

e-ISSN : 2656-2340
p-ISSN : 2656-3460

Journal of Classroom Action Research

Jurnal Penelitian Tindakan Kelas



**Diterbitkan Oleh:
Program Studi Magister Pendidikan IPA
Pascasarjana Universitas Mataram**

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

Journal Of Classroom Action Research (JCAR)

Volume 5, Nomor Special Issue, Mei 2023

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung

Ginanda Azahra Va Arni^{1*}, Nurul Kemala Dewi², Arif Widodo³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia



Disusun Oleh:

**GINANDA AZAHRA VA ARNI
NIM. E1E019131**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

DITERBITKAN OLEH

**Program Studi Magister Pendidikan IPA
Pascasarjana Universitas Mataram**

Journal Of Classroom Action Research (JCAR)

Volume 5, Nomor Special Issue, Mei 2023

e-ISSN : 2656-2340; p-ISSN : 2656-3460

[Journal of Classroom Action Research](#) e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal has been ACCREDITED National Journal Accreditation (ARJUNA) Managed by the Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia with Grade Four (Rank 4, Sinta 4) until 2023. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#). NO. SK: 0005.26562340/Jl.3.1/SK.ISSN/2019.02-27 Februari 2019

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

[Dr. Agus Ramdani, M.Sc](#), ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Editorial Board

[Prof. A. Wahab Jufri](#), ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc](#), ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D](#), ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Yayuk Andayani, M.Si](#), ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Putu Artayasa, M.Si](#), ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Sukardi, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Muhammad Satriawan, M.Pd](#), ID SCOPUS: [35183989100](#), Physics Education, College of Teacher Training and Education, Bima, Indonesia

[Dr. Fahrudin, M.Pd](#), Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Muhammad Nasir, M.Pd](#), ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia

[Hamidi, S.Pd., M.Pd](#), ID SCOPUS: [57216950915](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873**

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, 27 Juni 2023

Kepada Yth,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP
Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan *Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi*. Untuk itu kami Pembimbing I (Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn) dan Pembimbing II (Arif Widodo, S.Pd., M.Pd) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama : Ginanda Azahra Va Arni
NIM : E1E019131
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle*
Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung
Nama Jurnal : Journal of Classroom Action Research (JCAR)
Periode Terbit : Vol 5, No. Special Issue, Mei 2023
Status Jurnal : Terakreditasi Nasional Sinta 4

Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.

Terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi I

Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn
NIP. 197112312008121008

Dosen Pembimbing Skripsi II

Arif Widodo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198607052019031010

Tembusan:

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram



UNIVERSITAS
MATARAM
Jl. Majapahit No. 62 Mataram

Journal of Classroom Action
Research

Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Ginanda Azahra Va Arni, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo
Title : Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa
Decision : ACCEPTED
Date : May 20, 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Special Issue, May 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, May 20, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research (JCAR)

URL: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/index>

Daftar Isi Jurnal

Vol. 5 No. Special Issue Mei 2023

No	Judul Artikel	Penulis
1-8	Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Lingkungan Keluarga terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa	Susi Susanti, Asrin, Muhammad Syazali
9-15	Pengaruh Self-Regulated Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Perbandingan pada Santriwati MTs	Dewi Mardianti Asyhaer, Amrullah, Nourma Pramestie Wulandari, Ketut Sarjana
16-23	Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV Gugus V Kec. Praya Tengah	Nilawati, Lalu Hamdian Affandi, Husniati
24-29	Analisis Peran Orang Tua Dalam mewujudkan Kedisiplinan Belajar Siswa	Nais Kusma Dewi, Muhammad Tahir, Husniati
30-34	Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa	Aprilia, Asrin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah
35-40	Profil Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik Pasca Implementasi Model TaRL SAC	Bima Adha, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo
41-46	Pengaruh Media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Nadiatul Adawiyah, Khairun Nisa, Muhammad Makki
47-50	Implementasi Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	Ainul Firdaus, I Ketut Widiada, Heri Hadi Saputra
51-57	Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Putri Fatimah, Umar, Muhammad Makki
58-65	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa	Ida Royani, Sripatmi, Dwi Novitasari, Nani Kurniati
66-71	Pengaruh Model Pembelajaran Contoh Non Contoh Terhadap Konsep Konsep Matematika	Tegar Nando, Muhamad Tahir, Muhamad Turmuzi
72-77	Analisis Permainan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di SDN 26 Ampenan	Aulia Azizah Rahman, Darmiany Darmiany, Ketut Sri Kusuma Wardani
78-81	Metode Memainkan Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa SD	Ferdian Kaswari, Muhammad Erfan, Muhammad Tahir
82-87	Penerapan Metode Everyone Is Teacher Here Berbantuan Media Video Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi	Qistina Mei Sabil, Hairil Wadi, Suud
88-97	Pengaruh Strategi Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Perkuliahan Pendidikan IPA SD	Anindita SHM Kusuma, Ahmad Busyairi
98-104	Pengaruh Pembelajaran Berani Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa	Said Dud Daraen, I Nyoman Karma, Abdul Kadir Jaelani
105-110	Identifikasi Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Pada Siswa Kelas Tinggi	Yunihisnil ain, Muhammad Makki, Asri Fauzi
111-118	Hubungan Komunikasi Dalam Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	Yudi Ahmad Basri, Darmiany, Muhammad Tahir, Arif Widodo
119-124	Pengaruh Strategi Everyone Is Teacher Here Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa	Ragil Gamar Paskahillah, Siti Rohana Hariana Intiana, Husniati
125-129	Analisis Nilai Karakter Pada Buku Siswa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Pada Muatan SBDP	winda gusparinda, Nurul Kemala Dewi, Siti Istiningasih

130-136	Analisis penyelesaian Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa	Amelia Kusuma, Ketut Sarjana, Nani Kurniati, Amrullah
137-140	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Perlindungan Jasmani Pada Siswa	Fathul Amira, Moh.Irawan Zain, Prayogi Dwina Angga
141-145	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dan Jigsaw Pada Siswa	Dian Setiawati, Agus Ramdani, Khairuddin
146-151	Layanan Bimbingan Belajar Guru Terhadap Siswa Berkesulitan Belajar	Puji Lestari, Darmiany, Heri Hadi Saputra, A Hari Witono
152-158	Kendala Fonologis Bahasa Daerah Berbasis Pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris: Sebuah Studi Eksperimental Jurusan Bahasa Inggris	Uswatun Hasanah, Nurahmadi, Arafiq, Nurachman
159-167	Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar	Nina Yulinda, A. Hari Witono, Asri Fauzi
168-173	Pengembangan Media GUTOP (Permainan Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD	Ismi Anggraini, Vivi Rachmatul Hidayati, Siti Istiningih
174-178	Hubungan Kesadaran Metakognitif dengan Hasil Belajar IPA Biologi	Gita Ismarani, Jamaluddin, I Putu Artayasa, Kusmiyati
179-182	Efektivitas Modul Pembelajaran Biologi Cacing Nyale Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Erdiana Larasati, Jamaluddin, Syamsul Bahri
183-189	Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Pada Persamaan Sistem Material Linear Dua Variabel	Mar'atun Atun, Amrullah, Eka Kurniawan, Sudi Prayitno
190-197	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran PPKN	Elma Ayu Widari, Muhammad Makki, Ilham Syahrul Jiwandono
198-202	Kesesuaian Minat Karir dengan Keputusan Memilih Jurusan di Perguruan Tinggi	Abdiyatul Hasanah
203-209	Ritual Pange Manuk Sebagai Dasar Pendidikan Karakter di Suku Walan	Maria Prisilya Purnamalon, Indar Sabrib, Autar Abdullah
220-227	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Memahami Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD	Asri Maulina Wijayanti, A. Hari Witono, Itsna Oktaviyanti
228-232	Analisis Pendidikan Ekonomi Keluarga Pelaku UMKM di Kabupaten Kepulauan Seribu	Ramdhan Kurniawan, Faridah Iriani
233-239	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung</i>	<i>Ginanda Azahra Va Arni, Nurul Kemala Dewi, Arif Widodo</i>
240-243	Implementasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 31 Cakranegara	Fidhea Aisara, I Ketut Widiada, Muhammad Syazali



Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung

Ginanda Azahra Va Arni^{1*}, Nurul Kemala Dewi², Arif Widodo³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: 10.29303/jcar.v5iSpecialIssue

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Abstract: This study aims to determine the effect of the Scramble learning model assisted by Puzzle media on the language acquisition of first grade students at SDN Gugus 1, Gerung District. The population of this research was all of the first grade students at SDN Gugus 1, Gerung District, totaling 218 students. The sample in this study were 44 students who were determined by the Placement Test. This type of research is a Quasi Experiment with the Nonequivalent Control Group Design type. Data collection is done by testing. Data analysis used Anakova with a significance level of 0.05. The Anakova test results obtained a value of $0.023 < 0.05$ which indicated that H_a was accepted and H_0 was rejected. Based on this, it can be interpreted that the Scramble learning model assisted by Puzzle media has a positive effect on the vocabulary mastery of first grade students at SDN Gugus 1, Gerung District. In addition to increasing vocabulary mastery using the Scramble learning model for students assisted by Puzzle media, it also increases student learning activities.

Keywords: Scramble, Puzzle, Vocabulary Mastery

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung yang berjumlah 218 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 44 siswa yang ditentukan dengan *Placement Test*. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Analisis data menggunakan *Anakova* dengan taraf signifikansi 0.05. Hasil uji *Anakova* diperoleh nilai $0.023 < 0.05$ yang menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. Selain meningkatnya penguasaan kosakata siswa penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* juga meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Keywords: *Scramble*, *Puzzle*, Penguasaan Kosakata

Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional harus dikuasai seseorang secara lisan, tulisan, maupun isyarat untuk mempermudah komunikasi atau interaksi seseorang karena adanya perbedaan bahasa daerah. Kemampuan berbahasa Indonesia harus ditunjang dengan penguasaan kosakata yang akan mempermudah seseorang dalam mengirim atau menerima suatu informasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arios (2021) bahwa semakin

bertambah kosakata yang dimiliki akan memudahkan seseorang untuk berkomunikasi, namun semakin berkurang kosakata yang dimiliki akan mempersulit seseorang untuk berkomunikasi.

Kosakata merupakan kata-kata yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan seseorang. Menurut Firman et al., (2019) kosakata merupakan kumpulan kata yang digunakan dalam kegiatan berbahasa untuk mengekspresikan pikiran dan rasa. Kosakata merupakan salah satu topik bahasa Indonesia yang

dipelajari siswa dari sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT) dan merupakan dasar untuk menguasai atau memahami materi pelajaran serta berkomunikasi dengan orang lain.

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan dasar yang membantu siswa untuk memahami topik pembelajaran dan mempengaruhi pemikiran serta kreativitas siswa saat belajar. Semakin luas penguasaan kosakata yang dimiliki siswa, semakin besar kemungkinan siswa tersebut berbakat secara linguistik, sehingga memudahkan mereka untuk mengirim dan menerima informasi secara lisan atau tulisan (Widiyanto et al., 2018).

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk menggunakan, mengenal, dan memahami kosakata secara tepat dan akurat dalam menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Menurut Arios (2018) penguasaan kosakata merupakan keterampilan dalam memahami dan menggunakan kata-kata dalam ucapan atau tulisan. Penguasaan kosakata sangat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berinteraksi sehingga harus dipelajari sedini mungkin.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung, menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah, dimana nilai UTS yang diperoleh siswa masih kurang dari 75 (KKM) yang berkisar antara 61-68 untuk muatan bahasa Indonesia. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami ucapan atau perkataan guru sehingga guru harus mengombinasikan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah. Siswa juga masih kesulitan dalam berkomunikasi (bertanya, menjawab, atau berpendapat) menggunakan bahasa Indonesia selama proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara kepada guru dimana penyebab kesulitan yang dialami siswa dikarenakan dalam lingkungan siswa (rumah, sekolah, dan masyarakat) lebih dominan menggunakan bahasa daerah dibandingkan bahasa Indonesia, hal tersebut yang menyebabkan penguasaan kosakata siswa rendah serta kebingungan dalam mengartikan kosakata bahasa Indonesia. Guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai agar penguasaan kosakata siswa dapat berkembang dengan optimal dan tidak membuat siswa merasa cepat bosan ketika proses pembelajaran.

Permasalahan penguasaan kosakata yang dialami siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung jika tidak segera diteliti akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi, hasil belajar, keaktifan siswa bahkan dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan diri dihadapan orang lain. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Salfiyani et al., (2021) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata harus dilatih, dikembangkan, dan diberikan perlakuan khusus sejak dini, sehingga kosakata siswa dapat berkembang dengan maksimal.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan penguasaan kosakata yang dialami oleh siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung adalah dengan menerapkan model pembelajaran Scramble. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiharti & Riftina (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Scramble dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan kosakata, karena sesuai dengan karakteristik siswa di SD. Karakteristik dari model pembelajaran Scramble adalah menampilkan susunan huruf, kata, dan wacana yang acak atau tidak beraturan. Dalam model pembelajaran Scramble, siswa bersama dengan kelompok melakukan kegiatan permainan menyusun huruf, kata, serta kalimat yang acak (Feryantini et al., 2022).

Model pembelajaran Scramble dapat mendorong siswa untuk menemukan jawaban pertanyaan dalam bentuk permainan, yaitu menyusun huruf, kata, kalimat atau paragraf secara acak untuk membentuk jawaban yang tepat dan benar. Menurut Marlina (2017) model pembelajaran Scramble dikembangkan dari metode ceramah yang menekankan pada keaktifan siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan menyusun jawaban yang telah disediakan secara acak untuk menemukan susunan jawaban yang tepat.

Penerapan model pembelajaran akan semakin menarik, efisien, dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut Arijumiati et al., (2021) media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan untuk memperlancar penyampaian materi yang dapat menarik perhatian, antusias, pikiran, dan perasaan dalam proses pembelajaran. Media Puzzle merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dengan model pembelajaran Scramble dalam penyelesaian

masalah penguasaan kosakata siswa kelas I SD (Salwa et al., 2021).

Media Puzzle merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukasi, yaitu menyusun potongan-potongan suatu konsep (gambar, huruf, kata) yang acak agar menjadi suatu konsep yang utuh. Menurut Tastin et al., (2021) media Puzzle merupakan media yang berbentuk potongan huruf, gambar, kalimat, atau kata acak yang harus disusun agar menjadi kesatuan yang utuh dengan melibatkan keterampilan psikomotorik dan kognitif dalam penyelesaiannya.

Penggunaan media Puzzle dapat menambah semangat, rasa senang, serta antusias siswa selama proses pembelajaran. Menurut Wedham et al., (2022) media Puzzle yang dapat diterapkan pada siswa kelas ISD adalah media Puzzle yang didesain sesuai dengan materi dan karakter siswa, dimana setiap Puzzle dapat didesain dengan warna, gambar, atau huruf yang menarik.

Terdapat beberapa penelitian tentang model pembelajaran Scramble, diantaranya penelitian yang dilakukan Arios (2021) yang mengkaji tentang peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran Scramble. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata yang dimiliki siswa kelas V. Penelitian Islamiyah et al., (2022) yang mengkaji tentang kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD yang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran Scramble dan media Puzzle. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran Scramble dan media Puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian Apriani & Mujiburrahman (2022) yang mengkaji tentang peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas IV SD melalui penerapan metode pembelajaran Scramble. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa dari siklus I dengan nilai rata-rata kelas 81,2 meningkat menjadi 92,6 pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dan penelusuran penelitian terdahulu maka perlu dilakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya penguasaan kosakata siswa kelas I di SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Scramble dengan bantuan media Puzzle terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SD. Melalui penelitian ini

diharapkan dapat membantu permasalahan penguasaan kosakata yang dialami siswa dan membantu guru untuk lebih mengenal model pembelajaran Scramble dan media Puzzle.

Metode

Penelitian ini dirancang menggunakan penelitian Quasi Experiment atau tipe Nonequivalent Control Group Design. Nonequivalent Control Group Design merupakan rancangan penelitian yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, dan dilakukan *pretest-posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui perubahan keadaan sebelum dan setelah perlakuan. Responden dalam penelitian ini adalah 44 siswa dari 218 siswa yang ditentukan dengan *Placement Test*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes tulis. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskripsi data *pretest-posttest*, uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas) dan uji hipotesis dibantu dengan program *SPSS 26.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0.05.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi untuk memudahkan dalam memahami data yang ada. Data *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikelompokkan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa menurut Nurgiyantoro (dalam Kurniawati & Karsana, 2020, hal. 391), yaitu interval nilai 10-55 (kurang), 56-75 (cukup baik), 76-85 (baik) dan 86-100 (sangat baik) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Tingkat Penguasaan Kosakata Siswa

Kelompok Eksperimen Kriteria	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol Kriteria	Kelompok Kontrol	
	Pre	Post		Pre	Post
Sangat Baik	7	10	Sangat Baik	7	8
Baik	5	7	Baik	4	6
Cukup Baik	9	4	Cukup Baik	11	8
Kurang Baik	-	-	Kurang Baik	1	1

Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok mengalami peningkatan meskipun masih terdapat siswa yang termasuk ke dalam tingkat penguasaan kosakata kurang pada

kelompok kontrol karena perbedaan perlakuan yang diberikan pada kedua kelompok.

Data hasil pretest-posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui perubahan nilai pretest-posttest pada kedua kelompok, hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif *Pretest-Posttest*

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperime n	Eksperime n	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
<i>Valid</i>	21	21	23	23
<i>Missing</i>	67	67	65	65
<i>Mean</i>	80.24	87.14	78.04	81.52
<i>Median</i>	80.00	85.00	75.00	80.00
<i>Mode</i>	70	85	70	80
<i>Std. Deviation</i>	12.397	9.692	12.858	12.471
<i>Minimum</i>	60	70	50	55
<i>Maximum</i>	100	100	95	100
<i>Sum</i>	1685	1830	1795	1875

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui nilai pretest-posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengalami perubahan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai totalnya mengalami perubahan setelah dilakukannya proses pembelajaran.

Data pretest-posttest pada kedua kelompok selanjutnya diuji normalitasnya untuk mengetahui apakah data penguasaan kosakata siswa berdistribusi normal atau tidak menggunakan rumus Shapiro Wilk sebagai salah satu syarat yang harus terpenuhi sebelum uji hipotesis dilakukan, hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas

	<i>Class</i>	<i>Statistic</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
			<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	Eksperimen	.952	21	.372
	Kontrol	.924	23	.081
<i>Posttest</i>	Eksperimen	.929	21	.133
	Kontrol	.950	23	.298

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa data pada kelompok eksperimen

dan kelompok kontrol berdistribusi normal, hal ini ditunjukkan dari nilai pretest 0.372 dan 0.081 sedangkan nilai posttest 0.133 dan 0.298 yang lebih tinggi dari nilai signifikansi yaitu 0.05. Pengambilan keputusan data berdistribusi normal dan tidak adalah dengan membandingkan nilai sig. dengan 0.05, jika > 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika < 0.05 data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat selanjutnya yang digunakan untuk mengetahui apakah data penguasaan kosakata siswa homogen atau tidak menggunakan rumus *Levene's Test*, hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	<i>f1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Based on Mean	.723	3	84	.541
Based on Median	.598	3	84	.618
Based on Median and with adjusted df	.598	3	80.107	.618
Based on trimmed mean	.744	3	84	.529

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh adalah 0.541 yang menunjukkan bahwa data homogen karena lebih tinggi dari nilai signifikansi yaitu 0.05. Pengambilan keputusan data homogen dan tidak adalah dengan membandingkan nilai sig. pada bagian Based on Mean dengan 0.05, jika > 0.05 maka data homogen dan jika < 0.05 data tidak homogen.

Uji linearitas merupakan uji prasyarat terakhir yang harus terpenuhi untuk mengetahui apakah data penguasaan kosakata siswa linear atau tidak menggunakan rumus *Test for Linearity*, hasil analisis uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Uji Linearitas

		<i>ANOVA Table</i>			<i>Sig.</i>
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	
<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	975.003	3	325.001	2.273
	<i>Linearity</i>	878.489	1	878.489	6.144
	<i>Deviation from Linearity</i>	96.514	2	48.257	.337
<i>Within Groups</i>		12011.077	84	142.989	
<i>Total</i>		12986.080	87		

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh adalah 0.715 yang menunjukkan bahwa data linear karena lebih

tinggi dari nilai signifikansi yaitu 0.05. Pengambilan keputusan data linear dan tidak adalah dengan membandingkan nilai sig. pada bagian deviation from linearity dengan 0.05, jika > 0.05 maka data linear dan jika < 0.05 data tidak linear.

Setelah memenuhi semua uji prasyarat, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dan dependen memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji hipotesis dihitung menggunakan Anakova, hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Analisis Uji Hipotesis

Source	Type III		Mean Square	F	Sig.
	Sum of Squares	df			
Corrected Model	4427.131a	2	2213.565	74.389	.000
Intercept	535.246	1	535.246	17.987	.000
Pretest	4080.282	1	4080.282	137.121	.000
Kelas	166.497	1	166.497	5.595	.023
Error	1220.028	41	29.757		
Total	317625.000	44			
Corrected Total	5647.159	43			

a. R Squared = .784 (Adjusted R Squared = .773)

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh adalah 0.023, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle terhadap penguasaan kosakata yang diterapkan karena nilai yang diperoleh lebih rendah dari nilai signifikansi yaitu 0.05. Pengambilan keputusan uji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai sig. pada bagian kelas dengan 0.05, jika nilai sig. < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan adanya pengaruh dan jika nilai sig. < 0.05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang menunjukkan tidak adanya pengaruh.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. Terdapat tiga indikator yang digunakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa, yaitu: 1) Mampu menganalisis kosakata anggota keluarga besar; 2) Mampu

mengkategorikan sinonim dan antonim dari kosakata anggota keluarga besar; serta 3) Mampu menuliskan huruf dari kosakata anggota keluarga besar yang masih acak. Hasil tes berdasarkan indikator diatas diperoleh nilai rata-rata pretest 80.24 dan posttest 87.14 pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle. Penguasaan kosakata siswa pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan terjadi peningkatan yang dapat terlihat dengan semakin mengenal kosakata anggota keluarga, mengenali huruf-huruf yang ada pada setiap kosakata, serta memahami sinonim dan antonim dari kosakata tersebut.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran Scramble dan media Puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan Putra et al., (2022) yang mengkaji tentang pengaruh Scramble terhadap kemampuan penguasaan kosakata, dimana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest-posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 48.513 menjadi 77.407. Penelitian lain yang dilakukan oleh Salwa et al., (2021) yang mengkaji tentang keefektifan media Puzzle terhadap penguasaan kosakata, dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa thitung $>$ ttabel yaitu 5,11 $>$ 2.002. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa media pembelajaran Scramble dan media Puzzle efektif sebagai sarana dalam membantu siswa kelas I untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang masih senang bermain.

Pengaruh dari model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan Anakova dengan nilai signifikansi sebesar 0.023 $<$ 0.05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa. Penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa pada kelompok eksperimen karena model Scramble dan media Puzzle dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih fokus selama proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan

dengan pendapat Zulkarnaini & Mahdalena (2019) yang menyatakan bahwa model Scramble dan media Puzzle merupakan salah satu model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus dan kecepatan berpikir siswa.

Perbedaan nilai rata-rata posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan salah satu bukti yang dapat menunjukkan dampak positif dari penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle, dimana nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen $87.14 > 81.52$ pada kelompok kontrol, perbedaan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diberikan. Pada kelompok eksperimen diterapkan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle yang membuat siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran sedangkan pada kelompok kontrol hanya berfokus pada buku tematik yang membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Miranty et al., (2020) juga menyatakan hal yang sama dimana model Scramble dan media Puzzle menyebabkan semangat belajar siswa semakin meningkat.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol hanya berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru yang mengakibatkan siswa kurang antusias dan bosan selama pembelajaran. Siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle melaksanakan pembelajaran sambil bermain, seperti permainan menyusun Puzzle kosakata dan permainan menyusun kosakata yang acak pada LKPD bersama anggota kelompoknya. Penerapan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle pada kelas eksperimen memberikan dampak yang baik terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran terutama terhadap penguasaan kosakata anggota keluarga besar karena siswa terlibat secara langsung untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata tersebut.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas, penggunaan model pembelajaran Scramble dan media Puzzle meningkatkan aktivitas siswa karena selama proses pembelajaran siswa tidak hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru dan latihan soal. Namun, banyak aktivitas yang dapat merangsang

keaktifan belajar siswa, seperti memasang Puzzle, menggunting, dan menempel kosakata pada LKPD. Malechah (dalam Swastika et al., 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle merupakan model dan media yang bersifat aktif sehingga siswa dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle merupakan salah satu model dan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena sesuai dengan karakter siswa kelas I. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Zulkarnaini & Mahdalena (2019) yang menyatakan model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle sesuai dengan karakter siswa kelas I SD karena menyediakan proses pembelajaran sambil bermain. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat, minat, motivasi, dan konsentrasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Widodo et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media dan model yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penggunaan model dan media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Sehingga pendidik diharapkan dapat mengkombinasikan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji menggunakan *Anakova* untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran Scramble berbantuan media Puzzle terhadap penguasaan kosakata siswa diperoleh nilai $sig. 0.023 < 0.05$ yang menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas I SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung. Selain meningkatnya penguasaan kosakata siswa penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media *Puzzle* juga meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ketua SDN Gugus 1 Kecamatan Gerung, Kepala

Sekolah, dan Pendidik yang telah membantu dengan memberikan fasilitas tempat untuk melakukan kegiatan penelitian.

Daftar Pustaka

- Apriani, A., & Mujiburrahman. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Metode Scramble pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116-124.
<https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jml/article/view/1005>
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698-704.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>
- Arios, E. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Model Pembelajaran Scramble pada Siswa Kelas V SD Negeri 040551 Lau Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-4.
<https://doi.org/10.26499/rnh.v8i1.636>
- Feryantini, N. L., Sanjaya, P., & Dewi, N. P. C. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(1).
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/2148>
- Islamiyah, N., Azis, S. A., Tarman, Nadira, & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116-129.
<https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 386-399.
<https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Marlina, R. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca melalui Metode Scramble pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri 002 Benteng Kecamatan Sungai Batang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 409-418.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4532>
- Miranty, A. A., Ahmad, H., & Jaelani, A. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Scramble Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Alat Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V Gugus 5 Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2019/2020. *PROGRES PENDIDIKAN*, 1(1), 42-51.
<http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/7>
- Putra, H., Mujiyanto, J., Astuti, P., & Syafri, F. (2022). Pengaruh Scrambled Word Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 7 pada Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Juara Pekanbaru Tahun Akademik 2022 / 2023. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 465-472.
<http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Salfiyani, Darmiany, & Musaddat, S. (2021). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Praya Tengah. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 158-165.
<https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 108-114.
<https://doi.org/10.26858/phonologie.v1i2.1525>
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14-22.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Swastika, B., Purnanto, A. W., & Triana, P. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Kereta Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD. *Borobudur Educational Review*, 1(2), 80-85.
<https://doi.org/10.31603/bedr.5684>
- Tastin, Sholikhah, H. A., & Sulastri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal*

- Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157-168.
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Wedham, I. W. B. M., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 773-780.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2843>
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD*, 1(1), 19-25.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *MAGISTRA*, 11(1), 1-21.
<https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Zulkarnaini, & Mahdalena, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Suku Kata dengan Model Pembelajaran Scramble di Kelas I SD Negeri 16 Juli. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 57-65.
<http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupen-das/article/view/502>

