

Mengatasi Kesulitan Membaca pada Siswa Kelas III dengan Menggunakan Media *Scramble*

Dini Aprilia Kartika^{1*}, Sahkhold Nasution² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Corresponding author: dini0306203239@uinsu.ac.id

Abstrak

Media *scramble* merupakan media inovatif yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih dan bereaksi dalam menyusun kata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *scramble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengatasi kesulitan membaca pada anak didik kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *pre eksperiment* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 11 perempuan. Sampel penelitian ini berasal dari populasi yang kurang dari lima puluh orang. Data dikumpulkan melalui metode tes. Instrumen yang digunakan merupakan penekanan latihan 5 soal berupa permainan yang dikerjakan secara random. Dengan analisis menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan analisis statistik deskriptif disertai dengan pengujian normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 90, dan sedangkan nilai terendah 60 dan dengan rata-rata pada posttest adalah 78,09 yaitu diatas KBM. Sedangkan nilai signifikansi pada uji t terhadap pretest dan posttest adalah 0,000. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scramble* berpengaruh dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas III.

Kata Kunci: Kesulitan Membaca, Media *Scramble*, Bahasa Indonesia

Abstract

Scramble media is an innovative media that provides students with the opportunity to practice and react in composing words. This research aims to analyze the influence of using scramble media in Indonesian language learning in overcoming reading difficulties in class III students. This study uses a quantitative approach. The model used in this research is a pre-experimental model with a one group pretest-posttest design. The subjects of this research were 23 class III students, consisting of 12 boys and 11 girls. The sample for this study came from a population of less than fifty people. Data was collected through test methods. The instrument used is a 5-question training emphasis in the form of a game that is done randomly. With analysis using the SPSS application using descriptive statistical analysis accompanied by normality testing using Kolmogorov-Smirnov. The results of descriptive statistical analysis show that the highest score on the posttest is 90, while the lowest score is 60 and the average on the posttest is 78.09, which is above the KBM. Meanwhile, the significance value in the t-test in the pretest and posttest is 0.000. It can be concluded that the use of scramble media has an influence in overcoming reading difficulties in class III students.

Keywords: Reading Difficulties, Media *Scramble*, Indonesian

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk meningkatkan moral, keterampilan, dan pengetahuan anak-anak dan remaja baik di sekolah maupun di rumah agar mereka bahagia dan bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa (Eggers et al., 2021; Sitepu et al., 2023). Pendidikan menjadikan manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak terbatas pada satu generasi saja, tetapi berlanjut dari generasi yang lalu, dari generasi sekarang hingga generasi yang akan datang (A. J. Nasution et al., 2023; Parmiti et al., 2021). Manusia memerlukan

History:

Received : March 09, 2024

Accepted : May 10, 2024

Published : May 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



pendidikan dalam kehidupan (Pujawan et al., 2022; Simbolon et al., 2022). Pengajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Kursus bahasa Indonesia adalah salah satu kursus yang sangat penting di jenjang pendidikan dasar karena mereka mengajarkan empat keterampilan berbahasa yang sangat penting: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia juga adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berbicara secara lisan maupun tulisan. Ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan kosakata mereka, berbahasa, dan berkomunikasi (Narsa, 2021; Siregar et al., 2020).

Kurikulum 2013 didasarkan pada tiga kemampuan. Penguatan sikap, atau keterampilan sikap, dapat membantu membangun generasi muda yang produktif, kreatif, inovatif, dan efisien. Keterampilan sikap termasuk percaya diri, sopan santun, rasa ingin tahu, kepedulian, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Pedoman evaluasi Kurikulum 2013 pemerintah kemudian menggunakan indikator pengamatan untuk menjelaskan ketujuh sikap dan kemampuan tersebut. Indikator-indikator ini didasarkan pada tiga kemampuan yang ada saat ini (Durrotunnisa & Nur, 2020; Maudina & Hasanah, 2020). Pembelajaran di sekolah adalah interaktif, menantang, dan menyenangkan. Siswa dimotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini, yang juga memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian. Proses pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan, minat, dan perkembangan fisik dan psikis siswa. Karena pendidikan siswa tidak dapat dipisahkan dari disiplin belajar mereka, disiplin belajar diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran.

Mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas, Bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan dan merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional (Albina et al., 2022; Fauzi & Basikin, 2020). Dengan belajar bahasa Indonesia, diharapkan siswa memperoleh keterampilan membaca dan pemahaman yang baik, bukan hanya sekedar membaca, tetapi juga memahami apa yang dibaca. Membaca ialah bakat dasar yang harus dimiliki setiap orang karena berkaitan erat dengan kehidupan manusia (Hartania et al., 2021; Marini et al., 2020). Membaca pemahaman adalah proses pengolahan teks atau bacaan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam teks. Banyak faktor dapat menyebabkan siswa gagal membaca dengan baik. Faktor penghambat belajar membaca disebabkan oleh faktor internal yang berasal dari diri anak, yaitu faktor fisik, intelektual, dan psikis (Nurani et al., 2021; Windrawati et al., 2020). Faktor eksternal yang berasal dari luar diri anak adalah keluarga dan lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MIN 2 Kota Medan, ada siswa yang tidak bisa membaca. Siswa yang tidak dapat membaca dengan baik akan kesulitan mengikuti pelajaran. Adapun masalah siswa kelas III yaitu siswa tidak mengenal huruf, siswa tidak bisa membaca suka kata berpola, siswa tidak bisa membaca kata yang tidak mempunyai arti, siswa kurang kelancaran membaca nyaring, dan siswa tidak menyimak temannya saat membaca. Terdapat penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa metode membaca tradisional yang digunakan di sekolah dasar kurang efektif dalam mengajarkan pemahaman membaca (Mahyuni et al., 2020; Windrawati et al., 2020). Dikatakan pula bahwa penyebab siswa tidak mampu memahami isi bacaan secara utuh adalah karena metode membaca yang kurang tepat. Meski cara tradisional dianggap tidak efektif, namun masih banyak digunakan di sekolah. Salah satu kemungkinan alasan adalah perbedaan strategi membaca guru yang relatif kecil. Inilah yang menjadi penyebab menurunnya pemahaman membaca siswa. Selain itu, dari masukan anak-anak yang mengalami kesulitan belajar akibat pandemi COVID-19, terdapat siswa kelas bawah yang saat ini mengalami kesulitan membaca dan memahami isi bahan bacaan. Menghidupkan kembali semangat belajar diantaranya, siswa tersebut membutuhkan kecerdasan para guru. Faktanya, banyak siswa yang gagap ketika diminta membaca suatu bacaan. Kesulitan membaca juga bisa menjadi penyebab anak untuk tidak semangat dalam belajar, anak merasa rendah diri dan juga kesulitan dalam membaca dapat menimbulkan perilaku yang menyimpang pada diri anak (Rohmah, 2021; Sitepu et al., 2023).

Penelitian mengenai model *scramble* telah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu menunjukkan bahwa model *scramble* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa dikelas (Ramadi & Ilhami, 2020; Sunarya et al., 2022), penelitian ini bertujuan untuk menguji bahwasannya model *scramble* ini dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman membaca pada siswa. Dengan demikian, penelitian kali ini akan melanjutkan bagaimana cara mengatasi kesulitan membaca dengan menggunakan media *scramble* dengan menyusun huruf-huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca kosa kata, yang berbentuk seperti papan catur. Sehingga siswa lebih mudah mengenal huruf, mudah membaca, dan siswa lebih tertarik dalam belajar membaca jika menggunakan media tersebut. Pengalaman belajar siswa dapat membantu siswa dalam memahami bacaan (Rambe & Salminawati, 2019). Media dapat dikembangkan selaras dengan perkembangan teknologi computer dan teknologi komunikasi yang semakin pesat (S. Nasution et al., 2024).

Selain itu, guru perlu memotivasi siswa agar gemar membaca, dan guru juga perlu memberikan inovasi baru dalam mengajarkan siswa untuk meningkatkan kualitas membaca. Pendidik merupakan salah satu bagian penting dalam sistem sekolah dan memegang peranan penting dalam praktik belajar mengajar (Darlis et al., 2023). Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dapat membuat seseorang dengan mudah diterima dalam suatu komunitas dan akan menghasilkan respon positif dalam interaksi yang dibangun (Anas & Sapri, 2022). Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran pemahaman *scramble* untuk mengatasi kesulitan membaca. Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. *Scramble* merupakan metode pembelajaran berupa permainan kata, kalimat, atau paragraf acak (Ramadi & Ilhami, 2020). Model pembelajaran *scramble*, seperti model pembelajaran lainnya, dianggap dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa.

2. METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan menggunakan *desain pre-eksperimental*. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hasil pengukuran instrumen yang telah divalidasi (Syahfitri & Rambe, 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, dan berupa observasi dan dokumentasi. Desain ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelas, yaitu secara *random* yang diawali dengan *pretest* (sebelum perlakuan) dilanjutkan dengan *posttest* (setelah perlakuan).

Penelitian dilaksanakan di sekolah MIN 2 KOTA MEDAN Labuhan terletak di Jl Jermal Raya No 32 Kel.Sei Mati Kec. Medan Labuhan Kota Medan propinsi Sumatera Utara. Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun Ajaran 2023/2024 dengan alasan yaitu: penelitian yang sejenis belum pernah diteliti di sekolah tersebut, dan lokasi penelitian layak untuk diteliti dan sesuai dengan judul penulisan, kesediaan pihak sekolah untuk memberikan ijin penelitian dalam rangka melengkapi data-data penelitian, serta untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* terhadap hasil siswa kelas III di sekolah MIN 2 kota medan tersebut.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, peneliti tidak dapat memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun sampel yang diambil sebanyak 23 orang siswa terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data analisis kuantitatif menggunakan bantuan SPSS dan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengatasi kesulitan membaca dengan menggunakan media *scramble* pada kelas III dengan menggunakan teknik analisis data berupa uji normalitas dan menganalisis nilai paired samples test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memaparkan tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Scramble*, penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024 sampai 15 Mei 2024, penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas III MIN 2 kota medan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* pada kesulitan membaca terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pretest dan posttest, pretest digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dan posttest untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Sebelum mengumpulkan data, peneliti menguji instrumen tes untuk mencari pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini, instrumen harus diuji terlebih dahulu pada subjek uji coba yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Pada tanggal 13 Mei 2024 *posttest* diberikan perlakuan yaitu dengan media *scramble* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil dari *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dalam mengatasi kesulitan membaca. Adapun data hasil dari belajar posttest dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Descriptive

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Jumlah	Rata-rata	Standar Deviasi
Pretes kemampuan membaca	23	37	55	1077	46,83	5,024
Postes kemampuan membaca	23	60	90	1796	78,09	8,733
Valid N	23	-	-	-	-	-

Berdasarkan [Tabel 1](#), dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 90, dan sedangkan nilai terendah 60 dan dengan rata-rata pada posttest adalah 78,09 yaitu diatas KBM. Capaian hasil belajar *posttest* ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil *pretest*. Setelah melakukan analisis statistik deskriptif, maka selanjutnya melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas pada data signifikan tersebut. Data yang dihasilkan pada rumus *one-sample kolmogorov-smirnov test* adalah 0,200, maka nilai tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05.

Setelah dinyatakan berdistribusi normal dari hasil uji normalitas, maka dilanjutkan dengan menganalisis signifikansi antara pretest dengan posttest dengan rumus *paired samples test* yang dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Analisis Paired Samples Test

Group	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pretes kemampuan membaca - postes kemampuan membaca	-31,261	9,607	2,003	-35,415	-27,107	-15,606	22	0

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikannya adalah 0,000. Karena nilai $\text{sig } 0,000 < \text{sig } 0,05$, maka dinyatakan bahwa H_A diterima dan keputusan alternatif diterima dan Hipotesis nihil (H_0)nya ditolak, artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar pretes dengan postes dengan menggunakan metode *one-group pretest-posttest design* menggunakan media *scramble* di kelas III dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Penelitian ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya metode interaktif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Teori konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, berargumen bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar mereka (Jumaat et al., 2017; Mayasari et al., 2016). Media *scramble*, sebagai metode yang melibatkan aktivitas penyusunan ulang kata atau kalimat yang teracak, memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif terlibat dalam belajar membaca, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme (Pramita et al., 2019; Ramadi & Ilhami, 2020). Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui interaksi langsung dengan materi, daripada hanya menerima informasi secara pasif.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan, seperti media *scramble*, dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian terdahulu menemukan bahwa penggunaan permainan pendidikan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan motivasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan menstimulasi (Fitria & Andriesgo, 2019; Sunarya et al., 2022). Media *scramble*, sebagai bentuk permainan berbasis bahasa, memberikan siswa pengalaman yang mirip dengan permainan ini, yang dapat menjelaskan mengapa mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca mereka setelah penerapan metode ini. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat memperbaiki keterampilan decoding dan pemahaman bacaan siswa. Media *scramble*, yang menggabungkan elemen permainan dan interaktivitas, sesuai dengan hasil ini dengan menyediakan tantangan yang relevan untuk keterampilan decoding dan pemahaman kosakata siswa (Ramadi & Ilhami, 2020). Aktivitas ini juga dapat membantu siswa untuk mengaitkan teks dengan pengalaman mereka, seperti yang diuraikan dalam teori pembelajaran kontekstual.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengatasi kesulitan membaca yang dialami oleh siswa kelas III melalui penggunaan media *scramble*. Kesulitan membaca adalah masalah yang umum dijumpai di kalangan siswa usia ini, dan dapat menjadi penghalang serius bagi perkembangan akademik mereka jika tidak diatasi dengan efektif. Berbagai faktor sering menjadi penyebab utama dari kesulitan membaca ini. Salah satu faktor utama adalah keterampilan *decoding*, yaitu kemampuan untuk mengenali dan mengartikan kata-kata. Pada usia ini, banyak siswa masih dalam tahap perkembangan awal keterampilan ini, yang dapat membuat mereka kesulitan dalam mengurai teks dan memahami kata-kata secara akurat. Selain itu, pemahaman kosakata yang terbatas juga berkontribusi pada kesulitan membaca. Siswa yang memiliki kosakata yang tidak berkembang dengan baik mungkin mengalami kesulitan dalam memahami teks yang mereka baca, karena mereka tidak dapat mengenali atau memahami kata-kata yang baru bagi mereka. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengaitkan teks dengan makna yang lebih luas dan untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang materi yang dibaca.

Ketidakmampuan untuk mengaitkan teks dengan pengalaman yang relevan juga dapat menjadi faktor penyebab. Siswa seringkali membutuhkan konteks atau pengalaman sebelumnya untuk memahami dan mengaitkan informasi dalam teks dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Tanpa kemampuan ini, teks yang dibaca mungkin terasa abstrak

atau tidak relevan, sehingga mengurangi pemahaman mereka terhadap materi. Dalam konteks ini, penggunaan media *scramble* menawarkan pendekatan yang inovatif untuk mengatasi berbagai masalah ini. Media *scramble* melibatkan aktivitas di mana siswa dihadapkan pada kata atau kalimat yang teracak, dan mereka perlu menyusunnya kembali dalam urutan yang benar. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan decoding mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mendorong mereka untuk memperluas kosakata mereka melalui eksplorasi kata-kata baru dalam konteks permainan. Selain itu, media *scramble* dapat membantu siswa mengaitkan teks dengan pengalaman mereka sendiri dengan cara yang lebih kontekstual, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dibaca.

Penelitian lebih lanjut sangat penting untuk mengeksplorasi sejauh mana metode media *scramble* efektif dalam berbagai setting pendidikan dan untuk berbagai kelompok siswa. Walaupun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *scramble* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca, penting untuk memahami seberapa konsisten dan beragam efek tersebut ketika diterapkan di lingkungan yang berbeda. Misalnya, efektivitas media *scramble* mungkin bervariasi berdasarkan faktor-faktor seperti ukuran kelas, latar belakang budaya siswa, atau sumber daya yang tersedia di sekolah. Dengan melakukan penelitian tambahan dalam berbagai konteks, kita dapat mengidentifikasi apakah metode ini tetap efektif di luar lingkungan penelitian awal atau apakah perlu penyesuaian khusus untuk konteks yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga harus fokus pada berbagai kelompok siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus atau tingkat keterampilan membaca yang berbeda. Siswa dengan latar belakang atau kemampuan yang berbeda mungkin merespons media *scramble* dengan cara yang berbeda, dan memahami perbedaan ini dapat membantu dalam mengadaptasi metode ini untuk memastikan bahwa semua siswa mendapat manfaat maksimal. Dengan mengeksplorasi bagaimana media *scramble* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik kelompok siswa yang berbeda, kita dapat mengidentifikasi praktik terbaik untuk penerapannya dan memaksimalkan efektivitasnya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media *scramble* secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III, dengan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar pretes dan postes setelah penerapan metode ini. Media *scramble* terbukti sebagai alat bantu yang efektif dalam mengatasi kesulitan membaca, karena metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memperluas kosakata, dan membantu siswa dalam mengaitkan teks dengan pengalaman mereka. Temuan ini mendukung teori-teori pembelajaran interaktif dan berbasis permainan, yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan membaca. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan praktik terbaik dalam penerapan media *scramble* dan menawarkan wawasan berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran membaca yang lebih efektif dan adaptif.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>.

- Darlis, A., Alwi, H., Hasibuan, B., Syuhada, M. A., & Miftahuljannah, V. (2023). Inovasi Kurikulum dan Peningkatan Profesionalitas Guru. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 473–479. <https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3122>.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Eggers, J. H., Oostdam, R., & Voogt, J. (2021). Self-regulation strategies in blended learning environments in higher education: A systematic review. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(6), 175–192. <https://doi.org/10.14742/ajet.6453>.
- Fauzi, C., & Basikin. (2020). The Impact of the Whole Language Approach Towards Children Early Reading and Writing in English. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 87–101. <https://doi.org/10.21009/JPUD.141.07>.
- Fitria, D., & Andriesgo, J. (2019). Penerapan model pembelajaran scramble berbasis powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi sejarah kebudayaan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i2.5857>.
- Hartania, I. M., Kurniasih, K., & Heryanto, D. (2021). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 52–60.
- Jumaat, N. F., Tasir, Z., Halim, N. D. A., & Ashari, Z. M. (2017). Project-based learning from constructivism point of view. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7904–7906. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.9605>.
- Mahyuni, A., Nurmalina, N., & Masrul, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Dengan Menggunakan Model Scanning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 183–187. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1248>.
- Marini, M., Sulha, S., & Hartati, M. (2020). Keterampilan Menulis Naskah Drama pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungai Kakap. *EduIndo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 68–79. <https://jurnal.fpbs.ikipgripta.ac.id/index.php/eduindo/article/view/43>.
- Maudina, A. N., & Hasanah. (2020). Implementasi Integrasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Cambridge Di SMP Al-Syukro Ciputat. *Jurnal Qiro'ah*, 10(1), 1–18. <https://ejournal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/view/159>.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>.
- Narsa, I. K. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia pada materi menulis teks cerita fantasi melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 165–170. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/33269>.
- Nasution, A. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan . *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>.
- Nasution, S., Asari, H., Al-Rasyid, H., Dalimunthe, R. A., & Rahman, A. (2024). Learning Arabic Language Sciences Based on Technology in Traditional Islamic Boarding Schools in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 77–102. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i1.4222>.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary*

- Education*, 5(3). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/907>.
- Parmiti, D., Rediani, N., Antara, I., & Jayadiningrat, M. (2021). The Effectiveness of Local Culture-Integrated Science Learning Through Project Based Assessment on Scientific Attitudes and Science Process Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(3), 439–446. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i3.31301>.
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17907>.
- Pujawan, I., Rediani, N., Antara, I., Putri, N., & Bayu, G. (2022). Revised Bloom Taxonomy-Oriented Learning Activities to Develop Scientific Literacy and Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 47–60. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i1.34628>.
- Ramadi, & Ilhami, M. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Aspek Membaca Teks Cerita Nonfiksi Tema 8 Menggunakan Kombinasi Model Cooperative Integrated, Reading and Composition (CIRC), Numberd Head Together (NHT), dan Scramble di Kelas 5 SDN Anjir Muara Kota 1 Bari. *Sagacious: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 79–88.
- Rambe, R. N. K., & Salminawati, S. (2019). Integration of Islamic Values in English Learning At Madrasah Ibtidaiyah Teacher Training Program (Pgmi) Uin North Sumatera. *Jurnal Tarbiyah*, 26(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v26i1.410>.
- Rohmah, N. (2021). Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Peserta Didik Pada Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Berhitung (Calistung) di MI Nahdlatul Ulama Gribig Kudus. *IAIN KUDUS*, 8–43.
- Simbolon, S., Sapri, S., & Sapri, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510–2515. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2081>.
- Siregar, S. F., Mardianto, M., & Ahkas, A. W. (2020). Extracurricular Implementation of Islamic Education in Character Building Students in MTs EX PGA UNIVA Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 965–973. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.1013>.
- Sitepu, N., Lubis, R., Nur, L., & Siregar, K. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Pada Anak Kelas Iii Sd Negeri 040514 Desa Kineppen Kecamatan Munte Kabupaten Karo. *XIII*(1), 76–95.
- Sunarya, A. N., Hendrawan, B., & Saleh, Y. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Scramble Berbantuan Kartu Domino Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 207–217. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4202>.
- Syahfitri, R., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153.
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v2i1.405>.