

Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Teknik Scramble Berbantuan Media Wayground Siswa Kelas IV SD

Made Pradwita ^{1*}, M Zulham ², Muhammad Hasby ³

^{1, 2, 3} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

* madepradwita2017@gmail.com

Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar dalam pendidikan sekolah dasar karena kesulitan dalam memahami bacaan dapat menghambat proses belajar dan pencapaian akademik siswa pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk, Kota Palopo, melalui teknik *Scramble* berbantuan media Wayground. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang sebagai subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDN 33 Kalukulajuk, Kota Palopo. Data dikumpulkan menggunakan tes membaca pemahaman dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan pelaksanaan proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *Scramble* berbantuan media Wayground efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan secara bertahap dari kategori rendah pada tahap awal menjadi kategori sangat baik pada Siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga meningkat dari 27% pada tahap awal menjadi 100% pada Siklus II, sehingga melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, teknik *Scramble* berbantuan media Wayground efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas.

Keywords: *Media Wayground, Membaca Pemahaman, Teknik Scramble*

Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai sarana yang sangat penting dan menjadi faktor utama dalam mengembangkan serta meningkatkan kapasitas yang dimiliki peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada kemampuan literasi membaca dan menulis. Literasi membantu siswa mengidentifikasi, memahami, serta memanfaatkan ilmu yang telah diterima melalui sekolah dalam kehidupan nyata, baik dalam lingkungan maupun di luar lingkungan sekolah (Herdiana et al., 2024).

Salah satu kemampuan penting dalam literasi adalah kemampuan membaca pemahaman yang sangat berguna untuk membantu individu memahami isi teks secara menyeluruh. Membaca tidak hanya mempelajari kosakata dan kalimat, tetapi juga melibatkan proses berpikir aktif untuk memahami makna teks, membuat kesimpulan, serta mengaitkan informasi yang

terdapat dalam teks. Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dalam menangkap isi bacaan, baik yang tertulis secara langsung maupun tidak langsung (Syarifudin, 2020). Dalam pembelajaran, kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang wajib dimiliki peserta didik sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan memahami berbagai materi pelajaran (Muslimin & Fatimah, 2024). Membaca pemahaman bertujuan membantu membaca memperoleh informasi dari teks bacaan sehingga membaca dapat memahami teks secara lebih detail (Ayuningrum & Herzamzam, 2022). Pengetahuan terbentuk dari pengalaman sebelumnya maupun pengalaman baru. Dalam membaca, membaca menghubungkan informasi baru ke dalam skemata yang telah dimiliki, yang kemudian mempengaruhi cara membaca memahami, mengolah, dan menyimpan informasi (Rizal, 2018).

Urgensi peningkatan kemampuan membaca pemahaman semakin terlihat apabila dikaitkan dengan kondisi literasi peserta didik di Indonesia. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor kemampuan membaca peserta didik Indonesia berada pada angka 359, masih berada dibawah rata-rata negara OECD yang mencapai 476. Selain itu, hanya sekitar 25% peserta didik Indonesia yang mampu mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam kemampuan membaca, yaitu tingkat kemampuan yang memungkinkan peserta didik menemukan informasi, mengidentifikasi gagasan utama, serta memahami tujuan dan bentuk suatu teks (OECD, 2023).

Pada jenjang pendidikan dasar, proporsi murid SD/MI/ sederajat yang mencapai kompetensi minimum literasi tercatat sebesar 59,04% pada tahun 2024. Capaian tersebut menunjukkan adanya perkembangan, tetapi sekaligus mengindikasikan bahwa masih terdapat peserta didik yang membutuhkan penguatan kemampuan literasi agar mampu memahami dan menggunakan informasi tertulis secara lebih baik (Pratiwi et al., 2025). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan membaca pemahaman masih menjadi aspek yang perlu mendapatkan perhatian dalam pembelajaran sekolah dasar karena kemampuan memahami bacaan tidak hanya diperlukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mendukung peserta didik dalam memahami berbagai materi pelajaran lainnya.

Membaca pemahaman memerlukan langkah-langkah agar membaca dapat memahami bacaan dengan baik. Untuk dapat memahami bacaan diperlukan beberapa langkah dalam membaca, yakni: (1) menetapkan tujuan sebelum membaca; (2) *preview*, yaitu kegiatan membaca yang dilakukan secara singkat dan cermat terhadap isi bacaan secara menyeluruh untuk mengetahui gagasan utama pada setiap paragraf; dan (3) menjelaskan atau menyampaikan kembali isi bacaan dengan menggunakan kata atau kalimat sendiri (Hasibuan et al., 2022). Tahapan tersebut memperlihatkan bahwa membaca pemahaman bukan hanya kegiatan membaca secara mekanis, tetapi juga memerlukan kemampuan peserta didik untuk memperoleh, mengolah, menginterpretasikan, dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh melalui bacaan.

Mengingat pentingnya kemampuan membaca pemahaman, sangat diperlukan strategi dan teknik pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *scramble* yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif karena penerapan teknik ini membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menyusun huruf, kata, kalimat, dan paragraf. Metode *scramble* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan lembar soal serta lembar jawaban yang telah disediakan (Hoerudin, 2023). Dalam metode ini, siswa diharapkan mampu menemukan jawaban yang tepat sekaligus memahami proses penyelesaian soal. Pengaplikasian model *scramble* dalam pembelajaran mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar membaca pemahaman siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan

secara bertahap dalam beberapa siklus tindakan kelas (Ekasari et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Teknik *scramble* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak semua metode pembelajaran memiliki kesempurnaan karena setiap metode pembelajaran pada dasarnya mempunyai keunggulan sekaligus kelemahan. Sejumlah keunggulan yang dimiliki oleh metode *scramble*, yaitu: (1) membantu siswa dalam mencari dan menemukan jawaban; (2) menumbuhkan minat siswa untuk menyelesaikan soal dengan adanya jawaban yang telah disediakan; dan (3) melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga dapat membantu menambah wawasan terhadap bahan ajar yang telah dipelajari.

Sementara itu, model pembelajaran *scramble* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: (1) proses pembelajaran terkadang mengalami kesulitan dalam perencanaan karena terbatas oleh kebiasaan belajar siswa; (2) pelaksanaan metode ini pada beberapa kondisi memerlukan waktu yang relatif lebih panjang sehingga menjadi kendala bagi guru dalam mengoptimalkan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan; (3) pembelajaran ini tidak mudah diterapkan apabila keberhasilan belajar lebih ditekankan pada penguasaan materi sehingga tenaga pendidik dapat mengalami kesulitan dalam penerapannya; (4) siswa berpotensi meniru jawaban temannya; (5) kemampuan berpikir kreatif siswa kurang berkembang; dan (6) bahan pembelajaran telah tersedia sehingga siswa hanya perlu menyusunnya dengan tepat (Hakim, 2021).

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa teknik *scramble* memiliki potensi dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Penggunaan metode *scramble* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diterapkan dalam pembelajaran (Arfiatun et al., 2024). Penerapan model *scramble* pada peserta didik Fase B sekolah dasar juga mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui pelaksanaan tindakan pembelajaran secara bertahap dalam beberapa siklus (Nofrianni & Prahagia, 2024). Kemampuan membaca pemahaman siswa juga mengalami perkembangan setelah diterapkannya teknik *scramble* dalam kegiatan pembelajaran membaca (Zalianti et al., 2026). Temuan tersebut memperkuat bahwa teknik *scramble* berpotensi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Agar penggunaan metode *scramble* menjadi lebih menarik dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa serta mampu memberikan umpan balik yang lebih baik. Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dan informasi, baik melalui media cetak maupun media audiovisual, yang dapat menstimulasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Zulham, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Wayground*, sebagai media digital interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam penerapan teknik *scramble*. *Quizizz* atau *Wayground* merupakan platform berbasis web yang menggabungkan pertanyaan dengan unsur permainan interaktif. Media ini dapat digunakan sebagai perangkat penilaian untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Mufida et al., 2025). Media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar karena memiliki karakteristik yang interaktif. Kondisi tersebut dapat berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Hakim et al., 2024).

Pemanfaatan media digital yang mengandung unsur gamifikasi juga semakin banyak digunakan dalam pembelajaran karena berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Gamifikasi dalam pendidikan K-12 dapat mendukung hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan perilaku melalui peningkatan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Dehghanzadeh et al., 2024). Aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi pada peserta didik sekolah dasar juga berpotensi mendukung kemampuan membaca dan menulis serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan kegiatan pembelajaran konvensional berbasis kertas (Cattoni et al., 2024).

Meskipun demikian, penggunaan gamifikasi tidak secara otomatis menghasilkan peningkatan capaian akademik karena keberhasilannya dipengaruhi oleh desain pembelajaran serta cara media tersebut diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar (Romero-Rodríguez et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu dipadukan dengan teknik pembelajaran yang memiliki tahapan yang jelas agar media tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Hadirnya media pembelajaran yang memberikan *learning experience* yang menarik kepada peserta didik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik. Di sisi lain, media *Wayground* juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan *Quizizz* atau *Wayground* di antaranya: (1) siswa memperoleh poin dari jawaban yang benar dengan mempertimbangkan waktu serta mendapatkan peringkat sesuai dengan hasil yang diperoleh; (2) ketika siswa menjawab dengan salah, jawaban yang benar akan muncul sebagai koreksi; (3) pada tahap akhir pengerjaan kuis, siswa memperoleh tampilan *Review Question* sehingga dapat mengevaluasi kembali jawaban yang telah dipilih; dan (4) soal yang diberikan kepada peserta didik dapat dibuat berbeda atau diacak serta dapat digunakan dalam bentuk pekerjaan rumah (*homework*).

Di samping kelebihanannya, aplikasi *Quizizz* atau *Wayground* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu keterbatasan guru dalam mengawasi aktivitas siswa ketika menggunakan perangkat digital serta penggunaan media yang sangat dipengaruhi oleh ketersediaan dan kualitas jaringan internet (Nurholifah et al., 2023). Melalui temuan observasi awal yang dilaksanakan di SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami makna bacaan, menemukan informasi penting, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks. Situasi tersebut membuat capaian akademik peserta didik berada pada kategori rendah yang dapat dibuktikan melalui ketuntasan klasikal yang hanya mencapai 27% dari KKTP 70 yang berlaku di SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik masih tergolong rendah sehingga diperlukan pembenahan terhadap proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik menunjukkan perlunya perbaikan dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami informasi yang terdapat dalam teks (Asmiati et al., 2024). Kesulitan siswa dalam menyimpulkan isi, menemukan informasi yang penting, dan memahami teks merupakan indikator utama permasalahan dalam membaca pemahaman (Budiantoro et al., 2024). Dengan demikian, perlu diterapkan upaya pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga mereka mampu memahami bacaan secara lebih efektif.

Kondisi tersebut semakin memperkuat urgensi penelitian karena ketuntasan klasikal membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo yang hanya mencapai 27% menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara capaian siswa dan KKTP yang

telah ditetapkan. Apabila kesulitan membaca pemahaman tersebut tidak segera ditangani, peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi, memahami instruksi, menemukan gagasan utama, menarik kesimpulan, serta mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran lain yang sebagian besar juga menggunakan teks tertulis sebagai sumber informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu upaya pembelajaran yang tidak hanya melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami bacaan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memberikan umpan balik secara langsung.

Berbagai penelitian telah dilakukan guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Salah satunya menunjukkan bahwa penggunaan teknik *scramble* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sebagaimana terlihat dari perkembangan capaian belajar sejak pra siklus sampai dengan siklus II (Livia et al., 2025). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *scramble* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui perbandingan kemampuan sebelum dan setelah penerapan metode tersebut (Arfiatun et al., 2024). Penerapan model *scramble* pada peserta didik Fase B sekolah dasar juga mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman setelah dilaksanakan dalam beberapa siklus pembelajaran (Nofrianni & Prahagia, 2024). Hasil serupa juga ditemukan pada siswa kelas V sekolah dasar yang mengalami peningkatan kemampuan membaca pemahaman setelah menggunakan teknik *scramble* dalam pembelajaran (Zalianti et al., 2026).

Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman peserta didik. Media digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik ketika berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga hasil belajar membaca pemahaman siswa menunjukkan peningkatan pada setiap siklus pembelajaran (Lukman & Karmila, 2024). Penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz juga memberikan pengaruh terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar (Rahmadani et al., 2025). Penggunaan Quizizz berbasis literasi digital diketahui dapat mendukung minat dan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar (Gazali et al., 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki potensi untuk membantu proses pembelajaran membaca.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, teknik *scramble* dan media *Wayground* sama-sama memiliki potensi dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Namun, penelitian terdahulu masih memperlihatkan perbedaan fokus penelitian. Penelitian mengenai teknik *scramble* lebih banyak menempatkan *scramble* sebagai intervensi utama untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui kegiatan menyusun huruf, kata, kalimat, paragraf, maupun informasi dari bacaan tanpa mengintegrasikannya secara khusus dengan media *Wayground* (Arfiatun et al., 2024; Nofrianni & Prahagia, 2024; Livia et al., 2025; Zalianti et al., 2026). Sebaliknya, penelitian yang menggunakan Quizizz atau media digital lebih banyak menempatkan media tersebut sebagai sarana pembelajaran, latihan, atau evaluasi untuk meningkatkan literasi, minat, keterlibatan, dan kemampuan membaca tanpa menjadikan teknik *scramble* sebagai tahapan utama pembelajarannya (Lukman & Karmila, 2024; Rahmadani et al., 2025; Gazali et al., 2026).

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu masih cenderung mengkaji teknik *scramble* dan media pembelajaran digital secara terpisah. Penelitian yang menggunakan teknik *scramble* telah membuktikan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman, tetapi belum banyak mengintegrasikannya dengan media pembelajaran digital interaktif. Sementara itu, penelitian tentang Quizizz atau *Wayground* telah menunjukkan manfaat media

digital terhadap keterlibatan dan kemampuan membaca, tetapi belum secara khusus menggunakan teknik *scramble* sebagai strategi pembelajaran membaca pemahaman. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk mengkombinasikan teknik pembelajaran aktif dengan media digital interaktif ke dalam satu rangkaian pembelajaran membaca pemahaman.

Temuan pada studi sebelumnya memperlihatkan bahwa baik teknik *scramble* maupun media *Wayground* berbasis web memiliki kemampuan untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan pada penggunaan masing-masing metode atau media secara terpisah dan belum banyak penelitian yang menggabungkan teknik *scramble* dan media *Wayground* berbasis web ke dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengetahui penerapan kombinasi kedua komponen tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar.

Meskipun berbagai studi telah membuktikan bahwa teknik *scramble* dan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik, masih terdapat sejumlah keterbatasan dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian hanya mengkaji penggunaan teknik *scramble* atau media digital secara terpisah sehingga belum memberikan gambaran mengenai penerapan kedua komponen tersebut dalam satu proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkombinasikan teknik *scramble* dengan media *Wayground* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, perpaduan antara teknik pembelajaran aktif dan media digital yang interaktif berpotensi menciptakan *learning experience* yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Kesenjangan penelitian tersebut juga dapat dilihat dari fungsi masing-masing komponen yang digunakan. Teknik *scramble* menekankan aktivitas peserta didik dalam mencari, menyusun, dan mengorganisasikan informasi sehingga dapat membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih aktif. Sementara itu, media *Wayground* memberikan unsur interaktivitas, gamifikasi, umpan balik, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pengintegrasian kedua komponen tersebut berpotensi saling melengkapi karena teknik *scramble* berfungsi sebagai teknik pedagogis dalam mengarahkan proses memahami informasi, sedangkan media *Wayground* berfungsi sebagai sarana digital yang mendukung penyajian aktivitas pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* tidak hanya memberikan variasi pembelajaran, tetapi juga berpotensi membantu peserta didik terlibat secara aktif dalam menemukan dan memahami informasi dari teks bacaan.

Pengintegrasian teknik *scramble* dengan media *Wayground* dalam proses pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Kebaruan tersebut tidak semata-mata terletak pada penggunaan media digital, tetapi pada penggabungan teknik *scramble* yang menekankan aktivitas penyusunan dan pengorganisasian informasi dengan *Wayground* yang menyediakan lingkungan belajar interaktif, unsur gamifikasi, serta umpan balik dalam satu rangkaian pembelajaran membaca pemahaman. Pengintegrasian tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut serta rendahnya ketuntasan klasikal kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo yang hanya mencapai 27%, penelitian ini penting dilakukan sebagai salah satu upaya perbaikan proses pembelajaran. Penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* diharapkan mampu

membantu peserta didik dalam menemukan informasi penting, memahami makna bacaan, menyusun informasi secara tepat, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks dengan lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* pada siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR) merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik secara sistematis melalui serangkaian tindakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga evaluasi untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Nanda et al., 2021). Desain penelitian yang digunakan merupakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Pahleviannur et al., 2022). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus disusun berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*.

Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo. Seluruh siswa pada kelas yang menjadi lokasi tindakan dilibatkan sebagai subjek penelitian sehingga tidak dilakukan pengambilan sampel secara individual. Pemilihan kelas dilakukan secara purposif berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik masih tergolong rendah dan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dengan demikian, kelas tersebut dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus tindakan dalam penelitian.

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan kegiatan pra tindakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan membaca pemahaman siswa. Data awal diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara, dan hasil kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Hasil pra tindakan selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menyusun perencanaan tindakan pada siklus I.

Prosedur penelitian pada setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan. Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi dan teks bacaan, aktivitas pembelajaran dengan teknik *scramble*, media *Wayground*, soal evaluasi membaca pemahaman, serta lembar observasi aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan, yaitu proses pembelajaran membaca pemahaman dengan menerapkan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Dalam pelaksanaannya, siswa diarahkan untuk membaca dan memahami teks, menemukan informasi yang terdapat dalam bacaan, serta menyusun kata, kalimat, atau informasi yang telah diacak melalui kegiatan *scramble*. Media *Wayground* digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran secara interaktif dan memberikan latihan atau evaluasi kepada peserta didik.

Tahap ketiga adalah pengamatan, yaitu pengumpulan data selama proses tindakan berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dan keterlaksanaan penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Tahap keempat adalah refleksi, yaitu peneliti menganalisis hasil tes dan observasi untuk mengidentifikasi

keberhasilan, kekurangan, serta kendala yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyusun tindakan pada siklus II. Pada siklus II, tahapan yang sama dilaksanakan kembali dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I sehingga kekurangan yang ditemukan sebelumnya dapat diperbaiki. Setelah tindakan siklus II selesai, dilakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan observasi. Tes berbentuk soal isian digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa berdasarkan aspek-aspek yang telah ditetapkan. Aspek kemampuan membaca yang diukur terdiri atas kemampuan pemahaman literal, kemampuan pemahaman reorganisasi, kemampuan pemahaman inferensial, kemampuan pemahaman evaluasi, serta kemampuan apresiasi (Sunarya et al., 2025). Soal tes disusun dengan mengacu pada kelima aspek tersebut sehingga setiap butir soal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami informasi yang terdapat dalam bacaan. Tes diberikan pada tahap awal dan pada akhir setiap siklus sehingga perkembangan kemampuan membaca pemahaman siswa dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II dapat diketahui.

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi berskala Likert untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dan keterlaksanaan penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* selama proses pembelajaran. Lembar observasi memuat indikator aktivitas siswa yang berkaitan dengan keterlibatan dalam pembelajaran, kemampuan mengikuti kegiatan *scramble*, partisipasi dalam penggunaan *Wayground*, serta keterlibatan siswa dalam memahami dan menyelesaikan aktivitas membaca. Observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui kesesuaian proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan tahapan tindakan yang telah direncanakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian melalui data berupa nilai, rata-rata, dan persentase sehingga kecenderungan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa pada setiap siklus dapat diketahui (Sabrina et al., 2026). Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu menghitung nilai individu siswa, menghitung nilai rata-rata kelas, menentukan ketuntasan belajar setiap siswa, menghitung persentase ketuntasan klasikal, menganalisis hasil observasi, serta membandingkan hasil pra tindakan, siklus I, dan siklus II.

Nilai kemampuan membaca pemahaman masing-masing siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100$$

Selanjutnya, nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Ketuntasan individual ditentukan berdasarkan KKTP yang berlaku di SDN 33 Kalukulujuk Kota Palopo, yaitu 70. Siswa dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan siswa dikategorikan belum tuntas apabila memperoleh nilai < 70 . Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = (\text{Jumlah siswa yang tuntas} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan klasikal

Data hasil observasi aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum menggunakan rumus:

$$\text{Persentase observasi} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil analisis kemampuan membaca pemahaman kemudian dibandingkan antara data awal, siklus I, dan siklus II. Perbandingan tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal setelah penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman ditunjukkan apabila nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai KKTP mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

Secara individual, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 sesuai dengan KKTP yang berlaku di SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo. Secara klasikal, tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 70% dari jumlah siswa telah mencapai nilai ≥ 70 . Apabila persentase ketuntasan klasikal telah mencapai minimal 70% dan menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya, maka penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo.

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 22 siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo melalui penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui tes kemampuan membaca pemahaman serta observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Pada tahap pra tindakan, ketuntasan klasikal hanya mencapai 27% dengan KKTP 70, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*.

Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus I

Hasil kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo pada siklus I diperoleh melalui tes yang diberikan setelah pelaksanaan tindakan. Hasil tes kemudian diklasifikasikan menjadi empat kategori penilaian, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90–100	0	0	Sangat Baik
80–89	4	18	Baik
70–79	7	32	Cukup
<70	11	50	Kurang
Jumlah	22	100	

Berdasarkan Tabel 1, belum terdapat siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat baik. Sebanyak 4 siswa atau 18% berada pada kategori baik, 7 siswa atau 32% berada pada

kategori cukup, dan 11 siswa atau 50% masih berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa masih dalam proses menyesuaikan diri dengan penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* yang merupakan bentuk pembelajaran yang relatif baru bagi mereka. Ketuntasan kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus I selanjutnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus I

Tingkat Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 70	Tuntas	11	50
< 70	Belum Tuntas	11	50
Rata-rata	67,9		

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 11 siswa atau 50% telah mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 11 siswa lainnya atau 50% memperoleh nilai < 70 sehingga belum tuntas. Nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus I sebesar 67,9. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 70% belum tercapai. Meskipun demikian, apabila dibandingkan dengan kondisi pra tindakan yang hanya mencapai ketuntasan klasikal sebesar 27%, terjadi peningkatan sebesar 23 poin persentase pada siklus I. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan awal setelah penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*, tetapi tindakan masih perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesesuaian penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dengan tahapan pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan I	72,2	Terlaksana
Pertemuan II	79,1	Terlaksana
Pertemuan III	86,1	Terlaksana Sangat Baik
Rata-rata	79,1	Terlaksana

Berdasarkan Tabel 3, keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 72,2% dengan kategori terlaksana. Pada pertemuan kedua persentase keterlaksanaan meningkat menjadi 79,1% dan tetap berada pada kategori terlaksana. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 86,1% dengan kategori terlaksana sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 79,1% dan berada pada kategori terlaksana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dapat dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan I	63,4	Aktif
Pertemuan II	65,3	Aktif
Pertemuan III	90,3	Sangat Aktif
Rata-rata	73,0	Aktif

Berdasarkan Tabel 4, aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 63,4% dengan kategori aktif, kemudian meningkat menjadi 65,3% pada pertemuan kedua dan 90,3% pada pertemuan ketiga dengan kategori sangat aktif. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa pada siklus I mencapai 73% dengan kategori aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat seiring dengan semakin terbiasanya mereka mengikuti pembelajaran menggunakan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*.

Namun, berdasarkan hasil tes, observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan aktivitas siswa, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki karena sebagian siswa masih membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme teknik *scramble* dan menyesuaikan diri dengan penggunaan media *Wayground*. Selain itu, ketuntasan klasikal baru mencapai 50% dan belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 70%, sehingga hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Tindakan pada siklus II tetap menggunakan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dengan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran agar siswa lebih mudah mengikuti tahapan kegiatan dan lebih aktif dalam memahami bacaan. Hasil kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90–100	15	68	Sangat Baik
80–89	6	27	Baik
70–79	1	5	Cukup
<70	0	0	Kurang
Jumlah	22	100	

Berdasarkan Tabel 5, sebanyak 15 siswa atau 68% memperoleh nilai pada kategori sangat baik, 6 siswa atau 27% berada pada kategori baik, dan 1 siswa atau 5% berada pada kategori cukup. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai <70 atau berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dibandingkan dengan siklus I.

Ketuntasan kemampuan membaca pemahaman siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ketuntasan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Siklus II

Tingkat Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
≥70	Tuntas	22	100
<70	Belum Tuntas	0	0
Rata-rata	90,9		

Berdasarkan Tabel 6, seluruh siswa yang berjumlah 22 orang atau 100% memperoleh nilai ≥70 sehingga dinyatakan tuntas. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP. Nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa juga meningkat menjadi 90,9. Jika dibandingkan dengan siklus I yang memiliki rata-rata sebesar 67,9, terjadi peningkatan sebesar

23 poin pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Capaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian berupa ketuntasan klasikal minimal 70% telah terpenuhi. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada siklus II karena kemampuan membaca pemahaman siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Hasil observasi disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Pertemuan	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan I	95,5	Terlaksana Sangat Baik
Pertemuan II	97,0	Terlaksana Sangat Baik
Pertemuan III	100	Terlaksana Sangat Baik
Rata-rata	97,5	Terlaksana Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7, keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 95,5% dengan kategori terlaksana sangat baik. Pada pertemuan kedua persentase keterlaksanaan meningkat menjadi 97%, sedangkan pada pertemuan ketiga mencapai 100%. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 97,5% dengan kategori terlaksana sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih optimal dibandingkan dengan siklus I.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Observasi aktivitas siswa pada siklus II dilakukan untuk mengetahui perubahan keterlibatan siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan I	90,3	Sangat Aktif
Pertemuan II	94,2	Sangat Aktif
Pertemuan III	98,0	Sangat Aktif
Rata-rata	94,1	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 8, aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 90,3% dengan kategori sangat aktif. Pada pertemuan kedua aktivitas siswa meningkat menjadi 94,2%, sedangkan pada pertemuan ketiga mencapai 98%. Ketiga pertemuan berada pada kategori sangat aktif. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa pada siklus II mencapai 94,1%, meningkat dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai rata-rata 73%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif mengikuti kegiatan membaca, menyusun informasi melalui teknik *scramble*, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media *Wayground*.

Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dari pra tindakan hingga siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 27% pada pra tindakan menjadi 50% pada siklus I dengan nilai rata-rata 67,9, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,9. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 23 poin persentase dari pra tindakan ke siklus I dan 50 poin persentase dari siklus I ke

siklus II. Peningkatan juga terlihat pada keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari 79,1% pada siklus I menjadi 97,5% pada siklus II, serta aktivitas siswa dari 73% menjadi 94,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dalam dua siklus telah memenuhi indikator keberhasilan dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo.

Pembahasan

Penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik setelah tindakan dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, kemampuan membaca pemahaman siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kondisi tersebut tidak semata-mata menunjukkan kelemahan teknik yang digunakan, tetapi berkaitan dengan proses adaptasi siswa terhadap bentuk pembelajaran yang relatif baru.

Sebagian siswa belum memahami mekanisme teknik *scramble*, belum terbiasa menganalisis isi bacaan sebelum menyusun jawaban, serta masih terdapat siswa yang menjawab berdasarkan perkiraan tanpa terlebih dahulu memahami hubungan antar informasi dalam teks. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas suatu teknik pembelajaran tidak selalu dapat terlihat pada tahap awal penerapan karena siswa membutuhkan waktu untuk memahami prosedur, tujuan, dan pola aktivitas pembelajaran (Saputra et al., 2026).

Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Perbaikan dilakukan melalui pemberian contoh soal *scramble* sederhana sebelum kegiatan inti, penjelasan yang lebih terarah mengenai langkah-langkah pembelajaran, pemberian bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta optimalisasi penggunaan media *Wayground*. Pemberian stimulasi awal tersebut membantu siswa memahami mekanisme pembelajaran sehingga perhatian mereka dapat lebih diarahkan pada isi bacaan daripada hanya pada cara menyelesaikan tugas. Kondisi ini penting karena teknik *scramble* menuntut siswa untuk tidak hanya mengenali kata atau kalimat, tetapi juga memahami hubungan antar informasi agar dapat menyusun bagian-bagian yang diacak menjadi susunan yang bermakna.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa terlihat lebih mampu mengikuti tahapan pembelajaran dan memahami informasi yang terdapat dalam bacaan. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik teknik *scramble* yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam mencari, menghubungkan, dan menyusun informasi. Ketika siswa harus menentukan susunan jawaban yang benar, mereka terdorong untuk membaca secara lebih teliti, menemukan informasi penting, memahami hubungan antarkalimat, dan memeriksa kembali kesesuaian jawaban dengan isi teks. Dengan demikian, kegiatan *scramble* tidak hanya berfungsi sebagai permainan menyusun bagian yang diacak, tetapi juga menjadi aktivitas kognitif yang mendorong siswa melakukan pengolahan informasi selama membaca. Pembelajaran *scramble* juga dapat mendorong siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah yang diberikan selama pembelajaran (Pujasari & Samsudin, 2022).

Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *scramble* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena kegiatan menyusun informasi menuntut siswa untuk lebih fokus terhadap isi bacaan. Penelitian pada siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman setelah pembelajaran *scramble* lebih baik dibandingkan sebelum penerapan metode tersebut (Arfiatun et al., 2024). Hasil yang serupa juga ditemukan pada siswa Fase B sekolah dasar, di mana penerapan model *scramble* dalam dua siklus membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman

peserta didik (Nofrianni & Prahagia, 2024). Persamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam mengorganisasikan informasi menjadi salah satu mekanisme yang dapat membantu siswa memahami bacaan, meskipun karakteristik subjek dan desain penelitian yang digunakan berbeda.

Media *Wayground* dalam penelitian ini berfungsi sebagai pendukung teknik *scramble* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Unsur permainan, penyajian soal secara digital, dan umpan balik yang diperoleh siswa dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Ketika unsur digital tersebut dipadukan dengan aktivitas *scramble*, siswa tidak hanya berinteraksi dengan media, tetapi juga melakukan proses membaca, memahami, memilih, dan menyusun informasi sebelum menentukan jawaban.

Oleh karena itu, peningkatan kemampuan membaca pemahaman dalam penelitian ini tidak dapat hanya dikaitkan dengan penggunaan *Wayground*, tetapi lebih tepat dipahami sebagai hasil interaksi antara teknik pembelajaran yang menuntut pengolahan informasi dan media digital yang mendukung keterlibatan siswa. Model pembelajaran berbasis permainan yang didukung media digital interaktif dapat menciptakan aktivitas belajar yang lebih aktif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Herlina et al., 2025).

Penjelasan tersebut penting karena penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi atau media digital tidak selalu secara langsung menghasilkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Sistem membaca digital berbasis gamifikasi dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi peserta didik, tetapi tidak selalu menghasilkan perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca pemahaman apabila unsur permainan tidak terhubung secara kuat dengan proses kognitif yang dibutuhkan untuk memahami teks (Chen et al., 2020).

Penelitian lain juga menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan aspek tertentu seperti motivasi dan kemampuan bahasa, tetapi peningkatannya tidak selalu menghasilkan perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca pemahaman (Qiao et al., 2022). Temuan yang berbeda tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media digital sangat bergantung pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dengan strategi pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.

Perbedaan tersebut dapat menjelaskan mengapa penggunaan *Wayground* dalam penelitian ini mampu mendukung peningkatan membaca pemahaman. Media *Wayground* tidak digunakan secara mandiri sebagai permainan atau alat kuis, tetapi diintegrasikan dengan teknik *scramble* yang secara langsung meminta siswa mengolah isi bacaan. Artinya, unsur gamifikasi digunakan untuk mempertahankan keterlibatan siswa, sedangkan proses kognitif membaca tetap diarahkan melalui aktivitas *scramble*.

Kondisi tersebut berbeda dengan penelitian yang menggunakan gamifikasi terutama untuk memberikan penghargaan, kompetisi, atau meningkatkan frekuensi aktivitas tanpa menghubungkannya secara langsung dengan strategi pemahaman bacaan. Penelitian pada anak sekolah dasar juga menunjukkan bahwa aktivitas gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi efektivitasnya terhadap kemampuan literasi dipengaruhi oleh desain latihan, karakteristik peserta didik, dan cara aktivitas digital diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran (Cattoni et al., 2024).

Selain kemampuan membaca pemahaman, keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan perkembangan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan keterlaksanaan tersebut memiliki makna bahwa tindakan yang direncanakan semakin dapat diterapkan secara konsisten setelah dilakukan

refleksi dan perbaikan. Pada siklus I masih ditemukan kendala dalam pengelolaan waktu dan pelaksanaan beberapa tahapan pembelajaran. Setelah kelemahan tersebut diidentifikasi, proses pembelajaran pada siklus II dilakukan secara lebih terstruktur. Kondisi ini menunjukkan karakteristik utama PTK, yaitu perbaikan pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari tindakan sebelumnya. Oleh karena itu, peningkatan keterlaksanaan pembelajaran tidak hanya merupakan hasil tambahan, tetapi menjadi salah satu faktor yang mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan tidak semata-mata ditentukan oleh teknik *scramble* atau media *Wayground*, tetapi juga oleh kemampuan peneliti dalam mengelola proses pembelajaran. Teknik dan media yang baik belum tentu memberikan hasil optimal apabila petunjuk pembelajaran kurang jelas, pengelolaan waktu tidak tepat, atau siswa tidak memperoleh bimbingan yang memadai. Sebaliknya, pelaksanaan yang semakin sistematis memungkinkan siswa memahami tugas dan menggunakan waktu pembelajaran untuk memproses informasi dari teks. Dengan demikian, kualitas implementasi menjadi faktor penting dalam menjelaskan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Perubahan serupa terlihat pada aktivitas peserta didik. Pada tahap awal tindakan, siswa telah menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, tetapi sebagian belum berpartisipasi secara optimal dalam diskusi dan belum memahami langkah-langkah teknik *scramble*. Kondisi tersebut dapat dipahami sebagai proses adaptasi karena sebelumnya siswa belum terbiasa menggunakan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground*. Setelah memperoleh pengalaman pada siklus I dan mendapatkan bimbingan yang lebih intensif pada siklus II, siswa menjadi lebih terbiasa membaca teks, mendiskusikan informasi, menjawab pertanyaan, serta menyusun bagian-bagian yang diacak. Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas bukan hanya berupa meningkatnya keikutsertaan siswa, tetapi juga mencerminkan semakin baiknya pemahaman terhadap prosedur belajar yang digunakan.

Aktivitas siswa mempunyai relevansi terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman karena proses memahami bacaan memerlukan keterlibatan mental dan perilaku secara aktif. Siswa yang berdiskusi, mencari informasi penting, menghubungkan bagian-bagian teks, serta mengevaluasi susunan jawaban mempunyai lebih banyak kesempatan untuk memproses informasi dibandingkan siswa yang hanya membaca secara pasif. Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dipandang sebagai salah satu mekanisme yang mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman.

Namun, keterlibatan tinggi tidak selalu identik dengan peningkatan kemampuan membaca karena aktivitas yang dilakukan harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperlihatkan oleh penelitian yang menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa, tetapi tidak menghasilkan peningkatan membaca pemahaman apabila perhatian siswa lebih banyak diarahkan pada unsur permainan dibandingkan isi bacaan (Chen et al., 2020). Oleh karena itu, aktivitas siswa perlu diarahkan pada proses kognitif yang berhubungan langsung dengan pemahaman teks.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori skemata. Teori skemata memandang pemahaman membaca sebagai proses ketika membaca menghubungkan informasi baru dalam teks dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi harus memahami informasi sebelum menyusun bagian yang diacak melalui teknik *scramble*. Ketika menentukan hubungan antarkalimat atau informasi, siswa menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menafsirkan informasi

baru dan membangun makna dari bacaan. Media *Wayground* kemudian memberikan lingkungan yang lebih interaktif untuk melaksanakan aktivitas tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung pandangan bahwa membaca pemahaman merupakan proses aktif dalam mengorganisasikan dan menghubungkan informasi, bukan sekadar mengenali kata-kata dalam teks.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya mengenai penerapan teknik *scramble* pada kemampuan membaca pemahaman. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui beberapa tahapan tindakan juga ditemukan pada siswa sekolah dasar setelah teknik *scramble* diterapkan dalam pembelajaran (Livia et al., 2025). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa metode *scramble* memberikan perubahan pada kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V meskipun menggunakan desain pre-eksperimental dan jumlah subjek yang lebih sedikit (Arfiatun et al., 2024). Penelitian pada siswa kelas IV dengan desain PTK juga menunjukkan peningkatan ketuntasan membaca pemahaman setelah tindakan dilakukan dalam dua siklus (Nofrianni & Prahagia, 2024). Persamaan hasil dari beberapa konteks tersebut memberikan indikasi bahwa aktivitas menyusun dan mengorganisasikan informasi melalui *scramble* mempunyai potensi untuk digunakan pada berbagai tingkat kelas sekolah dasar.

Meskipun menghasilkan kecenderungan yang sama, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian lain menggunakan siswa kelas V dengan jumlah subjek yang lebih sedikit serta desain *one-group pretest-posttest*, sedangkan penelitian ini menggunakan PTK pada 22 siswa kelas IV dan melakukan perbaikan tindakan berdasarkan refleksi setiap siklus (Arfiatun et al., 2024). Penelitian lain yang menggunakan 20 siswa kelas IV dan menerapkan *scramble* tanpa integrasi khusus dengan *Wayground*, sedangkan penelitian ini menggabungkan teknik *scramble* dengan media digital interaktif (Nofrianni & Prahagia, 2024).

Perbedaan subjek, jumlah peserta, lingkungan sekolah, pengalaman siswa, desain penelitian, serta penggunaan media dapat menghasilkan tingkat peningkatan yang berbeda meskipun arah temuannya serupa. Oleh karena itu, besar peningkatan dalam penelitian ini tidak dapat dibandingkan secara langsung hanya berdasarkan persentase dengan penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penggunaan Quizizz atau *Wayground* dalam pembelajaran membaca. Penggunaan Quizizz telah dilaporkan dapat mendukung peningkatan membaca pemahaman ketika media digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang memberi kesempatan siswa berlatih dan memperoleh umpan balik (Lukman & Karmila, 2024).

Namun, hasil penelitian mengenai gamifikasi tidak seluruhnya konsisten. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi mampu meningkatkan motivasi atau keterlibatan tanpa memberikan peningkatan yang lebih tinggi pada kemampuan membaca pemahaman dibandingkan pembelajaran non-gamifikasi (Chen et al., 2020; Qiao et al., 2022). Perbedaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh usia dan karakteristik siswa, materi bacaan, durasi intervensi, bentuk unsur permainan, instrumen pengukuran, serta keterkaitan aktivitas digital dengan strategi membaca yang diterapkan. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca pemahaman tidak sebaiknya dipahami sebagai akibat penggunaan media *Wayground* semata. Keberhasilan tindakan lebih mungkin muncul dari kombinasi beberapa faktor, yaitu aktivitas kognitif melalui teknik *scramble*, interaktivitas dan umpan balik dari *Wayground*, peningkatan keterlibatan siswa, serta perbaikan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan refleksi antarsiklus. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membaca perlu tetap didasarkan pada tujuan

pedagogis yang jelas. Media digital akan lebih bermakna ketika aktivitas yang disajikan mengarahkan siswa untuk melakukan proses yang berhubungan langsung dengan keterampilan yang dikembangkan.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penerapan teknik *scramble* berbantuan media *Wayground* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini bukan sekadar bahwa pembelajaran perlu dibuat menyenangkan, tetapi bahwa unsur interaktif perlu dipadukan dengan aktivitas yang menuntut siswa mengolah, menghubungkan, dan mengevaluasi informasi dari teks. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, temuan perlu dipahami dalam konteks penelitian tindakan kelas dengan jumlah subjek terbatas pada satu kelas dan satu sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat menunjukkan keberhasilan perbaikan pembelajaran pada konteks kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo dan belum dapat digeneralisasikan secara luas tanpa penelitian lebih lanjut pada subjek, lokasi, dan desain penelitian yang berbeda.

Kesimpulan

Analisis terhadap data hasil penelitian serta pembahasan, dengan itu diperoleh kesimpulan bahwa penerapan teknik *scramble* berbantuan media *wayground* dapat mengembangkan kecakapan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo. Keberhasilan tersebut ditunjukkan melalui efektivitas proses pembelajaran membaca pemahaman melalui penerapan teknik *scramble* yang didukung oleh media *wayground*. Kenaikan rata-rata hasil belajar pada setiap siklus memperlihatkan jika memang terjadi sebuah peningkatan pada hasil tes peserta didik, meningkat dari kategori rendah pada data awal dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi kategori sangat baik sedangkan ketuntasan klasikal terjadi peningkatan dari 27% menjadi 100%. Maka dari itu, teknik *scramble* berbantuan media *wayground* efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 33 Kalukulajuk Kota Palopo.

Keterbatasan penelitian ini, hanya dapat dilaksanakan dalam satu kelas dengan 22 siswa dan berlangsung selama dua siklus pembelajaran. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan teknik *scramble* berbantuan media *wayground*. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan guna mengidentifikasi seberapa efektif teknik dan media tersebut digunakan pada materi pembelajaran, jenjang pendidikan, serta karakteristik siswa yang berbeda.

Acknowledgments

-

Daftar Pustaka

- Arfiatun, A., Aqil, M., Hariana, K., & Pratama, R. A. (2024). Pengaruh metode *scramble* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2875–2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8358>
- Asmiati, Supraba, A., Hermi, & Hasby, M. (2024). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui media buku cerita bergambar pada siswa kelas IV SDN 46 Matarin Kecamatan Basse Sangtempe Kabupaten Luwu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i1.577>

- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). Konsep dan implementasi pembelajaran membaca pemahaman di SD kelas VI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 232–238. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58343>
- Budiantoro, E., Sukartiningsih, W., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2024). Analisis kebutuhan awal keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di era Society 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 231–242. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19825>
- Cattoni, A., Anderle, F., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2024). How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39, 100633. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>
- Chen, C.-M., Li, M.-C., & Chen, T.-C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers & Education*, 144, 103697. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103697>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Gazali, M. A., Yunus, M., & Bakri. (2026). Penggunaan media Quizizz berbasis literasi digital terhadap minat dan kemampuan membaca siswa UPT SPF SDN Bulurokeng Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(2), 533–537. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i2.6119>
- Hakim, F. (2021). Efektifitas metode *scramble* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Balonggabus Sidoarjo. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33367/jjee.v3i2.1917>
- Hakim, M. N., Paldy, Zulham, M., Indah, O. D., Kriswinarso, T. B., & Ilwati. (2024). Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru SMP Kota Palopo. *Abdimas Langkanae*, 4(2), 57–64. <https://doi.org/10.53769/jpm.v4i2.300>
- Hasibuan, R. S., Harahap, F., & Nasution, S. R. A. (2022). Penerapan model pembelajaran SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman isi cerita pendek kelas IV SD Negeri 157019 Pinangsori 12. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 96–101. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i1.287>
- Herdiana, B., Suparman, S., & Srihidayati, G. (2024). Membaca sehari (penguatan literasi) bagi masyarakat, kerjasama dengan Komunitas Sebait Kata UNCP di Desa Mariotengngae, Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. *Abdimas Langkanae*, 4(2), 105–109. <https://doi.org/10.53769/jpm.v4i2.315>
- Herlina, P., Putri, H. E., & Sari, N. T. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan membaca pemahaman teks nonfiksi siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 276–291. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7317>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *scramble*. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 121–130. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/105>

- Livia, Nurhabibah, P., & Wahyuningsih, A. (2025). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman menggunakan teknik *scramble* pada peserta didik kelas 3 SD Negeri 2 Karangasem Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 225–244. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30412>
- Lukman, & Karmila, M. (2024). Peningkatan hasil belajar membaca pemahaman melalui penerapan aplikasi Quizizz siswa SMP. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(1), 51–58. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i1.430>
- Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Muhtarom, T. (2025). Jenis, pengaruh, dan permasalahan dalam modernisasi pembelajaran tematik sekolah dasar dengan pemanfaatan media pembelajaran digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3712–3722. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1851>
- Muslimin, T. P., & Fatimah, A. A. B. (2024). Peningkatan kemampuan literasi siswa UPT SPF SDN Sangir melalui modul ajar digital berbasis budaya. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2). <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.529>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrazi, Kherrmarinah, Mulasi, S., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Harizahayu, Arianto, D., Wahab, A., Romdloni, Aini, A. N., & Bawa, I. D. G. A. R. (2021). *Penelitian tindakan kelas untuk guru inspiratif*. Penerbit Adab.
- Nofrianni, E., & Prahagia, Y. (2024). Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman menggunakan model *scramble* pada peserta didik Fase B sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 378–382. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2451>
- Nurholifah, L., Zakia, N., Nurmuzayanah, & Syarifuddin. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61. <https://doi.org/10.65317/an-nashr.v1i2.18>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I and II): Country notes—Indonesia*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Pratiwi, I., Samosir, I., Ekowati, D. R., Wicaksono, M. E., Krismahardika, B. G., Rihardika, A., Krisna, F. N., & Martak, Y. F. (2025). *Rapor Pendidikan Indonesia 2025: Capaian dan agenda perbaikan*. Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan.
- Pujasari, D., & Samsudin, A. (2022). Penggunaan model pembelajaran *scramble* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks bacaan pada siswa kelas III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2031–2044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.508>
- Qiao, S., Chu, S. K. W., Shen, X., & Yeung, S. S.-S. (2022). The impact of an online gamified approach embedded with self-regulated learning support on students' reading performance and intrinsic motivation: A randomized controlled trial. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(5), 1379–1393. <https://doi.org/10.1111/jcal.12684>
- Rahmadani, A., Satriana, E., & Mukhlis. (2025). Pengaruh gaya belajar dan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1869–1881. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4012>

- Rizal, S. (2018). *Reading skill: Teori & praktik pengukurannya*. Samudra Biru.
- Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Sabrina, I. S., Fauzi, I., Amalia, K., Afifah, I. N., & Azizah, M. R. (2026). Analisis teknik pengumpulan data dan analisis data dalam metodologi penelitian tindakan kelas: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 115–124. <https://doi.org/10.56842/jpk.v3i2.1056>
- Saputra, A., Padua, A. M., Saliyati, N. M., & Awalia, W. (2026). Meningkatkan keterampilan membaca nyaring melalui pemanfaatan media cerita bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Dieksis ID*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.54065/dieksis.6.1.2026.1110>
- Sunarya, A. E., Yuendi, E. C., Afyah, W., Putri, H. E., & Irawati, U. N. (2025). Analisis instrumen tes kemampuan membaca pemahaman berdasarkan Taksonomi Barrett menggunakan software Anates pada siswa sekolah dasar kelas 6. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 98–106. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6588>
- Syarifudin, F. (2020). Pengaruh minat baca dan membaca pemahaman terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas VII SMPN 2 Margaasih Kabupaten Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(2), 132–145. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i2.3735>
- Zalianti, N. P., Aprinawati, I., Marta, R., Rani, A. R., & Fadhilaturrahmi. (2026). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan teknik *scramble* pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39516>
- Zulham, M. (2021). Respons mahasiswa terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia SD berbasis audio visual. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(2), 754–761. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1471>