_{hitung} adalah 18,298 dengan $df = 18$ dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Jadi, berdasarkan tabel *output paired samples test* di atas diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Alternatif lain dapat dilihat dari tabel distribusi t dengan nilai $t_{(0,05)(18)} = 1,734$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $18,298 > 1,734$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan rata-rata dalam membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener Meriah sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan membaca pemahaman kelas IV MIN 4 Bener Meriah. Pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku) dilaksanakan pada tanggal 18 dan 20 Juli 2023. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui perbandingan kemampuan membaca pemahaman siswa memiliki pengaruh yang signifikan. Dalam hal ini pengujian hipotesis menggunakan *paired samples test* karena hanya memiliki satu sampel yang berpasangan (sampel berkolerasi). Hasil uji t menggunakan *paired samples test* pada taraf signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat dilihat juga dari $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $18,298 > 1,734$. Dengan demikian H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (hipotesis nol) ditolak pada taraf kepercayaan 95%. Hasil tersebut dapat

membuktikan bahwa nilai setelah diberikan perlakuan jauh lebih baik daripada nilai sebelum diberikan perlakuan.

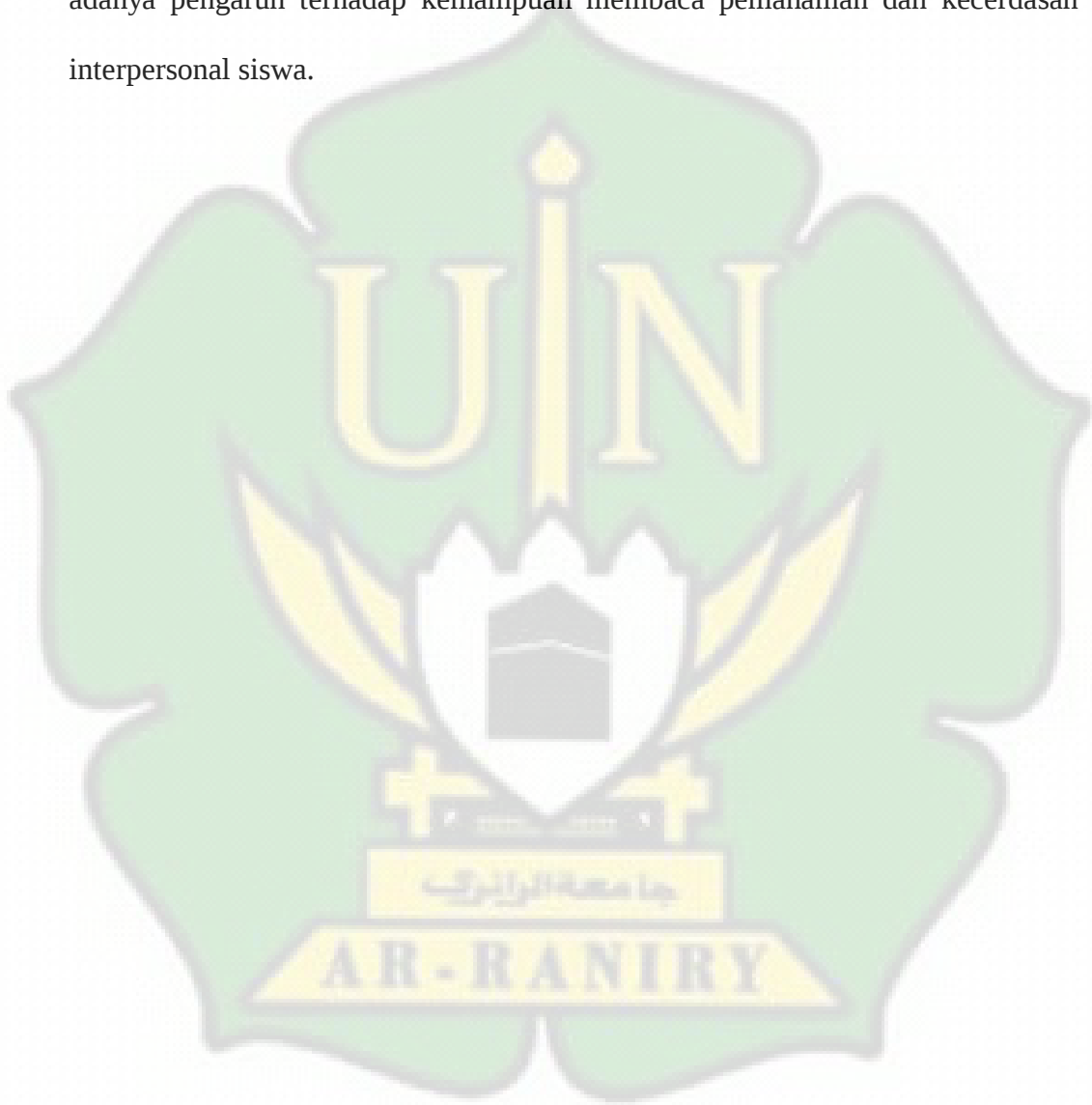
Hasil penelitian diatas senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurniati mengatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* mampu memberikan keefektifan pada kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN I Manggarai. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* siswa 58,545 dan nilai *post-test* 78,409.⁷¹ Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Afif Masruroh pada hasil analisis datanya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan teknik *scramble* di kelas V SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang. Dibuktikan pada siklus I nilai rata-rata sebesar 74,5 dan pada nilai rata-rata siklus II meningkat menjadi 86,25.⁷²

Sejalan dengan hasil penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Dika Zuchdan Sumira dkk yang menyebutkan pembelajaran *scramble* memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa SD. Kenaikan nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen dari 59,5 menjadi 86,5. Sedangkan pada kelas

⁷¹ Kurniati, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca pemahaman Terhadap Mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MIN 1 Manggarai", Skripsi, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2019.

⁷² Afif Masruroh, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Teknik *Scramble* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang", Skripsi, Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016.

kontrol dari 60,5 menjadi 67,5.⁷³ Selain kemampuan membaca pemahaman, *scramble* juga mempengaruhi kecerdasan interpersonal. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman dan kecerdasan interpersonal siswa.



⁷³ Dika Zuchdan Sumira dkk, "Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD" *Indonesian Journal of Primary Education* , 1.2 (2017).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dan berdasarkan hasil analisis data maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MIN 4 Bener meriah. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $18,298 > 1,734$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan diantaranya:

1. Mengingat penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media *flash card* memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, maka guru dapat menerapkan model ini pada teks bacaan dan tema-tema yang lain agar siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat.
2. Dalam melaksanakan model *scramble* berbantuan *flash card* ini, sebaiknya guru selalu mengingatkan siswa tentang batas waktu pembelajaran agar siswa tidak terlalu asyik menyusun kartu, karena

scramble ini merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang bisa membuat siswa lalai akan waktu.

3. Kepada peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian dengan menerapkan model-model pembelajaran baru dan dapat memilih media semenarik mungkin sesuai materi yang akan diajarkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., dkk. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Makassar: Tohar Media.
- Anggraini, A. N., & Suprayitno. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lengkong 1 Mojokerto". *Jurnal PGSD*, 993.
- Anggraini, D. F. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Banda Lampung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Raden Intan Lampung. Lampung.
- Ardianto, W. 2020. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. Semarang: Qahar Publisher.
- Ariani, T., & Fitriyani, N. 2016. "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation* dan *Think Pair Share* di SMA Negeri Purwodad". *Jurnal Pancaran*, 181.
- Arifa, D. 2017. *Peningkatan Keterampilan Membaca Cerpen dengan Metode P2R*. Malang: Media Nusa Creative.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arman. 2019. *Media Flashcard*. Jawa Barat: Goresan Pena.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basmatulhana, H. 2022, September Senin. *Pengertian Hipotesis, Fungsi, dan Jenisnya dalam Penelitian*. Retrieved Maret Selasa, 2023, from Detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6299582/pengertian-hipotesis-fungsi-dan-jenisnya-dalam-penelitian/amp>.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fathonah, F. S. 2016. "Penerapan Model POE (*Predict-Observe-Explaining*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 173-174.
- Fiteriani, I., & Baharudin. 2017. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada

- Materi IPA di MIN Bandar Lampung". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3.
- Gainau, M. B. 2021. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hamdayana, J. 2017. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Herlinyanto. 2019. *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL Pemahaman dan minat membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, A. A. 2021. *Cara Praktis Uji Statistik dengan SPSS*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hidayati, N. B. 2021. *Metode Pembelajaran Scramble*. Jawa Tengah: NEM.
- Hotimah, E. 2017. "Penggunaan Media *Flash Card* dalam meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV MI Ar-Rochman Semarang Garut". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 12.
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Jakarta: Alfabeta.
- Janawati, D. P. 2020. *Analisis kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Bali: Surya Dewata.
- Kadri, T. 2018. *Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kanusta, M. 2021. *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. Pasaman: Azka Pustaka.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring*. Diakses 23 Juni 2023. <https://kbbi.web.id/baca.html>.
- Kertati, I., dkk. 2023. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniati. 2019. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca pemahaman Terhadap Mata pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MIN 1 Manggarai". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin. Makassar.

- Kurniawati, D. 2014. "Keefektifan Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan *Flashcard*". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 59.
- Lailusmi, H. 2022. *Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Masruroh, A. 2016. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Teknik *Scramble* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Nurul Islam Purwoyoso Semarang". Skripsi. fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo. Semarang.
- Ngalimun. 2013. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Norfai. 2022. *Aplikasi Program Stata*. Klaten: Laikesha.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Pramana, S., dkk. 2016. *Dasar-Dasar Statistika dengan Software R Konsep dan Aplikasi*. Bogor: In Media.
- Prayogo, M. M., dkk. 2021. *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Kobuku.com.
- Prasetia, I. 2022. *Metodologi Penelitian*. Medan: UMSU Press.
- Putri, A. R., dkk. 2022. "Model *Scramble* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa". *Jurnal Educatio*, 1194.
- Rahim, F. 2018. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramadani, N. K., dkk. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Ramadhani, R., & Nuraini, N. S. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Retnanto, A. 2014. Studi Korelasi Pembelajaran Kooperatif di MI Manba'ul Falah Siderejo Pamotan Rembang. *Jurnal Elementary*, 355.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sa'ud, U. S., dkk. 2021. *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Pekalongan: NEM.

- Sari, P. P. 2019. *Pengaruh Metode Scramble Berbasis Kartu Soal Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 132 Seluma*. Skripsi. IAIN Bengkulu. Bengkulu.
- Saridewi, N. P., & Kusmariyatni, N. N. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa". *Journal of Education Action Research*, 232.
- Saroh, E. R., & Damaianti, V. S. 2016. "Pengaruh Teknik *Scramble* terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 146.
- Singgih, S. 2010. *SPSS Versi 10. Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Sudarmi, & Burhanuddin. 2017. "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*, 73.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suko. 2020. *Menjadi Calon Guru*. Surabaya: Scopindo Media pustaka.
- Sumira, D. Z., dkk. 2017. "Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD" *Indonesian Journal of Primary Education* .
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryanta, I. M., dkk. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana". *Mimbar PGSD Undiksha*, 24.
- Sutha, D. W. 2019. *Biostatistika*. Malang: Media Nusa Creative.
- Swarjana, I. K. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: ANDI
- Toto, A., & Agustina, D. 2020. *Mahir Statistika & SPSS*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Wardani, D. K. 2020. *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas K.H.A Wahab Hasbullah.

- Wijaya, P. A. 2021. *Strategi Know, Want To Know dan Strategi Direct Reading activity Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Semarang: Harian Jateng Network.
- Yasmin, Z. 2019. Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Metode *Speed Reading* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. Skripsi. Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry. Banda Aceh.



Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: flk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-5273/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2023

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat :**
- Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 - Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 05 April 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- Dr. Khadijah, M.Pd sebagai pembimbing pertama
- Fajriah, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Aufa Eliana
NIM : 190209164
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Seramble* Berbantuan *Flash Card* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah.

- KEDUA :** Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.



Ditetapkan di : Banda Aceh,
Tanggal : 05 April 2023

Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
- Yang bersangkutan.

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7241/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala MIN 4 Bener Meriah
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Aufa Eliana / 190209164**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Kp. Cadek, Kec. Baitussalam, Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 Juli 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 10 Agustus 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BENER MERIAH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 BENER MERIAH
Jalan Kenawat- Pondok Sayur Kode pos 24581

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B- 92 /MI.01.19.4/Kp.00.04/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUR RAHMAN, S.Pd.I
NIP : 197807272005011003
Pangkat/Gol : Penata Tk.I / III.d
Jabatan : Kepala Madrasah

Bahwa benar yang nama di bawah ini telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bener Meriah pada tanggal 18 Juli s/d 20 Juli 2023 atas nama:

Nama : Aufa Eliana
NIM : 190209164
Fakultas/Jurusan : FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV MIN 4 Bener Meriah

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Bener Meriah, 20 Juli 2023
Kepala MIN 4 Bener Meriah

 Abdur Rahman, S.Pd.I
197807272005011003

Lampiran 4

SOAL PRE-TEST

1. Tanah Gayo dikenal dengan daerah yang memiliki suhu dingin karena berada di....
2. Selain canang, alat musik tradisional Gayo adalah....
3. Simbolis masyarakat suku Gayo adalah....
4. Keragaman yang terdapat di sekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap
5. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo.

Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf di atas!

6. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat

beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo.

Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf di atas!

7. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf di atas!

8. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf di atas!

9. Baca dan perhatikan teks berikut!

Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan untuk menahan lapar karena berdasarkan tepung beras. Bahan-bahan gutel diantaranya yaitu tepung beras, kelapa parut, gula aren, dan garam. Bahan tersebut diaduk, dikepal, diikat dengan daun pandan kemudian dikukus. . Makanan khas Gayo selanjutnya adalah masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental. Bahan-bahannya ada ikan, cabai, bawang merah, bawang putih, belimbing wuluh kering, kunyit, dan daun jeruk.

Tulislah ringkasan berdasarkan kutipan teks di atas!

10. Baca dan perhatikan teks berikut!

Keragaman yang terdapat di sekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap santun kepada teman-teman yang memiliki budaya yang berbeda.

Setelah membaca teks di atas, tulislah kembali isi kandungan teks di atas dengan benar berdasarkan pengetahuanmu, menggunakan bahasa sendiri dan dapat dipahami!

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN *PRE-TEST*

1. Dataran tinggi
2. Teganing
3. Kerawang Gayo
4. Santun
5. Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang.
6. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo.
7. Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat Gayo.
8. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.
9. Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.

10. Contoh jawaban:

Indonesia memiliki keragaman seperti keragaman suku, etnis, budaya, agama, dan lain sebagainya. Walaupun berbeda, tetapi Indonesia harus tetap bersatu seperti semboyan Bhineka Tunggal Ika. Perbedaan tersebut harus membuat kita menjadi lebih menghargai dan bersikap santun kepada teman yang memiliki kebudayaan yang berbeda.



Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan	: MIN 4 Bener Meriah
Kelas / Semester	: IV (Empat) / I (Satu)
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 5 (Lima)
Muatan Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PEMBELAJARAN

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.2 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	3.7.1 Membaca teks tentang “Suku Gayo”. (C1) 3.7.2 Menentukan pokok pikiran setiap paragraf. (C3) 3.7.3 Menceritakan kembali isi teks dengan pemahamannya. (C2)
2	4.2 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam rangka tulis.	4.7.1 Membuat ringkasan berdasarkan isi teks. (P3)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card*, siswa diharapkan:

1. Dapat memahami teks bacaan tentang Suku Gayo dengan benar.
2. Dapat menentukan pokok pikiran pada setiap paragraf dengan tepat.
3. Dapat menceritakan kembali isi teks berdasarkan pemahamannya dengan tepat.
4. Dapat membuat ringkasan berdasarkan isi teks dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Bahasa Indonesia (Terlampir)

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific Learning (Mengamati, Menanya, Mencoba, mengasosiasikan, Mengkomunikasikan)*

Model : Kooperatif Tipe *Scramble*.

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi, dan penugasan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Scramble</i>	Aktivitas Guru/Siswa	HOTS/ Literasi/ 4C/ Karakter	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan			10'
Tahap menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1. Guru memulai kegiatan kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, dan berdoa bersama serta mengecek kehadiran siswa.	Religius	
	2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar tertib dan siap memulai pembelajaran	Disiplin	

	(Melihat situasi kelas yang bersih, rapi, dan pakaian siswa).		
3.	Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan yel-yel serta dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” secara bersama-sama.	<i>Nasionalis</i>	
4.	Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya : a. Siswa-siswi disini sukunya apa? Apakah suku siswa disini semua sama atau ada yang berbeda? b. Apa saja suku di Indonesia yang kalian tau?	<i>Communication</i> – Menanya	
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa.	<i>Communication</i>	
6.	guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.	<i>Communication</i>	
7.	Guru menyampaikan langkah pembelajaran, model dan sistem pembelajaran.	<i>Communication</i>	

	(Menyampaikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat kegiatan pembagian kelompok, mengerjakan LKPD dan mempresentasikannya).		
	8. Guru menyampaikan sistem penilaian pada pembelajaran hari ini: (Menyampaikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hari ini guru akan melakukan penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa)	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti			50'
Tahap menyajikan informasi	9. Guru meminta siswa membaca teks “Suku Gayo”.	Memahami	
	10. Siswa mengamati dan menyimak penjelasan guru tentang teks “Suku Gayo”.	Mengamati dan menyimak	
	11. Guru meminta siswa menyebutkan kata maupun kalimat yang tidak dipahami siswa.	Memahami	
	12. Guru meminta siswa mencari dan menemukan pokok pikiran (gagasan pokok) pada setiap paragraf beserta	Memahami	

	gagasan pendukungnya.		
	13. Guru meminta siswa menceritakan kembali tentang teks “Suku Gayo” berdasarkan apa yang mereka pahami dengan bahasa sendiri.	Mencoba dan <i>Creative Thinking</i>	
	14. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami.	Menanya	
Tahap membimbing siswa kedalam kelompok belajar	15. Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok yang heterogen. Satu kelompok berjumlah 4 orang.	<i>Collaboration</i>	
	16. Guru menjelaskan kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>scramble</i> berbantuan <i>flash card</i> .	Menyimak	
Tahap membagikan kartu kepada kelompok	17. Guru membagikan <i>flash card</i> kepada setiap kelompok dengan materi dan jumlah yang sama.		

Mengerjakan kartu secara berkelompok	18. Guru meminta siswa mencoba menyusun kalimat menjadi sebuah wacana berbantuan media <i>flash card</i> .	Mencoba dan <i>creative thinking</i>	
	19. Guru dan siswa membahas kalimat yang telah disusun.	Mengamati	
	20. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok.		
	21. Guru membimbing dan memantau diskusi kelompok siswa saat mengerjakan LKPD.	<i>Collaborative</i>	
	22. Guru mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan siswa.		
	23. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok.	<i>Communication</i>	
	24. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab.	Menanya	
Kegiatan Penutup			10'
Tahap memberi penghargaan dan evaluasi	25. Guru mengajak siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja dilakukan dengan menjawab pertanyaan: - Materi apa saja yang telah dipahami?	<i>Communication</i>	

- Materi apa saja yang belum dipahami? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai?		
26. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan	<i>Communication</i>	
27. Guru melakukan kegiatan penilaian hasil belajar berupa pengerjaan latihan secara individu.	Mencoba	
28. Guru memberikan pesan moral kepada siswa.	Mengamati	
29. Guru memberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang mampu menyusun <i>flash card</i> dan aktif dalam pembelajaran.		
30. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut serta menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	Mengamati	
31. Kegiatan belajar ditutup dengan merapikan peralatan belajar, kebersihan kelas, yel-yel, serta membaca hamdalah bersama, dan diakhiri dengan mengucapkan salam.	<i>Religius</i>	

G. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- a. Media : Buku siswa, buku guru, dan *flash card*.
- b. Alat : Papan tulis, spidol, dan penghapus.
- c. Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

H. SUMBER BELAJAR

- a. Buku guru tema 1: Indahnya Kebersamaan kelas IV (buku tematik terpadu kurikulum 2013 Rev. 2017, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- b. Buku siswa tema 7: Indahnya Kebersamaan kelas IV (buku tematik terpadu kurikulum 2013 Rev. 2017, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- c. Internet.

I. PROSES PENILAIAN PEMBELAJARAN

Proses penilaian dilakukan dengan cara penilaian autentik, dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu:

a. Penilaian Pengetahuan

Bahasa Indonesia

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Membaca teks tentang “Suku Minang”	Dapat menjawab 4 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Dapat menjawab 3 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Hanya dapat menjawab 2 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar	Hanya dapat menjawab 1 soal terkait isi teks “Suku Gayo” dengan benar
Menentukan pokok pikiran pada setiap paragraf	Dapat menjawab 4 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Dapat menjawab 3 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Hanya dapat menjawab 2 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar	Hanya dapat menjawab 1 soal terkait menentukan pokok pikiran pada paragraf dengan benar
Menceritakan kembali isi teks dengan	Menceritakan isi kalimat dengan benar,	Menceritakan isi kalimat dengan benar,	Menceritakan isi kalimat dengan benar,	Menceritakan isi kalimat dengan benar,

pemahaman- nya	menambahkan pengetahuannya, lengkap dan dapat dipahami.	menambahkan pengetahuannya, lengkap, tetapi sulit dipahami.	menambahkan pengetahuannya, tidak lengkap dan sulit dipahami.	tidak menambahkan pengetahuannya , tidak lengkap dan sulit dipahami.
-------------------	--	--	---	---

Rumus
$\text{NILAI} = \frac{\text{Nilai Capaian}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$ $= \frac{\dots}{\dots} \times 100$

b. Penilaian Keterampilan

Bahasa Indonesia

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Membuat ringkasan berdasarkan isi teks	Uraian ringkasan materi lengkap, terstruktur, menggunakan	Uraian ringkasan materi lengkap, terstruktur,	Uraian ringkasan materi lengkap, tidak	Uraian ringkasan materi tidak lengkap, tidak

	bahasa yang tidak komunikatif.	tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.	terstruktur, tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.	terstruktur, tidak menggunakan bahasa yang komunikatif.
--	--------------------------------	--	---	---

Rumus

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Nilai Capaian}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{\dots}{\dots} \times 100$$

Lampiran 7

MATERI AJAR

Setiap bacaan biasanya terdiri atas beberapa paragraf. Setiap paragraf memiliki gagasan pokok yang diperkuat oleh gagasan pendukung. Gagasan pokok adalah ide utama yang dibahas dalam suatu bacaan, bisa berupa kalimat inti atau pokok paragraf. Gagasan pendukung adalah uraian atau tambahan informasi untuk gagasan pokok.

Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk menentukan gagasan pokok setiap paragraf:

1. Bacalah paragraf dengan cermat!
 2. Cermati kalimat pertama hingga terakhir!
- ❖ Apakah kalimat pertama merupakan gagasan pokok atau gagasan penjelas? Apakah kalimat kedua yang merupakan gagasan pokok? Teruslah membaca kalimat hingga gagasan pokok ditemukan.
 - ❖ Ingat gagasan pokok sebagai isi atau inti paragraf dapat terletak diawal, diakhir, awal dan akhir, atau seluruh paragraf.

Pada pembelajaran 1, kita sudah mempelajari dan mengetahui apa itu gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang terkait keberagaman bangsa.



Apakah kamu masih ingat cerita pawai budaya? Suku apa saja yang kamu ingat? Sekarang mari kita mengenal suku Gayo.



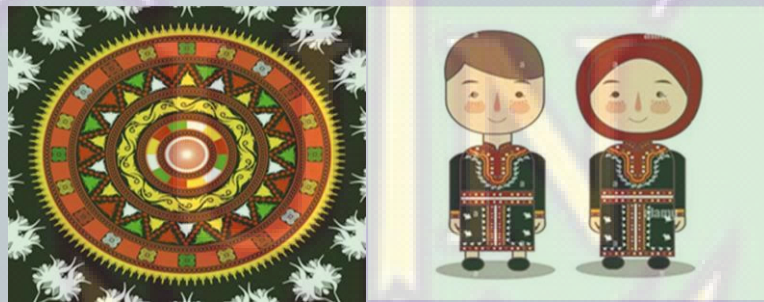
Ayo Membaca!

Warga yang baik adalah warga yang mampu memahami dan menghargai keragaman serta perbedaan yang ada di sekitar kita, baik keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, maupun agama. Bacalah teks berikut dalam hati!

Suku Gayo

Suku gayo adalah kelompok etnis yang terdapat di provinsi Aceh. Gayo dikenal dengan daerah yang memiliki suhu dingin karena berada di dataran tinggi. Masyarakat Gayo banyak yang bekerja sebagai petani. Tanaman petani suku Gayo yang sangat terkenal adalah kopi. Bahasa daerah suku Gayo adalah bahasa Gayo. Legenda suku Gayo yang terkenal adalah “Putri Pukes”.

Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo.



Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.

Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.

Keragaman yang terdapat disekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap santun kepada teman-teman yang memiliki budaya yang berbeda.

Setelah membaca teks, siswa diharapkan dapat memahami teks, menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung, menceritakan atau menuliskan kembali cerita yang dibaca dengan pemahamannya, dan dapat meringkas dari teks yang telah dibaca.

Pada subtema 2 siswa belajar tentang meringkas. Meringkas adalah penyajian singkat suatu karangan asli ke dalam bentuk yang lebih singkat dan jelas. Ciri-ciri ringkasan sebagai berikut:

1. Inti tidak meninggalkan urutan dasar karangan
2. Kerangka dasar masih tampak jelas
3. Memangkas gagasan utama menjadi lebih ringkas

Sebelum membuat ringkasan, terlebih dahulu harus membaca dan memahami bacaan kemudian membuat pokok bacaan menjadi sebuah ringkasan yang tepat.

Lampiran 8

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Ayo Kerjakan !



Nilai

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Satu)

Tema : 1 (Indahnya Kebersamaan)

Subtema : 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku)

Pembelajaran : 5 (Lima)

Nama Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Petunjuk :

Bacalah bismillah terlebih dahulu

1. Isilah nama kelompok dan anggota kelompok pada kolom yang tersedia
2. Bacalah LKPD ini dengan cermat, dan kerjakanlah LKPD sesuai dengan petunjuk yang diberikan
3. Diskusikan setiap permasalahan yang terdapat pada LKPD secara berkelompok
4. Bertanyalah kepada gurumu apabila ada yang tidak dipahami.
(Waktu : 20 Menit)

Tujuan Pembelajaran:

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan *flash card*, siswa diharapkan:

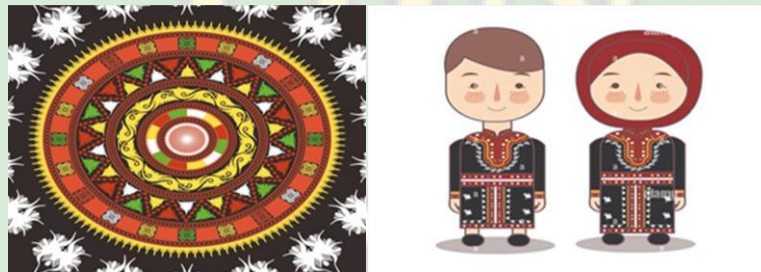
1. Dapat memahami teks bacaan tentang Suku Gayo dengan benar.
2. Dapat menentukan pokok pikiran pada setiap paragraf dengan tepat.
3. Dapat menceritakan kembali isi teks berdasarkan pemahamannya dengan tepat.
4. Dapat membuat ringkasan berdasarkan isi teks dengan tepat.

Bacalah teks di bawah ini dengan saksama!

Suku Gayo

Suku gayo adalah kelompok etnis yang terdapat di provinsi Aceh. Gayo dikenal dengan daerah yang memiliki suhu dingin karena berada di dataran tinggi. Masyarakat Gayo banyak yang bekerja sebagai petani. Tanaman petani suku Gayo yang sangat terkenal adalah kopi. Bahasa daerah suku Gayo adalah bahasa Gayo. Legenda suku Gayo yang terkenal adalah “Putri Pukes”.

Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo.



Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.

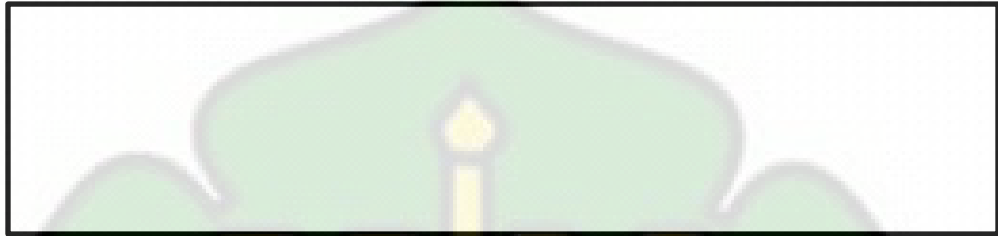
Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.

Keragaman yang terdapat disekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap santun kepada teman-teman yang memiliki budaya yang berbeda.

Berdasarkan teks yang telah kalian baca di atas, jawablah pertanyaan berikut bersama teman kelompokmu!

1. Di provinsi manakah suku Gayo berada?

Jawab:



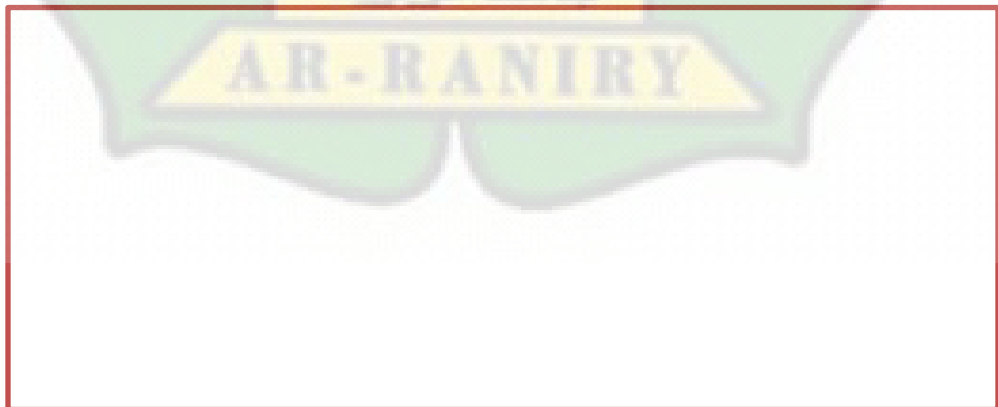
2. Setelah membaca teks di atas, tulislah gagasan pokok (pokok pikiran) paragraf ke-3!

Jawab:



3. Setelah membaca teks di atas, tulislah gagasan pendukung paragraf ke-3!

Jawab:



4. Berdasarkan paragraf ke-1, ceritakan kembali apa yang kalian pahami dari paragraf tersebut menggunakan bahasa dan pemahaman kalian sendiri!

Jawab:

A large, empty rectangular box with a thin purple border, intended for the student's answer to question 4. In the background, a large, faint watermark of the UIN (Universitas Islam Negeri) logo is visible, featuring a green shield with a yellow crescent and star, and the letters 'UIN' in yellow.

5. Tulislah ringkasan dari paragraf ke-4!

Jawab:

A large, empty rectangular box with a thin blue border, intended for the student's answer to question 5. In the background, a large, faint watermark of the UIN (Universitas Islam Negeri) logo is visible, featuring a green shield with a yellow crescent and star, and the letters 'UIN' in yellow.

Semoga Berhasil

Lampiran 9

KUNCI JAWABAN LKPD

1. Aceh
2. Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo.
3. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.
4. Contoh jawaban:

Gayo merupakan salah satu suku yang berada di Provinsi Aceh . berada di dataran tinggi membuat daerah ini memiliki suhu yang dingin. Masyarakat suku Gayo banyak bekerja sebagai petani kopi. Selain kopi, di daerah ini masyarakatnya juga bersawah, menanam sayuran, dan pekerjaan bertani lainnya. Bahasa daerah suku gayo dinamakan bahasa Gayo. Contoh bahasa Gayo adalah mangan yang artinya makan. Legenda “Putri Pukes” merupakan cerita rakyat yang mengisahkan seorang putri bernama Pukes menjadi batu di dalam sebuah gua yang berada di Aceh Tengah.
5. Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing.

Lampiran 10

SOAL POST-TEST

1. Suku Gayo adalah kelompok etnis yang terdapat di provinsi....
2. Legenda suku Gayo yang sangat terkenal adalah....
3. Rumah adat suku Gayo disebut....
4. Sikap yang harus kita tunjukkan kepada teman yang memiliki budaya yang berbeda dalam sikap....
5. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf di atas!

6. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.

Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf di atas!

7. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut Canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.

Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf di atas!

8. Cermatilah paragraf di bawah ini!

Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan Teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.

Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf di atas!

9. Baca dan perhatikan teks berikut!

Keragaman yang terdapat di sekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.

Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap santun kepada teman-teman yang memiliki budaya yang berbeda.

Setelah membaca teks diatas, tulislah kembali isi kandungan teks diatas dengan benar berdasarkan pengetahuanmu, menggunakan bahasa sendiri, dan dapat dipahami!

10. Baca dan perhatikan teks berikut!

Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan untuk menahan lapar karena berdasarkan tepung beras. Bahan-bahan gutel di antaranya yaitu tepung beras, kelapa parut, gula aren, dan garam. Bahan tersebut diaduk, dikepal, diikat dengan daun pandan kemudian dikukus. Makanan khas Gayo selanjutnya adalah masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental. Bahan-bahannya ada ikan, cabai, bawang merah, bawang putih, belimbing wuluh kering, kunyit, dan daun jeruk.

Tulislah ringkasan berdasarkan kutipan teks di atas!

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN POST-TEST

1. Aceh
2. Putri Pukes
3. Umah Pitu Ruang
4. Santun
5. Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat Gayo.
6. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.
7. Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing.
8. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.
9. Contoh jawaban:

Indonesia memiliki keragaman seperti keragaman suku, etnis, budaya, agama, dan lain sebagainya. Walaupun berbeda, tetapi Indonesia harus tetap bersatu seperti semboyan Bhineka Tunggal Ika. Perbedaan tersebut harus membuat

kita menjadi lebih menghargai dan bersikap santun kepada teman yang memiliki kebudayaan yang berbeda.

10. Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.



Lampiran 12

KISI-KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

No	Soal	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Kunci Jawaban
1	Suku Gayo adalah kelompok etnis yang terdapat di provinsi....	✓						Aceh
2	Legenda suku Gayo yang sangat terkenal adalah....	✓						Putri Pukes
3	Simbolis masyarakat suku Gayo adalah....	✓						Kerawang Gayo
4	Sikap yang harus kita tunjukkan kepada teman yang memiliki budaya yang berbeda dalah sikap....		✓					Santun
5	Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang. Umah Pitu Ruang terbuat dari kayu. Di dalamnya terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan Umah Pitu Ruang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang Gayo. Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf diatas!			✓				Suku Gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Umah Pitu Ruang.

6	Kerawang Gayo merupakan simbolis masyarakat suku Gayo. Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat. Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf diatas!			✓				Motif kerawang ini dipakai pada baju adat Gayo. Baju kerawang sering dipakai oleh mempelai pria maupun wanita pada acara pernikahannya. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional Gayo yang disebut dengan Tari Guel. Tari Guel biasanya ditampilkan dalam pesta adat masyarakat setempat.
7	Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar. Tulislah pokok pikiran (gagasan pokok) dari kutipan paragraf diatas!			✓				Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing.
8	Suku Gayo mempunyai alat musik			✓				Canang terbuat dari kuningan.

	tradisional yang disebut canang. Alat musik khas Gayo lainnya adalah Teganing. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar. Tulislah gagasan pendukung dari kutipan paragraf diatas!						Canang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan kayu. Canang biasanya dimainkan pada acara pernikahan masyarakat Gayo. Sedangkan teganing merupakan alat musik tradisional Gayo yang terbuat dari bambu. Teganing dimainkan dengan cara memetik senar.
9	Keragaman yang terdapat disekitar kita tidak hanya sebatas suku, namun juga mencakup keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Kita sudah seharusnya menghargai perbedaan tersebut dan menunjukkan sikap santun kepada teman-teman yang memiliki budaya yang berbeda. Setelah membaca teks diatas, tulislah kembali isi kandungan teks diatas dengan benar berdasarkan pengetahuanmu, menggunakan bahasa sendiri, dan dapat dipahami!	✓					Contoh jawaban: Indonesia memiliki keragaman seperti keragaman suku, etnis, budaya, agama, dan lain sebagainya. Walaupun berbeda, tetapi Indonesia harus tetap bersatu seperti semboyan Bhineka Tunggal Ika. Perbedaan tersebut harus membuat kita menjadi lebih menghargai dan bersikap santun kepada teman yang memiliki kebudayaan yang berbeda.

10	Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan untuk menahan lapar karena berdasarkan tepung beras. Bahan-bahan gutel diantaranya yaitu tepung beras, kelapa parut, gula aren, dan garam. Bahan tersebut diaduk, dikepal, diikat dengan daun pandan kemudian dikukus. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental. Bahan-bahannya ada ikan, cabai, bawang merah, bawang putih, belimbing wuluh kering, kunyit, dan daun jeruk. Tulislah ringkasan berdasarkan kutipan teks diatas!						✓	Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Salah satunya adalah gutel yang biasa disajikan sebagai kudapan. Selanjutnya ada masam jeng, biasanya terdiri dari ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.
----	--	--	--	--	--	--	---	---

Lampiran 13

INDIKATOR KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SOAL TES

No	Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	Nomor Soal Tes
1	Menjawab pertanyaan terkait isi teks	1
2	Menjawab pertanyaan terkait isi teks	2
3	Menjawab pertanyaan terkait isi teks	3
4	Menjawab pertanyaan terkait isi teks	4
5	Menentukan pokok pikiran setiap paragraf	5
6	Menentukan pokok pikiran setiap paragraf	6
7	Menentukan pokok pikiran setiap paragraf	7
8	Menentukan pokok pikiran setiap paragraf	8
9	Menceritakan kembali isi teks dengan pemahamannya	9 (pada soal <i>post-test</i>) 10 (pada soal <i>pre-test</i>)
10	Membuat ringkasan berdasarkan isi teks	9 (pada soal <i>pre-test</i>) 10 (pada soal <i>post-test</i>)

Lampiran 14

LEMBAR VALIDITAS SOAL PRE-TEST

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
 BERBANTUAN *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
 MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MIN 4
 BENER MERIAH

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu alternatif skor validasi yang sesuai dengan penelitian anda

B. Keterangan:

Skor 2: Apabila soal *pre-test* sudah komunikatif tetapi belum sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti.

Skor 1: Apabila soal *pre-test* sudah komunikatif tetapi kurang sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti atau sebaliknya.

Skor 0: Apabila soal *pre-test* tidak komunikatif dan belum sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti.

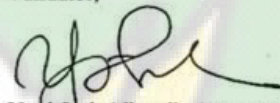
No Soal	Skor Validasi	Skor Validasi	Skor Validasi
1	X	1	0
2	X	1	0
3	X	X	0
4	2	X	0
5	2	X	0
6	2	X	0
7	X	1	0
8	2	X	0
9	2	X	0
10	2	X	0

C. Komentor/Saran

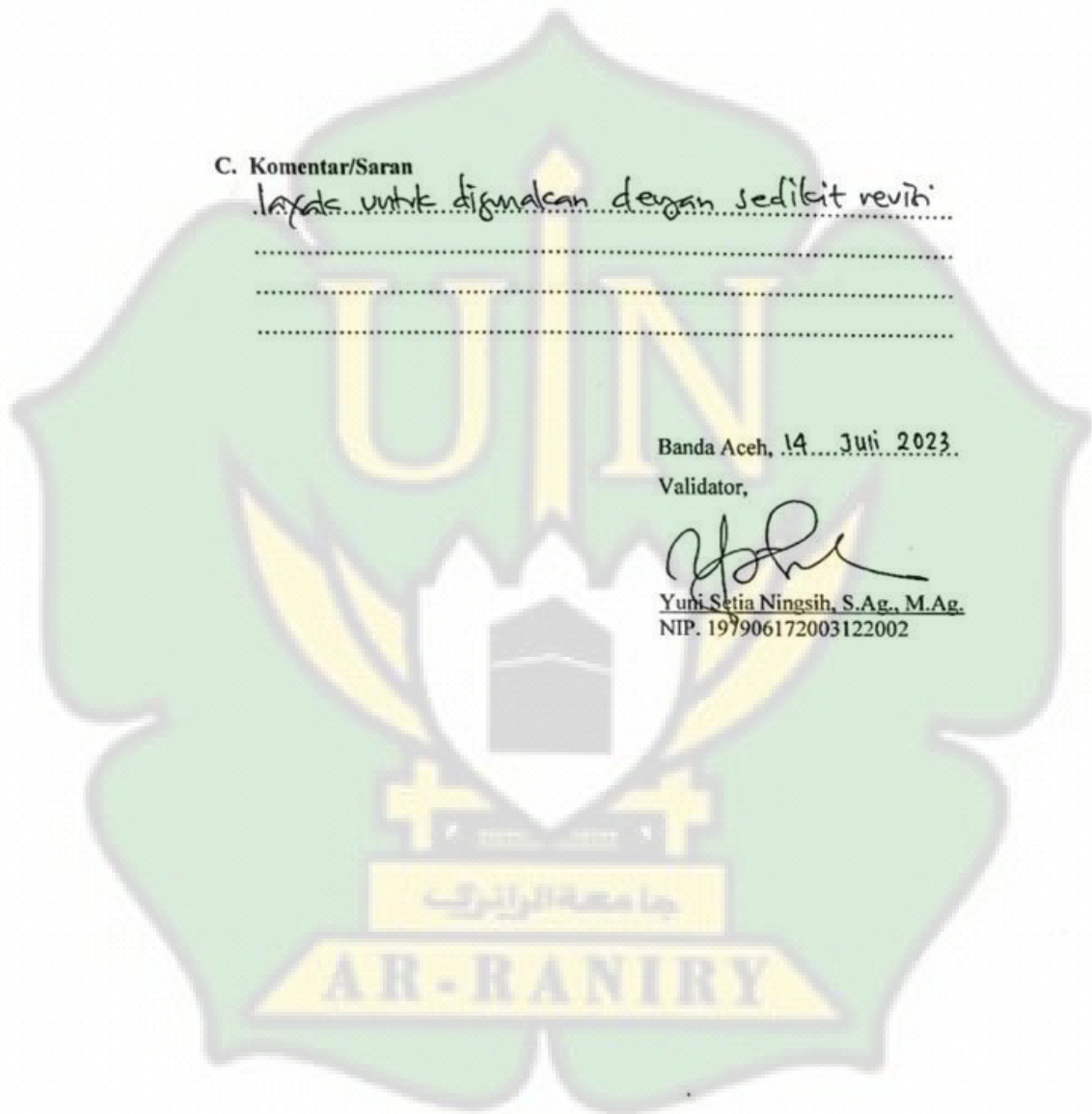
layak untuk di finalkan dengan sedikit revisi

Banda Aceh, 14 Juli 2023.

Validator,



Yuni Stia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002



Lampiran 15

LEMBAR VALIDITAS SOAL POST-TEST

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*
 BERBANTUAN *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
 MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MIN 4
 BENER MERIAH

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu alternatif skor validasi yang sesuai dengan penelitian anda

B. Keterangan:

Skor 2: Apabila soal *post-test* sudah komunikatif tetapi belum sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti.

Skor 1: Apabila soal *post-test* sudah komunikatif tetapi kurang sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti atau sebaliknya.

Skor 0: Apabila soal *post-test* tidak komunikatif dan belum sesuai dengan isi konsep yang akan diteliti.

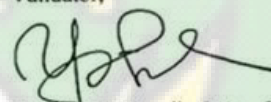
No Soal	Skor Validasi	Skor Validasi	Skor Validasi
1	X	1	0
2	X	1	0
3	X	1	0
4	X	1	0
5	2	X	0
6	2	X	0
7	2	X	0
8	2	X	0
9	2	X	0
10	2	X	0

C. Komentor/Saran

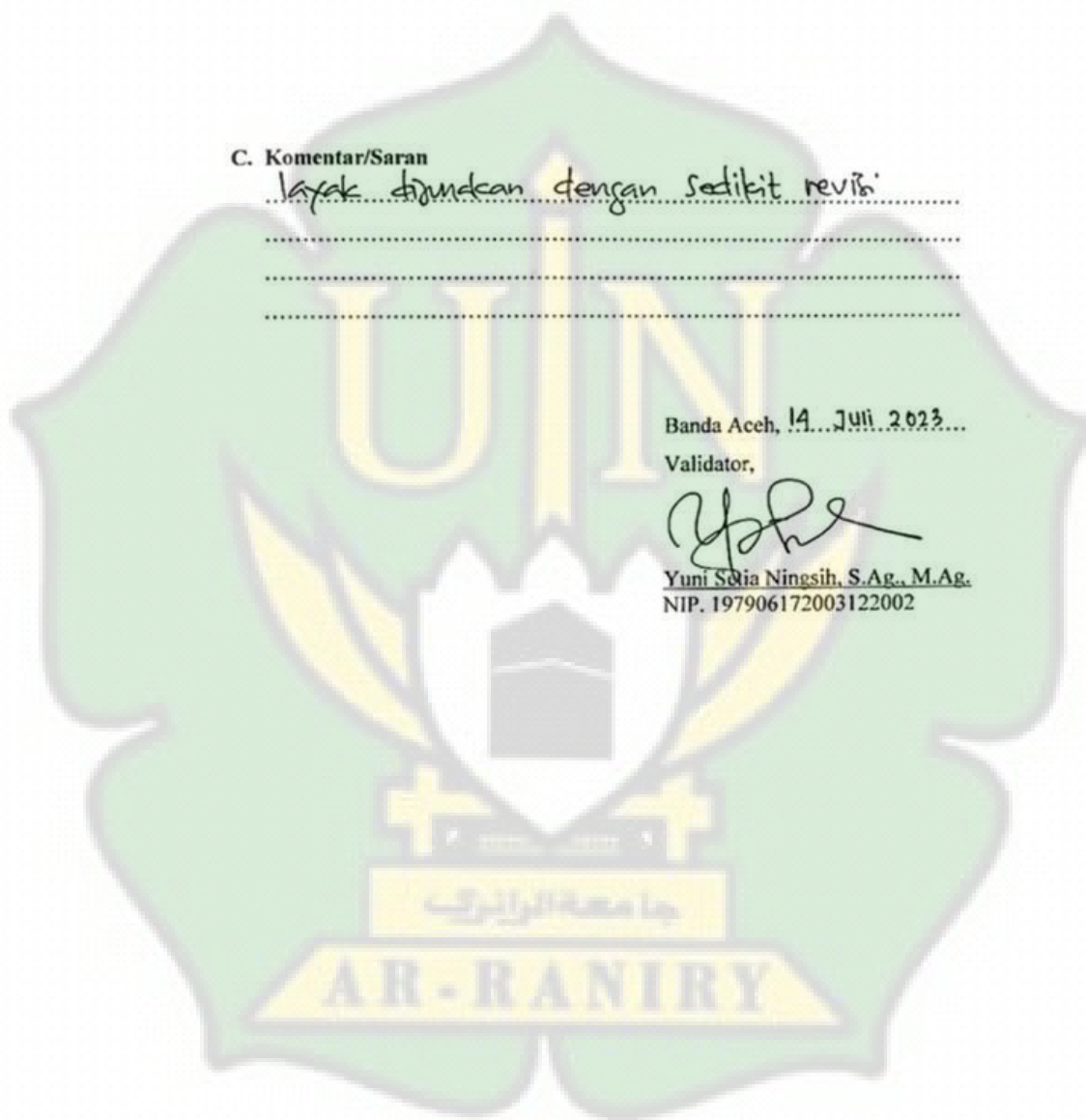
layak diundak dengan sedikit revisi

Banda Aceh, 14 Juli 2023...

Validator,



Yuni Sotia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002



Lampiran 16

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 17

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan siswa membaca teks “Suku Gayo”



Kegiatan guru menjelaskan materi yang siswa tanyakan



Kegiatan siswa menjawab soal *pre-test*



Kegiatan guru mengajar sesuai RPP



Kegiatan siswa menyusun *flash card*



Kegiatan siswa menyusun *flash card*



Kegiatan siswa menjawab LKPD



Kegiatan siswa menjawab soal *post-test*

Lampiran 18

Sampel Nilai *Post-test* dan *Pre-test* Beberapa Siswa*Pre-test*

ALIF 12,5
Date:

☐ 1	data kor rendah.
☐ 2	berdaring
☒ 3	dilihat ora no yaha merupakan keteworan
☐ 4	baik wa 42 p. ketan
☐ 5	ya gusan p. ketan
☐ 6	gagasan p. ketan
☐ 7	keteworan
☐ 8	gagasan p. ketan
☐ 9	keteworan
☐ 10	keteworan
☐ 11	
☐ 12	
☐ 13	
☐ 14	
☐ 15	

Pre-test

ILWAN A RIFA

No.: 12.5 Date:

☒	1	dakarah pendah
☐		
☒	2	ke gasing
☐		
☐	3	dilihat orang yerhaku paka kemap
☐		
☐	4	bonnasu kufia
☐		
☐	5	onggach peker
☐		
☐	6	onggach peker
☐		
☐	7	kgawwagan
☐		
☐	8	gagay pen dukang
☐		
☐	9	yanawal
☐		
☐	10	vhns atos
☐		
☐		
☐		

Post-test yang berpengaruh sangat signifikan

Post-test

ILWIDNARIFA

87,5

No.: _____ Date: _____

☒	1	Sejarah
☒	2	Putri Pukes
☒	3	Laman Pitu
☒	4	Sumpah Sahun
☒	5	Kerawang Gayo merupakan simbolis mas yang khat
☒	6	Suku Gayo
☒	7	Baju kerawang sering dipakai oleh perempuan maupun wanita pada acara pernikahan. Baju ini juga dipakai saat upacara adat tradisional Gayo yang disebut dengan Buel. Terigel biasanya digunakan pada adat mas yang saat tempat.
☒	8	Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut dengan. Alat musik khas Gayo lainnya adalah tebing.
☒	9	Suku Gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut dengan. Namun jika menilik budaya sosial masyarakat eknomi budaya dan agama
☒	10	Suku Gayo memiliki makanan khas yang banyak banyak macamnya salah satunya adalah masamjeng dan gutel

No.: _____ Date: _____

Post-test berpengaruh sedang

[illegible]

Pre-test

50

1. ☒ di dataran tinggi
2. ☒ panjang
3. ☒ kerawang
4. ☒ sopan santun
5. ☒ Suku gayo mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut umah Pitu tuang
6. ☒ Umah Pitu tuang terbuat dari kayu di dalam terdapat beberapa bilik (ruangan). Bangunan umah Pitu tuang berupa rumah panggung yang memiliki banyak tiang sebagai penopang. Untuk masuk ke dalam rumah dapat melewati tangga. Pada dinding luar rumah juga dihiasi motif kerawang gayo.
7. ☒ Kerawang gayo merupakan simbolis masyarakat suku gayo.
8. ☒ Baju kerawang sering dipakai oleh pemelai pria maupun wanita pada acara pernikahan. Baju ini juga dipakai saat menari tarian tradisional gayo yang disebut dengan tahi guel.
9. ☒ Suku gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. Makanan khas gayo selain itu ada adalah masam jer masom biasanya terdiri atas ikan dan sayur dengan racikan bumbu kental.
10. ☒

Post-test berpengaruh sedang

100

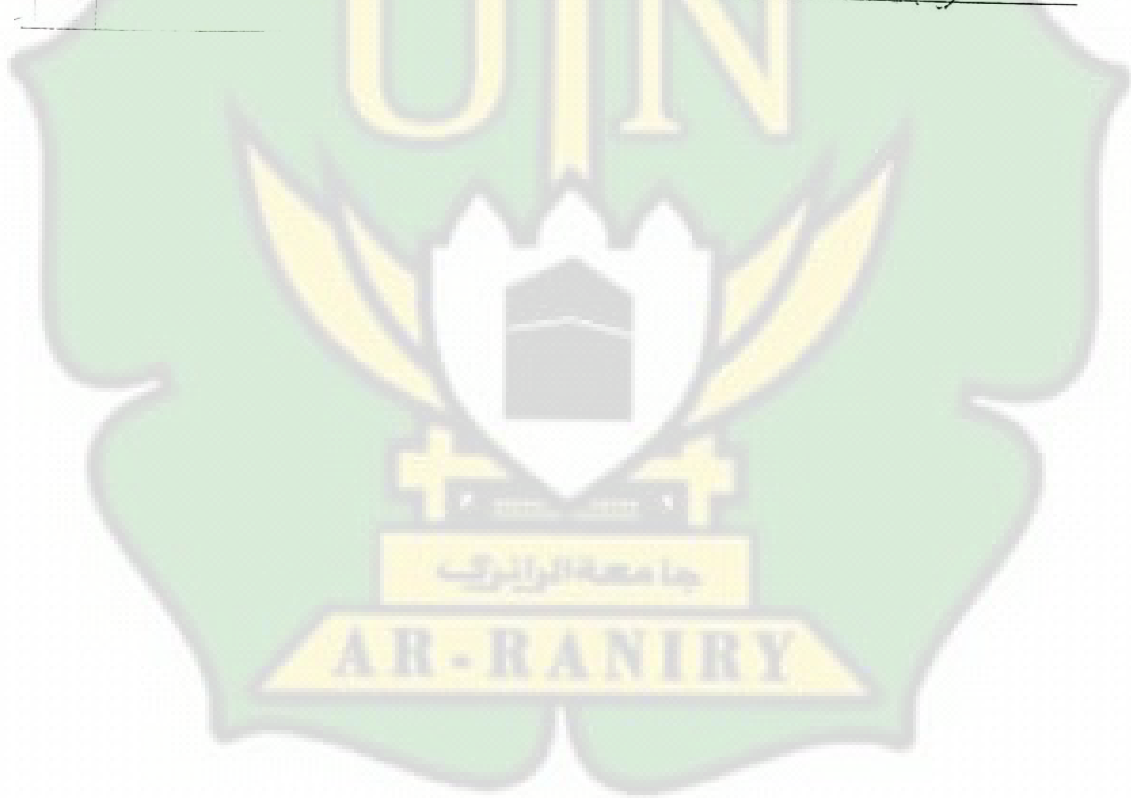
- Date:
1. acék
 2. Pukuk Pukes
 3. uang Pito kuaq
 4. gantun
 5. kebarung gayo merupakan simbolis masyarakat suku
 6. ingit keta wang ini di pakai pada baju adat gayo.
Baju kebaya yang sering di pakai oleh mempelai pria
maupun wanita pada acara pernikahan.
Baju ini juga di pakai saat menari tarian tradisional
gayo yang disebut dengan tari guel. tari guel biasanya
ditampilkan dalam pesta adat masyarakat suku.
 7. Suku gayo mempunyai alat musik tradisional yang disebut
canang. alat musik khas gayo lainnya adalah teganing.
 8. Canang terbuat dari kuningan. Canang dimainkan dengan
cara di pukuk pakai kayu. Canang biasanya dimainkan
pada acara pernikahan masyarakat gayo.
bedakan teganing merupakan alat musik
tradisional gayo yang terbuat dari bambu.
teganing dimainkan dengan cara memetik
senat.

Date:

Indonesia memiliki masyarakat yang beragama
seperti agama yang beragama. ada agama islam,
kristen, dan lain lain.

Sikap yang kita tunjukkan kepada teman
adalah baik, dan tidak mengesuk teman.

10. suku gajo memiliki makanan khas yang banyak
macamnya. salah satunya adalah gudel. makanan
khas gajolainnya adalah masam jeng.



Pre-test

Date : 12.5

AL SUHRI

☐	
☒	1 dataran tinggi
☐	
☐	2 gunung
☐	
☒	3 kerawang gayo
☐	
☐	4 keragaman
☐	
☐	5 gagasan pokok
☐	
☐	6 gagasan pendukung
☐	
☐	7 cermatilah
☐	
☐	8 cermatilah
☐	
☐	9 Bacaan
☐	
☐	10 Bacaan
☐	
☐	
☐	

Post-test berpengaruh tidak besar

56,25

AL JUHRI

No.: _____ Date: _____

☒	1	aceh
☐		
☒	2	Pukti Pukes
☐		
☒	3	Umah Pitu ruang
☐		
☒	4	sopan
☒	5	Kerawang Bayo merupakan simbolis masyarakat suku gayo
☐		
☒	6	Baju kerawang
☐		
☒	7	suku gayo
☐		
☒	8	suku gayo
☐		
☒	9	namun
☐		
☒	10	suku gayo memiliki makanan khas yang banyak macamnya. salah satunya adalah gurei makanan khas gayo lainnya adalah marang jeng
☐		
☐		
☐		
☐		
☐		