

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN MEDIA
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II
SDN 3 BLANG MANGAT**

Mutiara Sani¹, Aisyah Ma'awiyah², Rahmy Zulmaulida³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK,

UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe

mutiarasani110504@gmail.com

aisyah.maawiyah@uinsuna.ac.id.

rahmyzulmaulida@uinsuna.ac.id

ABSTRACT

Indonesian language instruction at SD requires appropriate models and media so that students' reading skills can develop to their full potential. One effective model is the Scramble model, which is combined with Canva media. The purpose of this study is to understand the impact of using the Scramble model with Canva media on students' ability to learn Indonesian in class II SD Negeri 3 Blang Mangat. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design and a pre-test, post-test control group design. Students in grade II SD Negeri 3 Blang Mangat make up the population and study sample. Data collection is done using the ability to read permulaan, while data analysis uses statistical methods to test hypotheses. The study's findings indicate that the experimental class's rata-rata posttest score of 88.05 is higher than the control class's score of 76.42. According to uji hipotesis, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,381 > 1,687$) based on the nilai t_{hitung} sebesar 4,381 and t_{tabel} sebesar 1,687. If the 2-tailed Nilai Sig. is less than 0.000, then H_0 is rejected and H_a is accepted. As a result, there is a significant impact of using the Scramble model with Canva media on students' ability to learn Indonesian in grade II SD Negeri 3 Blang Mangat. This model is more effective than conventional teaching because it can create engaging, creative, and innovative learning environments.

Keywords: Model Scramble, Media Canva, Permulaan Reading Capability, Indonesian, SD 3 Bang Mangat.

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memerlukan model dan media yang tepat agar kemampuan membaca siswa dapat berkembang secara optimal. Salah satu model yang efektif adalah model Scramble yang dikombinasikan dengan media Canva. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Scramble berbantuan media Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Blang Mangat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen dan desain pre-test post-test control group design. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 3 Blang Mangat. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan

membaca permulaan, sedangkan analisis data menggunakan metode statistik untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,05 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,42. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai thitung sebesar 4,381 dan ttabel sebesar 1,687, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,381 > 1,687$). Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model Scramble berbantuan media Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 3 Blang Mangat. Model ini lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kreatif, dan inovatif.

Kata kunci: Model Scramble, Media Canva, Kemampuan Membaca Permulaan, Bahasa Indonesia, SD Negeri 3 Blang Mangat.

A. Pendahuluan

Membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi untuk memahami huruf, suku kata, kata, dan kalimat. siswa kelas II SDN 3 Blang Mangat masih mengalami kesulitan membaca, membedakan huruf, dan menuliskan kata dengan benar. Guru juga masih menggunakan metode konvensional yang membuat pembelajaran kurang menarik. Karena itu, model Scramble dan media Canva dipilih sebagai solusi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan visual.

Berdasarkan hasil PISA 2022, kemampuan membaca siswa di Aceh mengalami penurunan dibandingkan hasil PISA 2018, dari skor 371 menjadi 359 poin, dengan peringkat Aceh berada di posisi 72 dari 77 negara peserta. Meskipun terjadi kenaikan

peringkat sekitar 5-6 posisi dari tahun sebelumnya, skor literasi membaca di Aceh tetap menunjukkan penurunan. Hal ini mencerminkan kondisi Aceh, dimana capaian peringkat sejak awal ikut serta pada tahun 2000 sampai 2022 konsisten berada di posisi relatif rendah, menandakan kualitas pendidikan Indonesia belum memenuhi standar masyarakat global dan berada di bawah negara-negara lain di dunia.

Adapun dalam penelitian yang dilakukan oleh “yuniarti, safitri dan wini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran scramble memberikan dampak positif bagi ketertarikan siswa dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, adapun yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti terletak pada subjek penelitian

dimana peneliti berfokus pada siswa kelas II hal tersebut bertujuan memaksimalkan dari metode pembelajaran *scramble* melalui berbantuan media *canva*.

Terkait dengan permasalahan tersebut, penulis menawarkan model pembelajaran *Scramble* dapat membuat pembelajaran membaca lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca serta memahami teks yang siswa baca. Penulis juga menawarkan media berbantuan *canva* agar guru dapat membuat materi membaca yang lebih visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi selain itu penggunaan media *canva* juga dipilih dengan tujuan memudahkan guru dikarenakan media *canva* merupakan salah satu platform yang mudah dikuasai selain itu media *canva* juga memiliki bermacam model yang ditawarkan.

Berdasarkan permasalahan diatas memerlukan pembaharuan, karena kenyataan selama proses dalam pembelajaran yang dilakukan guru tidak menggunakan model pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan model ceramah tanpa

adanya media pembelajaran yang dilakukan guru. Guru kurang bervariasi dalam pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru sehingga kurang menarik siswa dan tidak adanya tantangan bagi siswa karena model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa masih monoton belum menggunakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dalam pokok bahasan penulis mengharapkan siswa dapat lebih aktif melalui penerapan model *Scramble* berbantuan media *canva*. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Scramble* Berbantuan Media *Canva* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 3 Blang Mangat.

B. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dimana penelitian ini berisikan angka-angka yang bersumber dari data yang dikumpulkan dan akan diuji melalui metode statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan, sedangkan jenis

penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah *Quasi experiment* dengan menggunakan tipe *pre-test* dan *post test control group desing*, *Quasi eksperimen* adalah suatu desain penelitian yang berusaha untuk mencari variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat, berdasarkan desain dengan menggunakan jenis *Quasi experiment* maka peneliti mengambil langkah dengan menentukan kelas experiment dan kelas kontrol langkah selanjutnya adalah memberikan pretest (tes awal) yang sama pada pada kelas eksperimen dalam kelas kontrol. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda.

Tabe1.1 Desain penelitian

<i>Kelompok</i>	<i>Pre - test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post -test</i>
Kelas Eksperimen	O1	X1	O3
Kelas Kontrol	O2	X2	O4

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O1 : Hasil pre-test kelas eksperimen.

O2 : Hasil pre-test kelas kontrol.

O3 : Hasil post-test kelas eksperimen.

O4 : Hasil post-test kelas kontrol.

X1 : Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan penerapan model *scramble*

X2 : perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media canva

Waktu dan lokasi penelitian dilakukan pada sekolah dasar (SD) negeri 3 blang mangat yang dilakukan pada bulan mei 2026, yang mana siswa kelas II yang menjadi objek dari penelitian untuk mengetahui efektifitas dari metode pembelajaran *scramble*, selain itu.

peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IIb dan juga siswa kelas IIa sebagai sampel pembantu dalam menguji data penelitian. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDN 3 Blang Mangat.

Tabel 1.2 jumlah populasi

No.	Kelas	Jumlah
1.	IIa	20
2.	IIb	19
Jumlah		39

Sumber data: SDN 3 Blang Mangat

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah dengan menguji hipotesis untuk menjawab permasalahan dalam penelitian, pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji tiga uji prasyarat diantaranya uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Jika data normal maka pengujian dapat menggunakan teknik analisis parametrik, namun jika data tidak normal maka dapat menggunakan teknik analisis non parametrik. Analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS 22 for window dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan

- 1) Jika nilai $> 0,5$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui populasi

memiliki varian yang sama atau berbeda. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam uji hipotesis yaitu Independent samples T Test. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan ketentuan dalam pengujian ini adalah :

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka data bersifat tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS versi 2.1 adalah independent sampel T Test yang digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dengan hipotesis statistik yaitu:

H_0 : tidak terdapat pengaruh model scramble berbantuan canva terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 3 Blang Mangat

H_a : terdapat pengaruh model scramble berbantuan canva terhadap kemampuan membaca siswa pada

pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 3 Blang Mangat.

Kreteria pengujian adalah.

- 1) Jika signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima
- 2) Jika signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengujian tes kemampuan membaca permulaan siswa dalam penelitian ini dilakukan di kelas Ila sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan siswa kelas Iib sebagai kelas kontrol dengan jumlah 19 siswa. Peneliti menggunakan tes berbentuk esay yang dilakukan secara langsung oleh siswa melalui lembar observasi tes kemampuan membaca permulaan siswa. Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model *Scrambel* berbantuan media canva sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan model *Scrambel* berbantuan media canva.

- 1) Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nilai pretest dalam penelitian ini diambil ketika peneliti belum memulai proses pembelajaran, yang bertujuan

untuk melihat kemampuan awal siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun hasil tes awal kedua kelas yaitu:

Tabel 1.3 Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Inisial	Pretest	No	Inisial	Pretest
1	FA	40	1	AS	58
2	MI	58	2	AQ	43
3	RA	53	3	AA	40
4	AL	68	4	AH	65
5	FACH	50	5	FM	38
6	FAH	33	6	EA	53
7	FA	80	7	KA	60
8	FA	48	8	FA	70
J					
9	ZA	70	9	IM	35
10	AR	50	10	LM	50
11	MU	65	11	MA	73
12	AT	45	12	LF	58
13	AS	60	13	MF	43
14	MA	70	14	MA	50
15	AL	50	15	MAU	53
16	RA	68	16	NU	58
17	FA	60	17	RS	53
18	AR	58	18	RA	48
19	FT	58	19	UZ	58
20	FU	48			

Jumlah	113	Jumlah	1006
2		h	
Rata-Rata		Rata-Rata	
56.60			52.95

Berdasarkan data pada tabel 1.3 menunjukkan bahwa jumlah nilai *pretest* untuk kelas eksperimen yaitu 1132 dan rata-rata nilai *pretes* kelas eksperimen adalah 56.60, sedangkan jumlah nilai *pretest* untuk kelas kontrol yaitu 1006 dan rata-rata nilai *pretes* kelas kontrol adalah 52.95. Hasil rata-rata data tersebut terlihat bahwa nilai *pretes* dari kelas eksperimen dan kontrol masih sangat rendah dengan nilai KKM yang ditentukan yaitu 70.

1) Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Hasil tes akhir siswa (*posttest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan kepada siswa setelah proses penelitian dilakukan, yang bertujuan sebagai bentuk evaluasi melihat kemampuan siswa setelah diterapkannya model Scrambel berbantuan media canva. Adapun hasil tes akhir siswa yaitu:

Tabel 1.4 Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
------------------	---------------

No	Inisial	Postes t	No	Inisial	Postes t
1	FA	98	1	AS	83
2	MI	75	2	AQ	55
3	RA	88	3	AA	65
4	AL	90	4	AH	90
5	FAC H	85	5	FM	93
6	FAH	88	6	EA	75
7	FA	95	7	KA	75
8	FAJ	95	8	FA	73
9	ZA	90	9	IM	75
10	AR	85	10	LM	68
11	MU	95	11	MA	88
12	AT	88	12	LF	65
13	AS	90	13	MF	75
14	MA	85	14	MA	83
15	AL	98	15	MAU	80
16	RA	90	16	NU	83
17	FA	78	17	RS	73
18	AR	85	18	RA	70
19	FT	90	19	UZ	83
20	FU	73			
Jumlah	176	Jumlah			1452
1		h			
Rata-Rata	88.05	Rata-Rata			76.42

Berdasarkan data pada tabel 1.4 menunjukkan bahwa jumlah nilai

posttest untuk kelas eksperimen yaitu 1761 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 88.05, sedangkan jumlah nilai *posttest* untuk kelas kontrol yaitu 1452 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 76.42. Hasil rata-rata data tersebut terlihat bahwa nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol sudah memenuhi nilai KKM yaitu 70.

Dalam menganalisis data dari hasil pretest dan posttest melalui metode statistic deskriptif hasil penelitian dapat digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan data penelitian,

1. Pengujian prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam hasil penelitian variabel terikat dan variabel bebas untuk tes awal keduanya mempunyai distribusi data normal atau tidak. Nilai normalitas yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 21 melalui teknik *Shapiro wilk*. Pedoman menentukan data normal adalah sebagai berikut

**Tabel 1.5 Hasil Uji
Normalitas untuk Nilai
Pretest dan Posttest**

Tests of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Statistic	df
Hasil_pretest	Eksperimen	.117	2.200	.928	1761
	Kontrol	.108	1.209	.936	1452
Hasil_Posttest	Eksperimen	.179	2.094	.916	1761
	Kontrol	.138	1.209	.924	1452

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer diolah, 2026

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan uji prasyarat homogenitas, dan untuk mengukur homogenitas di olah lewat SPSS Versi 21. Uji ini memiliki ketentuan bahwa variansi dari setiap kategori dikatakan sama jika nilai probabilitas signifikansi

>0,05 Adapun hasil yang diperoleh dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut

Tabel 1.6 Hasil Uji Homogenitas untuk Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_ pretes	Based on Mean	.329	1	37	.570
	Based on Median	.244	1	37	.624
	Based on Median and with adjusted df	.244	136.672	2	.624
	Based on trimmed mean	.319	1	37	.576
Hasil_ Posttes t	Based on Mean	2.355	1	37	.133
	Based on Median	1.731	1	37	.196
	Based on Median and with adjusted df	1.731	134.494	4	.197
	Based on trimmed mean	2.460	1	37	.125

Sumber: Data Primer diolah, 2026

Pada hasil uji homogenitas data pretest berdasarkan nilai *Based on Mean*, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0.329 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.570. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 ($0.570 > 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas memiliki tingkat penyebaran data yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah ada pengaruh antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol atau antara kelompok yang diberi perlakuan dan tidak dalam pengujian hipotesis terdapat kriteria pengujian dimana hasilnya diperoleh dari daftar distribusi t_{tabel} dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1 - \alpha)$. Taraf signifikan yang digunakan dalam pengujian ini adalah $\alpha = 0,05$.

Tabel 1.7 Uji hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene's Test for Equality of Variance	t-test for Equality of Means

		Varian		t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference
		F	Sig.				
Ha sil _P ostt est	Equal varian ces assum ed	2.355	4.3 .13381	3	7	.000	11.6 29
	Equal varian ces		4.3 32.5	32.5	84	.000	11.6 29
	not assum ed						

Sumber: Data Primer diolah, 2026

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.381$, sedangkan untuk $t_{tabel} = dk = (n_1 + n_2 - 2) = (20 + 19 - 2) = 37$ pada taraf 0,05, maka $t_{tabel} = 1.687$ dengan ini dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 4.381 > 1.687$ dan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Scrambel berbantuan media canva terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 3 Blang Mangat.

Dari hasil penelitian peneliti dalam membahas terkait perbedaan yang terdapat dari sebelum dan sesudah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol adapun hasil

pembahasan dari peneliti tersebut adalah

1) Data pretests dari hasil

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model Scramble berbantuan media Canva pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 88,05 dengan nilai minimum 73 dan nilai maksimum 98, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 76,42 dengan nilai minimum 55 dan nilai maksimum 93.

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 56,60 dengan nilai minimum 33 dan nilai maksimum 80, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 52,95 dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 73. Kedua nilai rata-rata tersebut masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

2) Model pembelajaran scramble

Model pembelajaran Scramble dalam penelitian ini dilaksanakan melalui lima langkah utama, yaitu: (1) guru menyajikan materi menggunakan pendekatan saintifik; (2) guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dan membagikan lembar soal beserta kartu-kartu jawaban; (3) masing-masing kelompok berdiskusi dan menempelkan kartu jawaban pada karton soal di papan tulis; (4) guru memanggil salah satu siswa secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya; dan (5) guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Melalui langkah-langkah tersebut, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam proses pengenalan huruf dan kata sehingga pemahaman mereka terhadap konsep membaca permulaan menjadi lebih kuat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 3 Blang Mangat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Scramble berbantuan media Canva lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan membaca

permulaan siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang mencapai 88,05, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 76,42. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai thitung (4,381) lebih besar daripada ttabel (1,687) dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model Scramble berbantuan media Canva terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, Mukhlison. "Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2016): 283–309. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>.
- Islam, Universitas, Negeri Sultanah, and Nahrasiyah Lhokseumawe. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sdn 1 Syamtalira Bayu" 12, No. September (2025): 44–46.
- Rahmah, Nifa Nailul, and Nurrohmatul

- Amaliya. "Efektivitas Penggunaan Media Big Book TerhNo, Vol. 'Jurnal Cakrawala Pendas Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap' 8, No. 3 (2022): 738–45. Adap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 738–45. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2581>.
- Sari, Mutia Yulita, Jesi Alexander Alim, and Zetra Hainul Putra. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 013 Petai Baru Kabupaten Kuantan Singingi." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 312–19.
- Sianturi, Rektor. "Test Normality As A Condition Of Hypothesis Testing" 11, No. 1 (2025): 1–14.
- Siregar, Hasny Delaila, Manna Wassalwa, Khairina Janani, and Irma Sari Harahap. "Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika." *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 3. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittiha du/article/download/44/74>.
- Ulya, Khairatul, Srimuliati Srimuliati, Nabila Alviona, and Nabila Luthfiyya Khairi. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dengan Menggunakan Media Canva" 3, no. 2 (2024): 15–22.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Yunita, Mahda, Russy Ranggayoni, Islam Negeri, and Sultanah Nahrasiyah. "Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Media Papan Magnet Pada Anak Usia Dini" 5, no. 1 (2026): 11–22. <https://doi.org/10.56921/jumper.v5i1.335>.