

PENGEMBANGAN MODEL *RUN SCRAMBLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENELAAH TEKS BERITA SISWA

Oleh :

Ami Oktaviani¹⁾, Hera Wahdah Humaira²⁾, Deden Ahmad Supendi³⁾

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

¹email: amiokta@ummi.ac.id

²email: hera297@ummi.ac.id

³email: dedenahmadsupendi118@ummi.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 2 Juli 2026

Revisi, 24 Agustus 2026

Diterima, 31 Agustus 2026

Publish, 15 September 2026

Kata Kunci :

Pengembangan,
Run Scramble,
Menelaah Teks Berita.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk, 1) mendeskripsikan proses pengembangan model pembelajaran *Run Scramble* pada materi teks berita, 2) mendeskripsikan kelayakan model pembelajaran *Run Scramble* Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model ADDIE. Sampel dalam penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VII-D di SMP Negeri 5 Kota Sukabumi. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta soal *pretest* dan *posttest*. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Run Scramble* dinyatakan sangat layak digunakan oleh para validator dengan persentase rata-rata 94%. Selain itu, uji efektivitas melalui *paired samples t-test* menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam membedah struktur dan mengidentifikasi unsur teks berita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *Run Scramble* layak dan efektif digunakan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif untuk mengasah kefokuskan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Ami Oktaviani

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: amiokta@ummi.ac.id

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP memiliki fungsi sebagai sarana peningkatan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta berliterasi. Pembelajaran menurut Frasandy (2022) adalah sebuah proses perubahan perilaku karena adanya interaksi antara siswa, guru, materi ajar serta lingkungan belajar. Proses transisi pola pikir siswa menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. Siswa sedang berada dalam fase peralihan dari cara berpikir yang konkret di tingkat dasar menuju cara berpikir yang lebih kritis. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa, terutama membaca pemahaman (menelaah) harus diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih kritis melalui pendekatan berbasis teks.

Kurikulum yang digunakan saat ini berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student*

centered learning) dan juga bermakna (*deep learning*). Siswa kelas VII mulai mempelajari mengenai berbagai jenis teks, salah satunya teks berita. Teks berita adalah penyampaian informasi yang paling cepat mengenai fakta atau gagasan terkini yang akurat, menarik, atau signifikan bagi banyak orang, melalui berbagai saluran media (Jumriah, 2023). Siswa perlu mengetahui dan memahami sebuah teks mencakup struktur pembangun serta unsur yang terdapat di dalamnya. Nurhadi (2016) dalam bukunya menyebutkan bahwa struktur teks berita terdiri atas judul berita, teras berita, dan isi berita. Adapun unsur teks berita biasanya termuat dalam bagian teras berita, meliputi 5W+1H. Siswa memerlukan pelatihan agar dapat menganalisis struktur, mengidentifikasi unsur, serta memvalidasi kebenaran informasi. Hal tersebut merupakan upaya agar siswa dapat tercegah menerima berita hoaks yang beredar.

Kemampuan membaca dan menelaah memiliki hubungan yang sangat erat dalam proses memahami teks secara mendalam. Membaca berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan isi serta makna yang terdapat dalam teks, baik secara tersirat maupun tersurat (Yusnia & Purnamalia, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa membaca dapat memberikan kemampuan yang baik dalam menganalisis teks. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, menelaah dapat diartikan sebagai kegiatan membaca secara kritis terhadap sebuah teks untuk menganalisis struktur, isi, aturan bahasa, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, agar dapat melakukan penelaahan sangat bergantung pada keterampilan membaca.

Akan tetapi yang terjadi di lapangan adalah beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menelaah teks. Berdasarkan hasil wawancara, kurangnya partisipasi siswa terhadap pembelajaran disebabkan oleh tingkat konsentrasi dan kefokusannya siswa yang bervariasi sehingga berpengaruh terhadap pemahaman mereka mengenai materi yang disampaikan. Selain itu, disebabkan juga oleh penerapan model pembelajaran yang konvensional, sehingga berdampak pada berkurangnya motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar. Didasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya upaya pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model yang dikembangkan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan fokus siswa, dan menumbuhkan motivasi belajar. Melalui pendekatan ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum.

Model pembelajaran yang dikembangkan bernama *Run Scramble* berbasis permainan harta karun. *Run Scramble* ini merupakan pengembangan dari model *Scramble* konvensional yang kemudian dipadukan dengan permainan sehingga siswa tidak hanya menyusun kalimat atau paragraf acak dari sebuah teks berita, tetapi juga terlibat dalam aktivitas fisik untuk mengumpulkan bagian-bagian teks. Model *Scramble* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada pemanfaatan media kartu jawaban acak, di mana siswa dituntut mengidentifikasi dan menyusun kembali kartu tersebut secara tepat (Tanjung, Supandi, & Toyyib, 2021). Secara konseptual, model pembelajaran *Scramble* tradisional menurut Rashidiyanti (dalam Larasati, Putrayasa, & Dewantara, 2024) didasarkan pada permainan susun kata, di mana siswa menyusun kata-kata, kalimat atau paragraf yang acak menjadi suatu kesatuan yang bermakna. Namun, model yang biasa digunakan ini umumnya dibatasi aktivitas fisik dan media yang monoton. Oleh karena itu, hal utama yang membedakan model *Run Scramble* ini adalah adanya

permainan mencari harta karun sebagai bagian dari prosesnya. Siswa mencari kartu jawaban atau harta karun yang sesuai dengan pertanyaan dalam lembar kerja siswa (lembar misi). Perubahan tersebut membuat interaksi siswa lebih berfokus pada kerja sama dalam kelompok dan memberikan umpan balik secara langsung, serta memahami struktur dan unsur teks berita secara mendalam.

Beberapa penelitian terdahulu telah memberikan gambaran hasil yang cukup signifikan terhadap penerapan model *Scramble* dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Idawati, Triani, dan Mulyani (2024) mengenai penerapan model *Scramble* dalam materi teks diskusi. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Scramble* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks diskusi efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Awaliyah, dkk., berjudul “Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan dengan Model *Scramble* Berbantu *Wordwall*”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu perpaduan model *Scramble* dengan teknologi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sebagai gambaran menyeluruh, perbandingan fokus dan hasil dari penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil
1.	Awaliyah, Mas'ud, dan Kurniati (2024)	Penggunaan model <i>Scramble</i> dalam materi perubahan lingkungan berbantu media <i>Wordwall</i> .	Perolehan nilai <i>posttest</i> pada kelas eksperimen meningkat menjadi 80,1. Hal tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi antara model <i>Scramble</i> dengan media <i>Wordwall</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.
2.	Idawati, Triani, dan Mulyani	Penerapan model <i>Scramble</i> pada	Implementasi model <i>Scramble</i> berpengaruh

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil
	(2024)	keterampilan menyusun teks diskusi.	terhadap kemampuan siswa dalam menyusun teks diskusi. Dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil <i>posttest</i> sebesar 69,167 serta mendapatkan respons positif dari siswa dengan kategori sangat senang.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya kesenjangan (*gap*) dalam penelitian terdahulu berupa kurangnya elemen gamifikasi yang menstimulasi kecerdasan kinestetik dan kolaborasi nyata antarsiswa di dalam kelas. Oleh karena itu, alasan utama dilakukannya pengembangan model *Run Scramble* ini adalah untuk mengembangkan model *Scramble* yang dimodifikasi melalui permainan harta karun. Di samping itu, belum ada riset yang menggabungkan kegiatan fisik secara langsung ke dalam model *Scramble* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan aspek kinestetik siswa. Pengembangan model *Scramble* tidak hanya berdasar pada media digital tetapi juga memasukkan elemen aktivitas fisik untuk meningkatkan kemampuan literasi, pemahaman terhadap teks berita, dan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh.

Model *Run Scramble* ialah sebuah metode pembelajaran kolaboratif dan interaktif yang dikembangkan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menelaah, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah kelompok, serta menumbuhkan minat belajar siswa secara kreatif. Metode ini mengintegrasikan teknik *scramble* dengan elemen gamifikasi melalui permainan pencarian harta karun guna memaksimalkan kecepatan berpikir kognitif dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Benjamin S. Bloom (dalam Zainudin & Ubabuddin, 2023) menyatakan tujuan pembelajaran harus merujuk pada tiga ranah pendidikan, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka dari itu, karakteristik model pembelajaran *Run Scramble* berorientasi pada ketiga ranah tersebut, terlihat dari aktivitas fisik fungsional berupa gerakan lari sebagai langkah yang harus dilakukan untuk menemukan harta karun. Hal tersebut didukung oleh pendapat menurut Nurulita dan Aziz (2024) bahwa penggabungan aktivitas fisik

dan kognitif dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa. Aktivitas motorik serta sensorik terbukti dapat mengoptimalkan pemrosesan informasi dan fungsi berpikir siswa.

Aktivitas fisik dalam model pembelajaran ini diterapkan untuk mewujudkan konsep belajar sambil bermain. Pada pelaksanaannya, kegiatan seperti berlari atau mencari harta karun secara efektif membantu siswa tetap fokus dan terlibat aktif dalam permainan. Selanjutnya, saat menyusun dan mengidentifikasi unsur-unsur berita, siswa secara alami akan memahami kronologi suatu peristiwa sekaligus melihat keterkaitan antarparagraf dalam membentuk teks berita yang utuh. Penerapan model *Run Scramble* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam menganalisis teks berita, mengembangkan keterampilan literasi, serta memaksimalkan hasil belajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Sugiyono (2022) menyatakan metode penelitian dan pengembangan ialah teknik yang dipergunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, tahapan penelitian dilakukan melalui 5 tahap berikut: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Menurut Tegeh (dalam Safitri & Aziz, 2022) model ADDIE merupakan model yang ditandai dengan pendekatan pembelajaran yang terorganisir dan sistematis, berfokus pada upaya mengatasi hambatan pendidikan melalui sumber ajar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Model ini dipilih karena serangkaian tahapannya yang berkesinambungan sehingga membantu peneliti dalam mengembangkan produk secara terstruktur. Adapun desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*.

Subjek dalam proses penelitian ini terdiri atas subjek ahli dan subjek uji coba pengembangan. Subjek ahli yaitu para validator yang memvalidasi kelayakan produk sebelum produk diujicobakan, sedangkan subjek uji coba ialah siswa kelas VII-D sebagai sampel penelitian, serta salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain melalui wawancara, angket, dan tes.

1) Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur antara dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh (Yuhana & Aminy, 2019). Wawancara tersebut berguna untuk menganalisis potensi dan masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-D. Data yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai acuan latar belakang penelitian ini.

2) Angket

Menurut Sukmadinata (2016) angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tidak langsung kepada responden untuk dijawab. Angket berguna untuk memperoleh data dalam proses validasi dari para ahli.

3) Tes

Penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebagai alat penilaian. Tes tersebut berperan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum dan setelah implementasi model *Run Scramble*. Sebagaimana pendapat Adri (2020) bahwa tes digunakan sebagai dasar untuk mengukur dan mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi instrumen validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, soal *pretest* dan *posttest*, serta media ajar.

Adapun teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif. Hasil dari kuesioner validasi ahli serta angket respons yang diperoleh dari guru dan siswa dianalisis menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan dalam penelitian ini sebagai cara untuk mengetahui dan mengukur tanggapan responden terhadap berbagai pernyataan yang telah dibuat. Skala Likert dipilih karena dapat memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai penilaian responden secara kuantitatif. Setiap butir pernyataan dalam kuesioner dilengkapi dengan lima pilihan jawaban beserta skor yang menunjukkan sejauh mana responden menyetujui pernyataan tersebut. Jawaban-jawaban tersebut antara lain; Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Cukup Setuju (CS) diberi skor 3, Setuju (S) dengan 4 skor, dan Sangat Setuju (SS) diberi skor 5. Sedangkan, hasil dari *pretest posttest* dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat analisis, mencakup uji normalitas dan uji *T-test*. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan uji hipotesis atau uji *t* menggunakan *paired sample t-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Run Scramble* dengan model ADDIE sebagai berikut.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu analisis. Tahap ini berguna untuk mengetahui beberapa aspek yang menjadi dasar latar belakang penelitian. Pada analisis ini dilakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data secara lisan. Saadati dan Sadli (2019) menyatakan bahwa wawancara merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian melalui percakapan dengan para responden. Adapun wawancara tersebut dilakukan kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII dan beberapa siswa kelas VII-D di SMP Negeri 5 Kota Sukabumi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas VII-D berjalan dengan baik, sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru. Namun, terdapat beberapa kendala yang terjadi seperti fokus siswa yang mudah teralihkan ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan atensi siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang optimal dan memengaruhi pemahaman siswa dalam belajar. Sedangkan, hasil wawancara kepada siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi dan permainan menyusun teks dikarenakan lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengembangan model pembelajaran yang dirancang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, model yang dikembangkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya tingkat partisipasi siswa sekaligus meningkatkan kemampuan menelaah teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Desain (*Design*)

Tahapan desain atau perancangan berfokus pada proses pembuatan pengembangan sintaks model, materi, media, serta instrumen pembelajaran lainnya. Proses ini dimulai dengan merancang konsep *Run Scramble* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan kendala yang terjadi dalam proses belajar. Perancangan ini kemudian dibentuk menjadi langkah-langkah model pembelajaran disertai dengan alokasi waktu serta media yang akan digunakan. Bentuk pengembangan yang dilakukan sebagai berikut.

1. Pengembangan Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Run Scramble*

Sintaks dalam model *Run Scramble* terbagi atas tiga tahapan yakni sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

1. Guru membuka kegiatan belajar yang meliputi mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, dan sebagainya.
2. Guru menjelaskan topik pembelajaran teks berita, meliputi pengertian, struktur, unsur, dan kebahasaan yang terdapat dalam teks berita. Guru juga memaparkan aturan permainan model *Run Scramble*, seperti siswa akan dikelompokkan dan masing-masing anggota kelompok harus bertanggung jawab kepada tugasnya, area permainan hanya di sekitar kelas sehingga siswa tidak diperbolehkan beraktivitas di luar area yang telah ditentukan.
3. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil beranggotakan 4 – 5 orang secara heterogen.
4. Guru memberikan peta misi dan lembar misi kepada setiap kelompok.
5. Siswa membaca peta misi sebagai panduan pencarian amplop berwarna. Panduan di sini bermaksud tidak hanya sebagai petunjuk

keberadaan kartu jawaban, tetapi juga sebagai objek yang perlu ditelaah oleh siswa agar dapat mengerjakan soal dengan optimal.

6. Siswa membagi peran untuk setiap anggota kelompoknya yang terdiri dari empat orang pelari dan satu orang sebagai pencatat. Pembagian peran dalam bagian ini penting dilakukan agar tercipta kolaborasi yang baik antarsiswa dalam kelompok.

b) Tahap Inti

1. Siswa mencari kepingan kartu jawaban yang terdapat dalam amplop berwarna, lalu menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat dalam lembar misi, serta menyusun teks berita berdasarkan potongan kartu jawaban yang didapatkan. Setiap kelompok diberi penanda dengan warna yang berbeda guna mempermudah proses menemukan amplop jawaban. Warna amplop yang dicari harus sesuai dengan warna penanda yang dimiliki oleh kelompok tersebut.
2. Siswa menggunakan peta misi sebagai panduan dan lembar misi sebagai lembar kerja kelompok.
3. Siswa yang berperan sebagai pelari harus menemukan pos dan mengambil amplop lalu kembali pada kelompoknya. Proses pencarian tersebut dilakukan secara bergiliran oleh anggota kelompok yang berperan sebagai pelari. Terdapat empat pos di sekitar area sekolah yang menjadi tempat persembunyian kartu jawaban tersebut.
4. Guru menggunakan amplop berwarna untuk memudahkan siswa serta penggunaan waktu yang efektif dalam menemukan kartu jawaban tersembunyi. Amplop warna tersebut berisi tiga buah potongan kartu, yakni satu potongan kartu jawaban benar dan dua kartu jawaban pengecoh yang disesuaikan dengan teks berita yang dimiliki oleh siswa sebagai peta misi. Fungsi dari kartu jawaban pengecoh tersebut adalah untuk menilai kemampuan menelaah siswa pada teks berita yang diberikan.
5. Setelah siswa mendapatkan amplop warna, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengerjakan lembar misi.

c) Tahap Penutup

1. Setiap kelompok mengumpulkan lembar misi yang telah mereka kerjakan.
2. Guru memilih salah seorang siswa secara acak dari setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar misi.
3. Guru menilai hasil presentasi dan lembar misi yang telah dikerjakan.
4. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik.
5. Guru dan siswa melakukan refleksi hasil pembelajaran menelaah teks berita.

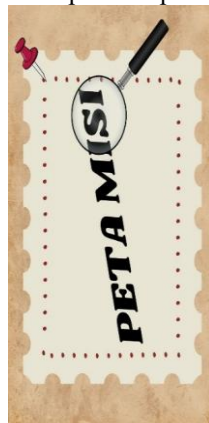
2. Media Run Scramble

a) Peta Misi

Peta ini berupa sebuah teks berita utuh sebagai panduan siswa dalam mengerjakan lembar misi. Selain itu, dalam peta misi diberikan penanda sebagai petunjuk pertama lokasi amplop warna disimpan.

Peta misi ini didesain dengan menarik agar dapat memotivasi siswa dalam belajar. Adapun desain peta misi tersebut sebagai berikut:

Tampilan Depan



Tampilan Belakang



Gambar 1 Peta Misi

Pemilihan warna netral untuk latar belakang pada peta misi dilakukan agar tampilan tampak alami. Tekstur yang ada pada warna dasar tersebut memberikan sentuhan unik yang mirip dengan kertas peta harta karun asli, sehingga memperkuat konsep permainan pencarian harta karun dalam media tersebut. Selain itu, perpaduan warna di setiap elemen yang digunakan berperan dalam menciptakan penampilan visual yang menarik.

Dari segi keterbacaan, jenis *font* yang dipilih untuk teks berita telah dipikirkan dengan matang supaya siswa sebagai pengguna peta misi bisa membaca informasi dengan jelas. Elemen kaca pembesar yang terletak di bagian depan peta misi tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga secara visual untuk menegaskan suasana misi pencarian yang dilakukan oleh siswa.

b) Lembar Misi

Lembar misi merupakan lembar kerja siswa yang dikerjakan secara berkelompok. Lembar ini berisikan unsur-unsur teks berita, meliputi apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana yang sering disebut ADIKSIMBA. Untuk lebih jelasnya, berikut ini merupakan desain lembar misi atau lembar kerja siswa.

LEMBAR MISI		
Menelaah Teks Berita		
Waktu: _____	Judul Berita: _____	
Tempat: _____	Kategori Berita: _____	
Isi Berita: _____		
Menurut keterangan Jendral Mutakin, Petugas Penanggulangan Bencana Kecamatan (P2BK) Sgaranten, saat kebakaran terjadi pemilik rumah sedang tidak berada di tempat. "Ketika pemilik pulang, api sudah membakar sebagian rumah. Alhamdulillah api bisa dipadamkan sekitar pukul 09.30 WIB," ujar Jendral kepada Sukabumiupdate.com, Jumat (24/10/2025).		
Siapa: _____	Tempat: _____	Kapan: _____
Di mana: _____	Mengapa: _____	
Kapan: _____	Bagaimana: _____	
Siapa: _____	Tempat: _____	
Di mana: _____	Kapan: _____	
Kapan: _____	Mengapa: _____	
Siapa: _____	Bagaimana: _____	

Gambar 2 Lembar Misi

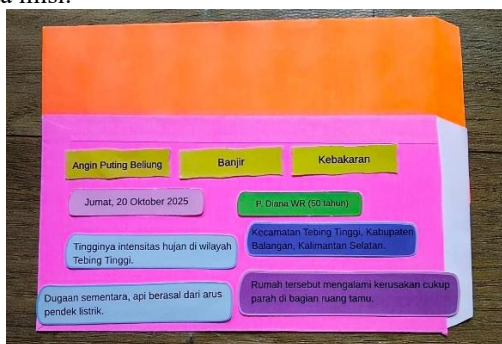
Dalam lembar misi ini, siswa ditugaskan untuk mencocokkan kartu jawaban dengan unsur teks berita secara tepat. Selain itu, siswa juga harus

memberikan alasannya mengapa kedua hal tersebut dinyatakan sesuai dalam kotak alasan yang tersedia. Hal ini bertujuan untuk memastikan adanya kolaborasi antar siswa dalam proses berpikir dan analisis teks berita dalam kelompok.

c) Kartu Jawaban dan Amplop Warna

Desain dari kedua media ini dibuat dengan variasi warna yang beragam berfungsi untuk memudahkan siswa dalam menemukan amplop di tempat persembunyian. Setiap kelompok diberikan penanda dengan warna yang berbeda dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran tetap kondusif. Amplop ini berisikan tiga buah kartu, yakni satu kartu jawaban benar dan dua buah kartu jawaban pengecoh. Berikut desain amplop serta kartu jawaban.

Penggunaan amplop berwarna cerah bertujuan meningkatkan motivasi, fokus, dan kondusivitas kelompok saat proses pencarian. Sementara itu, variasi warna pada kartu jawaban berfungsi memudahkan klasifikasi unsur berita, dengan desain berbentuk stiker untuk efisiensi penempelan pada peta misi.



Gambar 3 Amplop Warna dan Kartu Jawaban Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yakni melakukan pengembangan model dan uji kelayakan terhadap model *Run Scramble*. Pengembangan tersebut berupa menjadikan model pembelajaran *scramble* ke dalam permainan harta karun. Uji kelayakan model beserta instrumennya dilakukan secara terbatas oleh tiga ahli, yaitu ahli model pembelajaran, bahasa (media), dan materi yang dipilih berdasarkan kompetensi bidangnya. Validator model dan media terdiri dari dua dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dilakukan pada tanggal 5 Januari 2026 dan bertempat di kampus Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang berlokasi di Jalan R. Syamsudin, SH. No. 50, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat. Sedangkan, uji validasi materi dilakukan pada 12 Januari 2026 oleh salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Kota Sukabumi yang beralamat di Jalan Siliwangi No. 57, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat.

Uji validitas ini menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Menurut Sukmadinata (2016) angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa

pertanyaan atau pernyataan secara tidak langsung kepada responden untuk dijawab. Perhitungan hasil uji validasi tersebut menggunakan rumus dan tabel rentang nilai berikut:

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2 Interval Kategori

Rentang Nilai	Kategori
0 – 19,99%	Sangat kurang
20 – 39,99%	Kurang
40 – 59,99 %	Cukup
60 – 79,99%	Baik
80 – 100%	Sangat baik

(Diadaptasi dari: Pranatawijaya, Widiatry, Priskila, & Putra, 2019)

Berdasarkan rumus dan rentang nilai di atas, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

No.	Validator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Ahli model pembelajaran	43	86%
2.	Ahli materi	50	100%
3.	Ahli bahasa (media)	48	96%
Jumlah skor		141	94%
Kategori		Sangat Baik	

Data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan model *Run Scramble* memperoleh total skor sebesar 141 dengan persentase 94% dan berkategori sangat baik. Dengan demikian, model ini dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba kepada siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa bagian yang memerlukan perbaikan dalam pengembangan model ini meliputi kejelasan langkah-langkah model, konsistensi penggunaan istilah (siswa/peserta didik), kelengkapan sumber berita dalam instrumen penilaian serta perbaikan kesalahan tipografi. Setelah revisi tersebut selesai, peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi atau uji coba secara langsung model yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan pada 14 Januari 2026. Sampel pada penelitian ini sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest*, serta soal latihan (lembar misi). Uji coba model *Run Scramble* dilakukan melalui tiga tahapan pembelajaran sesuai dengan sintaks yang telah disusun dan divalidasi, meliputi tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun rincian kegiatan uji coba sebagai berikut.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini adalah fase pertama yang dilakukan saat menguji produk. Kegiatan dalam tahap pendahuluan ini mencakup berdoa bersama, mengisi presensi siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Inti

Tahapan ini diawali dengan melakukan *pretest* kepada siswa dalam bentuk 15 soal pilihan ganda terkait teks berita. Waktu yang dialokasikan untuk penyelesaian tes ini ada adalah 20 menit. Setelahnya, dilakukan apersepsi dengan berdiskusi melalui tanya

jawab dengan siswa mengenai teks berita. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi mengenai teks berita, mencakup pengertian, struktur, dan unsur yang terdapat dalam teks berita. Selain itu, peneliti juga menjelaskan aturan permainan *Run Scramble*.

Peneliti mengelompokkan siswa terdiri dari 4 – 5 orang. Setiap kelompok menerima peta misi, lembar misi, dan penanda kelompok. Setelah siswa membagi peran dalam tim mereka, siswa yang bertugas sebagai pelari mulai bersiap untuk mencari amplop jawaban yang pertama, dan seterusnya secara bergiliran. Uji coba penerapan model ini dilaksanakan selama 50 menit. Sebagai kegiatan penutup dari rangkaian tahapan *Run Scramble*, perwakilan dari masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.

3. Tahap Penutup

Tahap terakhir adalah tahap penutupan. Peneliti dan siswa menyimpulkan proses pembelajaran dan dilakukan tes kembali yaitu *posttest*. setelah siswa menyelesaikan tes, peneliti menutup sesi pembelajaran dengan memberikan motivasi dan diakhiri dengan doa bersama.

Data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian diuji analisis data dengan uji normalitas dan uji t-test. Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 22. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.161	30	.045	.942	30	.102
Posttest	.165	30	.036	.931	30	.051

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov nilai signifikansi untuk *pretest* adalah 0.45 dan *posttest* sebesar 0.36. Sedangkan uji Shapiro-Wilk mendapatkan hasil *pretest* 0.102 dan *posttest* 0.51. Hasil uji dari keduanya lebih tinggi dari taraf signifikansi, yakni 0.05. Maka dari itu, kesimpulannya adalah data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Paired-Samples T-Test* (uji t berpasangan).

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil pretest	49.20	30	17.289	3.157
posttest	58.20	30	16.835	3.074

Gambar 5 Hasil Uji T-Test

Menurut data di atas, ditemukan nilai rata-rata (mean) untuk *pretest* sebesar 49.2 dan *posttest* 58.2. Selisih antara kedua hasil tersebut jika dipersentasekan adalah 18%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik dalam proses pembelajaran setelah menerapkan model *Run Scramble*. Selain itu, didapatkan jumlah thitung sebesar 5.161. Nilai tersebut kemudian

dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dan memperoleh hasil yaitu 2,045. Melalui perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,161 > 2,045$). Selain itu pengujian ini juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000016 yang nilainya jauh lebih kecil dari kriteria 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis ini adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut membuktikan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menelaah teks siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Run Scramble*. Hasil ini juga menegaskan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir adalah evaluasi produk untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang diimplementasikan. Evaluasi dilakukan melalui analisis perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, keterlaksanaan model di kelas, serta respons siswa dan guru untuk mengetahui tingkat penerimaan mereka. Hasil evaluasi ini tidak hanya menunjukkan kelebihan dan kekurangan model sebagai dasar perbaikan, tetapi juga berfungsi sebagai refleksi untuk memastikan model pembelajaran benar-benar efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil penilaian dari guru untuk model *Run Scramble* sebesar 96% dan berkategori sangat baik sehingga layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil respon siswa mendapat skor sebesar 1.283 dengan persentase 86%. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik dan menunjukkan layak digunakan. Selain itu, nilai tersebut membuktikan bahwa model ini mendapatkan respon yang positif berdasarkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan model pembelajaran dalam materi teks berita bernam *Run Scramble*. Model tersebut berbasis aktivitas fisik dengan konsep belajar sambil bermain yang terbukti valid dan praktis. Berdasarkan hasil uji validasi, model ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan persentase kelayakan sebagai berikut: 86% dari ahli model pembelajaran, 100% dari ahli materi, dan 96% dari ahli media (bahasa) serta 96% dari guru Bahasa Indonesia. Dalam pelaksanaannya, model ini mendapatkan respons yang positif dari siswa ditunjukkan oleh antusiasme siswa ketika proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Run Scramble* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menyusun teks berita. Hal tersebut dibuktikan oleh adanya perbedaan nilai antara nilai *pretest* dan *posttest* mencapai 18%. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi aktivitas motorik dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi, menjaga fokus,

dan membantu siswa memahami struktur teks dengan cara yang lebih bermakna. Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar membuktikan efektivitas model ini pada skala populasi yang lebih luas, menerapkannya pada jenis teks atau materi yang berbeda, dan dapat mengembangkannya dengan mengintegrasikan elemen teknologi digital.

5. REFERENSI

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh pre-test terhadap tingkat pemahaman mahasiswa program studi ilmu politik pada mata kuliah ilmu alamiah dasar. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 14(1).
- Awaliyah, A., Mas' ud, A., & Kurniati, T. (2024). *Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan dengan Model Scramble Berbantu Wordwall*. Paper presented at the Pena Masum Sujai Inspire Conference.
- Frasandy, R. N. (2022). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN; KONSEP DAN APLIKASI*. Jawa Tengah: PT. Pena Kerta Utama.
- Idawati, Triani, S. N., & Mulyani, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Scramble terhadap Hasil Belajar Menyusun Teks Diskusi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Guru Kita*, 8(3), 473-482.
- Jumriah. (2023). Kemampuan Siswa Kelas VIII SMP Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kolaka dalam Menentukan Unsur-Unsur Teks Berita. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 1449-1460.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Dewantara, I. P. M. (2024). Penerapan Model Scramble dalam Pembelajaran Teks Berita Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 437-450.
- Nurhadi. (2016). *TEKNIK MEMBACA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurulita, R. F., & Aziz, M. I. M. (2024). Pembelajaran Aktif Melalui Gerakan: Mengeksplorasi Hubungan Motorik-Kognitif Dalam Konteks Pendidikan Jasmani. *Journal Physical Health Recreation*, 4(2), 494-504.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151-164.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-58.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. 2016: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tanjung, R., Supandi, & Toyyib, A. M. (2021). Penerapan metode scramble dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pasirkaliki II Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 124-133.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79.
- Yusnia, Y., & Purnamalia, T. (2024). KORELASI MOTIVASI MEMBACA DENGAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN BERITA. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 17(1), 01-11.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.