

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA MELALUI STRATEGI *KNOW WANT LEARNING*
DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA KELAS 2
DI SD NEGERI BANYUROJO 3 MERTOYUDAN MAGELANG**

Umi Arina

Dr. Faridl Musyadad, M.Pd.

Program Studi PGSD IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

*Kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca pemahaman masih rendah di kelas II SDN Banyurojo 3. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SDN Banyurojo 3 dengan strategi *know want learned* dan media *puzzle*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan 18 siswa kelas II SDN Banyurojo 3. Jenis data terdiri dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Hasil penelitian ini adalah strategi *know want learned* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan membaca pemahaman. Saran untuk perbaikan pembelajaran adalah guru perlu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan paparan *reward*.*

Kata Kunci: *Kualitas Pembelajaran, Know Want Learned, Puzzle*

Pendahuluan

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pada Pasal 37 juga disebutkan kurikulum dasar dan menengah wajib memuat bahasa. Kurikulum Bahasa Indonesia yang dimaksud pada pendidikan dasar mencakup standar kompetensi dan kompetensi inti. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD atau MI tersebut terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang berisi tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Permasalahan mengenai kurangnya keterampilan siswa dalam membaca tersebut belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan K13. Peneliti bersama tim kolaborasi melakukan refleksi melalui data dokumen ditemukan permasalahan mengenai kemampuan membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih rendah terjadi di kelas II SDN Banyurojo 3. Guru belum melakukan *brainstorming* terkait membaca pemahaman, guru belum menggunakan strategi dan media yang menunjang pembelajaran membaca, dan guru belum membimbing siswa bertanya terkait pembelajaran membaca pemahaman. Aktivitas siswa dalam bertanya belum baik, siswa kurang mampu menjawab pertanyaan terkait isi bacaan, dan siswa kesulitan menggali informasi terkait bacaan. Permasalahan tersebut juga di dukung dengan hasil belajar siswa SDN Banyurojo 3. Berdasarkan hasil wawancara guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia, nilai keterampilan membaca pemahaman siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 66. Data hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa dari dari

18 siswa, 8 yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 10 siswa lainnya memperoleh skor di bawah KKM yaitu 66.

Pendekatan saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan konsep yang ditemukannya sendiri melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pendekatan saintifik mengembangkan 3 ranah dalam proses pembelajaran yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terintegrasi. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagai mana dimaksud Majid (2013) meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

Kajian Teori

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran di jelaskan oleh Huda (2013: 6) sebagai rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran di artikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Sani (2013: 40) adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Majid (2013: 4) pembelajaran adalah serangkaian program yang didesain oleh guru untuk dapat membelajarkan seseorang, strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang di rencanakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di simpulkan bahwa inti dari pembelajaran yang pertama berarti seperangkat aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dengan tujuan mengembangkan kemampuan minat dan bakat secara optimal sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang ingin dicapai. Kedua, pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari pengalaman masa lalu. Ketiga, pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu kondisi yang didesain untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang berjalan dengan baik akan membawa hasil yang baik pula.

Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa menurut Rohmadi (2011: 9) adalah alat berkomunikasi dalam kehidupan manusia. Menurut Faisal,dkk (2009: 1.4) bahwa bentuk dasar dari bahasa adalah ujaran. Namun tidak semua ujaran yang dihasilkan alat ucap manusia dikatakan ujaran, ujaran manusia dapat di katakan bahasa jika ujaran itu mengandung makna, atau apabila dua orang manusia atau lebih menetapkan bahwa seperangkat bunyi itu memiliki arti yang serupa. Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahasa Indonesia merupakan alat berkomunikasi berupa ujaran yang digunakan oleh orang-orang yang berasal dari negara Indonesia.

Secara umum, bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Sedangkan menurut Susanto (2013: 246) bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu (1) fungsi deskriptif, yaitu bahasa untuk menyampaikan informasi secara faktual; (2) fungsi ekspresif, yaitu bahasa memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan, prasangka, pengalaman yang telah lewat; (3) fungsi sosial bahasa, yaitu melestarikan hubungan sosial antar manusia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca disebut keterampilan reseptif, sedangkan

keterampilan berbicara dan menulis disebut keterampilan produktif. Keempat keterampilan ini selanjutnya menjadi tujuan dari pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah, termasuk di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (BSNP: 317).

Strategi Know Want Learned (KWL)

Menurut Ogle (dalam Riawanti, 2012: 2) KWL strategy is an instructional reading strategy that is used to guide student through a text. Student begin by brainstorming every thing the know about a topic. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa strategi KWL adalah strategi membaca instruksional yang di gunakan untuk memandu siswa melalui teks. Siswa mem-brainstorming segala yang dia tahu berkaitan dengan teks. Sedangkan Sani(2013: 274) mengartikan K-W-L sebagai salah satu metode pembelajaran membaca yang menekankan pada pentingnya latar belakang pengetahuan membaca siswa. Sedangkan Rahim (2011: 41) menjelaskan bahwa KWL merupakan strategi yang dikembangkan oleh Ogle (1986) untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat siswa pada suatu topik. Berdasarkan penjelasan mengenai makna dari strategi KWL tersebut dapat disimpulkan bahwa KWL merupakan suatu strategi membaca yang diciptakan oleh Ogle pada tahun 1986 untuk memandu siswa dengan mementingkan latar belakang pengetahuan serta minat siswa pada suatu topik.

Strategi know want learned menurut Blachowich dan Ogle (2008: 113-114) memiliki beberapa karakteristik yang meliputi: (1) KWL merupakan sebuah proses yang menempatkan guru sebagai model dan terlibat aktif pada teks; (2) pembelajaran strategi KWL dilakukan menggunakan format k-w-l; (3) guru dan siswa memulai proses membaca dan belajar bersama dengan brainstorming terkait apa yang mereka tahu (know) pada kolom k-w-l tentang suatu topik; (4) guru membantu siswa menyelidiki pernyataan yang muncul dari siswa dan menimbulkan pertentangan ; (5) peran guru bukan untuk mengevaluasi atau memperbaiki tetapi merangsang siswa untuk berpikir secara luas tentang apa yang mereka pelajari; (6) guru juga berperan dalam membantu siswa mengaktifkan pengetahuan dan mengembangkan minat pada topik; (7) siswa diarahkan oleh guru berperan dalam membuat pertanyaan. Atau disebut dengan what we want to know pada k- w-l; (8) siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari pada kolom learned.

Langkah-langkah Strategi Know Want Learned, Know (Apa yang Diketahui), What I Want to Learned (Apa yang Ingin Dipelajari), dan What I Have Learned (Apa yang Telah Dipelajari). Blachowicz dan Ogle (2008: 115) menunjukkan contoh kolom KWL yang digunakan pada pembelajaran membaca pemahaman.

Tabel 2. 1 Kolom KWL

K (Apa yang diketahui)	W (Apa yang ingin diketahui)	L (Apa yang dipelajari dan masih ingin diketahui)

Kelebihan dari Strategi KWL dijelaskan oleh Rahim (2011: 41) antara lain: (1) memberikan kepada siswa tujuan membaca dan memberikan peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca; (2) membantu siswa memikirkan informasi baru yang diterimanya; (3) memperkuat kemampuan siswa

mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik; (4) siswa bisa menilai hasil belajar mereka sendiri.

Media Pembelajaran Puzzle

Media puzzle pada dasarnya merupakan gambar yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian dan merupakan bagian dari media visual diatas bidang yang tidak transparan. Menurut Wahyuni (2010: 78) media puzzle adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya.

Adapun langkah-langkah media puzzle menurut Ayu (2014: 110-111) antara lain: (1) menyesuaikan gambar yang dibuat dengan materi pelajaran; (2) buatlah puzzle dari gambar-gambar tersebut; (3) membuat puzzle dengan menggunakan program komputer; (4) masukkan potongan gambar ke dalam amplop; (5) bagikan amplop pada masing-masing kelompok; (6) berikan waktu secukupnya kepada mereka untuk merangkai gambar-gambar itu; (7) pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh atau paling banyak menyusun potongan-potongan gambar; (8) diskusikan gambar-gambar itu, terutama mengenai kelebihan dan kekurangan gambar; (9) rayakan proses belajar dengan saling mengomentari gambar yang telah berhasil di gabung.

Kelebihan menggunakan media berbasis gambar dalam pembelajaran menurut Anitah (2011: 6.19) antara lain: (1) dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistis; (2) banyak tersedia dalam buku-buku (termasuk buku teks), majalah, surat kabar, kalender, dan sebagainya; (3) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain; (4) tidak mahal, bahkan mungkin tidak mengeluarkan biaya untuk penggunaannya; (5) dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua mata pelajaran/diisiplin ilmu. Sedangkan menurut Ayu (2014: 109) kelebihan yang dapat diperoleh dari media puzzle antara lain: (1) menumbuhkan solidaritas sesama siswa; (2) menumbuhkan kekeluargaan antar siswa; (3) melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa; (4) menumbuhkan rasa silang memiliki antar siswa; (5) menghibur para siswa dalam kelas.

Penerapan Strategi Know Want Learned Media Puzzle

Penelitian ini menggunakan strategi KWL media puzzle yang dikombinasikan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Adapun langkah-langkah penerapan strategi KWL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada siswa, Guru memaparkan susunan puzzle yang masih acak pada siswa sesuai topik membaca (mengamati), Guru mengarahkan siswa mencoba dan berlomba menyusun puzzle terkait topik membaca yang disediakan untuk tiap kelompok, Guru menggali pengetahuan awal siswa (brainstorming) dengan cara menimbulkan pertanyaan terkait topik bacaan (Know) (menanya), Siswa menggali pengetahuan yang telah dimilikinya melalui kegiatan bertanya sesuai topik membaca (Know) (menanya), Guru mengarahkan siswa untuk menemukan tujuan membaca dari pertanyaan yang muncul (Want) (menalar), Guru mengarahkan siswa membaca paragraf yang dibagikan guru terkait puzzle yang dipaparkan guru di depan kelas (menalar), Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa untuk menggali informasi dari teks, Guru membimbing siswa menuliskan informasi yang di dapat dari teks (Learned), Guru membimbing kelompok mengisi lembar KWL yang telah disediakan, Guru meminta masing-masing kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya, Guru bersama siswa melakukan evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari dan membuat kesimpulan, dan Guru memberi reward pada kelompok yang menyusun puzzle tercepat.

Kesimpulan

Penerapan strategi KWL dengan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas II SDN Banyurojo 3. Pada siklus I keterampilan guru memperoleh kriteria cukup, pada siklus II kriteria baik, hal ini ditunjukkan dari peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya yaitu: (a) membimbing pembentukan kelompok, memperbaiki cara penyampaian hasil diskusi, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok; (b) pemilihan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa; (c) memberikan penghargaan untuk kelompok maupun individu yang berpartisipasi aktif dalam kelompok ataupun individu.

Penerapan strategi KWL dengan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas II SDN Banyurojo 3. Kriteria meningkat dari cukup pada siklus I baik dan pada siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor aktivitas siswa pada setiap siklusnya yaitu dalam hal keaktifan dan kerja sama dalam kelompok, fokus siswa saat guru menyampaikan materi, dan antusias siswa dalam mengikuti permainan model puzzle.

Keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas II SDN Banyurojo 3 meningkat dengan jumlah rata-rata nilai siswa pada siklus I sebesar 70,5 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 72,8%. Pada siklus II meningkat menjadi 74,8 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75,6%.

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Anitah, Sri, dkk. 2011. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Aryani, Suprobo, Umar Samadhy, dan Nugraheti Sismulyasih. 2012. Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Know-Want-Learned (KWL) Pada Siswa Kelas IV A SDN Sekaran 01 Semarang. *Joyful Learning Journal*. Vol 1 (1): 62-70.
- Astiti, Kadek Jati. 2014. Pengaruh Strategi Know Want to Know Learned Terhadap Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus VII Sukowati. *E-journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol: 2 (1): 1-10
- Ayu, Shinta. 2014. Segudang Game Edukatif Mengajar. Yogyakarta: Diva Press
- BSNP. 2006. Standar Isi untuk Sekolah Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta.
- Dalman, H. 2013. Keterampilan Membaca. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2004. Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2011. Bahasa Indonesia. Semarang: LP3 Unnes.
- Hamalik, Oemar. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.

- Iskandarassid dan Sunendar, Dadang. 2013 .Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Roskarya.
- Kunandar. 2013. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahim, Farida. 2009. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riswanto, dkk. 2014. The EffectofUsingKWL (Know, Want, Learned) Strategy On EFL Studens' Reading Comprehension Achievement. International Journal of Humanities and Social Science. Vol 4, No. 7(1): 225-233.
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rustyaningsih, dkk. (2013). Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif Melalui Strategi KWL pada Siswa Kelas V. Joyful Learning Vol: 2(3): 18-24