



**MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA MENGGUNAKAN STRATEGI
KNOW WANT LEARNED (KWL) DENGAN MEDIA PUZZLE HURUF KELAS 1
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN I WANTISARI
KABUPATEN LEBAK**

Rina Gunawan^a, Ratna Dewi^b, Rifki Arif Nugraha^c

^{a,b,c} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan
Ilmu Pendidikan Syekh Manshur Pandeglang

Email: rinagunawan1991@gmail.com

ABSTRACT

Increase Interests Read Students By Using a strategy KWL using Media Puzzle Letter Grades 1 On Ma ta Lessons Languages Indonesia SDN I Wantisari District District Lebak province of Banten. Research is conducted is aimed to improve the quality of their learning Languages Indonesia on aspects keterampilan membaca pemahaman students class I Program Study of Undergraduate Education Teacher School Primary in School High Teacher Training and Science Education Sheikh Mansur. Based on the formula, the problem of the lack of understanding of students about Languages Indonesia , then push the author to conduct research on how the effort g uru to improve pemaha man students about studying Languages Indonesia student school basis . In this study the authors used the KWL strategy with letter puzzle media

Methodology The study 's authors use the research is conducted Action Class with grooves observations to determine the extent to which the student / students understand the reading interest in teaching Languages Indonesia, especially about increasing the interest in reading. To know that all writers do the implementation of learning in class, which consists of four stages, namely Planning Planning Measures), Acting (Implementation Measures), Observing (Observation), and Reflektif (stage assessment / evaluation). And the results of the observations were conducted teacher well. Because most major components of which have been determined in the implementation of learning has been implemented with good Results The study, from the results of learning are good, then it will be obtained the results were good as well. The results of research in tian showed that pembelaj aran Languages Indonesia through learning media puzzle experience an increase. It is can be seen through the cycle I / meetings I students learn completely new reach an average value 83,5 In cycle II there was an increase in students studying tu NTAS with the results of the average value of 90.35 The average activity of students in aspects of the seriousness and liveliness work the assignments given by the teacher in the first cycle are in the Good category and the second cycle is in the very good category. Time study is conducted of the month Juli 2023 Up to the month of September 2023, as many as 28 students at SDN II Wantisari District Lebak.

Keywords: Improve Reading Interest Students Using Media Puzzle Puzzle

ABSTRAK

Meningkatkan Minat Baca Siswa Dengan Menggunakan strategi KWL menggunakan Media Puzzle Huruf Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri I Wantisari Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan membaca pemahaman siswa kelas I Program Studi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Syekh Manshur

Berdasarkan rumusan,masalah mengenai rendahnya pemahaman siswa tentang Bahasa Indonesia, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang bagaimana upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini penulis menggunakan straegi KWL dengan media puzzle huruf

Metodologi penelitian ini penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan alur pengamatan untuk mengetahui sejauh mana siswa/siswi memahami minat baca dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang meningkatkan minat baca. Untuk mengetahui itu semuanya penulis melakukan pelaksanaan pembelajaran dikelas, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Planning* (Perencanaan Tindakan), *Acting* (Pelaksanaan Tindakan), *Observing* (Pengamatan), dan *Reflekting* (tahap penilaian/Evaluasi). Dan hasil pengamatan yang dilakukan guru baik. Karena sebagian besar komponen-komponen yang telah ditentukan dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik..

Hasil Penelitian, Dari hasil pembelajaran yang baik, maka akan diperoleh hasil yang baik pula. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pembelajaran media puzzle mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat melalui siklus I/pertemuan I siswa belajar tuntas baru mencapai nilai rata-rata 83,5 Pada siklus II ada peningkatan siswa belajar tuntas dengan hasil nilai rata-rata 90.35. Rata-rata aktivitas siswa dalam aspek keseriusan dan keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada siklus I dalam kategori Baik dan siklus II berada pada kategori sangat baik. Waktu Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli 2023 Sampai dengan bulan September 2023, sebanyak 28 siswa di SDN I Wantisari Kabupaten lebak.

Kata Kunci : Minat Baca Siswa, Strategi Know Want Laerned (KWL) Media *Puzzle*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 33 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Agustini & Fadliansyah, 2023) menyebutkan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat kita simpulkan bahwa bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam pendidikan khususnya untuk pendidikan dasar. Penguasaan bahasa merupakan langkah awal untuk memahami segala macam informasi. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pada pasal 37 (dalam Nilpa & Ridwan, 2023), juga disebutkan kurikulum dasar dan menengah wajib memuat bahasa. Kurikulum Bahasa Indonesia yang dimaksud pada pendidikan dasar dan menengah 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.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan meliputi: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (KTSP 2006: 317-318).

Tujuan yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tersebut sudah memiliki konsep yang baik dan sesuai untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Tetapi pada kenyataannya, tujuan dalam pendidikan Bahasa Indonesia sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) masih jauh dari yang diharapkan. Sebuah lembaga penelitian yang bernama Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2011 yang meneliti mengenai studi internasional dalam bidang kemampuan membaca anak-anak dunia, menyatakan bahwa kemampuan membaca anak Indonesia berada pada urutan ke 43 dari 46 negara di dunia.

Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2012 yang juga lembaga survei internasional yang memfokuskan penelitiannya pada matematika, membaca, dan sains menempatkan Indonesia pada

urutan ke 64 dari 65 negara. Di bidang membaca, Indonesia berada di ranking 60 atau setingkat di bawah Malaysia yang berada di ranking 59. Dari dua hasil survey tersebut dapat disimpulkan bahwa terlihat dari perolehan peringkat Indonesia yang masih menduduki peringkat 3 terbawah. Permasalahan mengenai kurangnya keterampilan siswa dalam membaca tersebut belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan KTSP. 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 I SDN I Wantisari kabupaten lebak. Guru belum melakukan *brainstorming* (curah pendapat) 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 didukung dengan hasil belajar siswa SDN I Wantisari.

Berdasarkan hasil wawancara guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia, nilai keterampilan membaca pemahaman siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Data hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa dari 28 siswa, 8 yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 20 siswa lainnya memperoleh skor di bawah KKM yaitu 70. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca pemahaman yang belum optimal merupakan masalah sangat penting dan mendesak, sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca pemahaman di SDN I Wantisari Kabupaten Lebak.

Peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternative tindakan dengan menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca pemahaman. Strategi pembelajaran yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan saintifik dengan strategi *know want learned* dan media *puzzle*. Diharapkan melalui penerapan pendekatan Saintifik dengan strategi *know want learned* dan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, melatih siswa belajar mandiri, aktif, kreatif dan menciptakan suasana belajar yang bermakna. 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 sebagaimana dimaksud Majid (2013: 50) meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

Menurut Tahajudin *et.al* (2023) *strategi know want learned* adalah strategi yang memadukan tiga langkah dasar dalam tahap pembelajarannya, di antaranya: (1) *know* (k) siswa mengungkapkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya mengenai suatu topik bacaan, pengetahuan ini kemudian dituangkan kedalam kategori-kategori dalam diskusi kelas; (2) *what I want to learn* (w), guru menuntun siswa menyusun tujuan khusus membaca, pengetahuan dan pengalaman ini dihubungkan dengan yang akan dipelajari oleh siswa dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kategori tersebut; (3) *what I have learned* (l) setelah tujuan membaca siswa disusun, siswa melakukan kegiatan membaca untuk memperoleh informasi yang ingin diketahui. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian dengan strategi *know want learned* ini diberi singkatan *Know Want to Learned* (KWL).

Kelebihan dari strategi *Know Want to Learned* (KWL) diantaranya: (1) strategi ini memberikan peran aktif kepada siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca; (2) strategi ini membantu siswa memikirkan informasi yang diterimanya; (3) strategi ini juga memperkuat kemampuan siswa mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik. Penerapan pendekatan saintifik dengan strategi *Know Want to Learned* (KWL) akan optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran menurut Azhar(2011: 12) merupakan perantara yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan strategi *Know Want to Learned* (KWL) salah satunya adalah *puzzle*. *Puzzle* dipilih untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan, mengaktifkan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa. Media *puzzle* merupakan salah satu media visual. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Levie

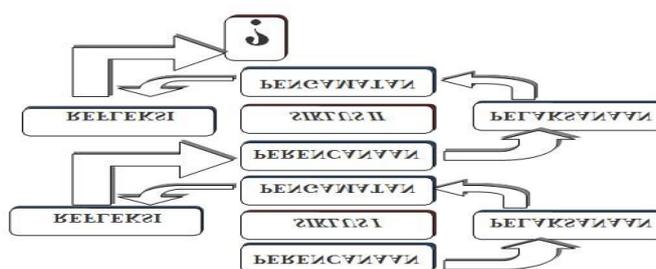
dan Azhar (2012: 34) belajar melalui stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Sedangkan di sisi lain, stimulus verbal memberi hasil belajar lebih apabila pembelajaran melibatkan ingatan yang berurutan. Penerapan model *Know Want to Learned* (KWL) dengan media *puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, serta hasil belajar Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca. Adapun penelitian yang mendukung pemecahan masalah tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Aryani dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Know Want Learned* (KWL) pada Siswa Kelas IV A SDN Sekaran 01 Tangerang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi KWL telah berhasil meningkatkan keterampilan membaca sebesar $\geq 85\%$ dari indikator yang ditetapkan. siswa kelas IV A SDN Sekaran 01 Tangerang. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 69,92 dengan kriteria tuntas.

Persentase ketuntasan klasikal hasil membaca pemahaman adalah 68% sedangkan 32% siswa dalam kriteria belum tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 76,20 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 92% dan persentase siswa tidak tuntas mencapai 8%. Pada siklus III nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 87,72 dengan persentase ketuntasan hasil membaca pemahaman adalah 100%. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Astiti, Kadek Jati pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Strategi Know-Want to Know–Learned Terhadap Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus VII Sukawati”. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan membaca pemahaman antara siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *Know Want To Know Learned* melalui cerita rakyat dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran Konvensional ($t_{hitung} > t_{tabel}$: $5.818 > 2.000$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Know Want To Know Learned* melalui cerita rakyat berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas V SD di gugus VII Sukawati. Diyakini dengan menerapkan strategi know want learned dengan media *puzzle* dapat mendorong meningkatkan keterampilan guru, keaktifan siswa, kemandirian, kreatif, tanggung jawab, dan mengembangkan keterampilan membaca pemahaman sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan Model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.



Alur PTK (Kemmis dan MC. Taggart, dalam Fadliansyah 2019)

Latar penelitian penelitian ini di lakukan di SDN I WANTISARI yang berlokasi di kp.Padasuka Desa Wantisari Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak. Data yang diperoleh dari siswa adalah tentang aktivitas siswa dalam kegiatan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa kelas I sebanyak 28 siswa. Data yang diperoleh dari guru adalah untuk melihat keberhasilan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk merekam apa saja aktivitas yang telah dilakukan siswa serta bagaimana hasilnya.

Media yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

A. Tes, adalah alat pengumpulan informasi mengenai hasil belajar yang berupa pertanyaan atau kumpulan pertanyaan. Tes digunakan untuk memperoleh data atau mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Lembar tes untuk lebih jelasnya sebagai berikut (Fadliansyah, 2022):

1. Lembar Pretes

Data hasil pretes diperoleh dari pemberian tes diawal pelajaran sebelum diadakan tindakan terhadap pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami dan mengenal materi yang akan dipelajari. Data hasil pretes diambil dari kedua siklus yang diberikan.

2. Lembar Postes

Data hasil tes akhir ini diambil dari pemberian tes kepada siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi yang diberikan dan sejauh mana peningkatannya dari pretes. Data yang diambil terdiri dari kedua tes akhir sesuai siklus yang diberikan.

Observasi

A. Lembar aktivitas guru

Data observasi ini diambil dari guru wali kelas yang berperan sebagai observer untuk melihat keberhasilan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*).

B. Lembar Aktifitas siswa

Data ini diambil dari hasil catatan atau observasi peneliti terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung. Lembar aktivitas siswa terdiri dari berbagai aspek penilaian terhadap perilaku dan sikap siswa saat pembelajaran berlangsung.

Instrumen tes

Tes yang dilaksanakan terdiri atas tes akhir siklus. Tes akhir siklus adalah tes yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran. Bentuk tes yang diberikan berupa tes soal pilihan ganda dan isian singkat. Instrumen Non Tes

Lembar observasi memuat aspek yang penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti untuk memperoleh gambaran, baik yang bersifat umum maupun khusus yang berkenaan dengan aspek proses pembelajaran yang digunakan sebagai data pendukung dalam menganalisis temuan untuk memberikan gambaran pembelajaran yang relatif lengkap. Lembar observasi di isi oleh pengamat yang menjadi mitra peneliti pada setiap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi tes prasiklus, siklus I dan siklus II yang berupa hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa penilaian kemampuan membaca dengan bentuk Gambar *Puzzle*, sedangkan untuk non tes berupa hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru. Berikut uraian hasil evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia:

NO	NAMA SISWA	NILAI				
		PRASIKLUS	SIKLUS I		SIKLUS II	
			Pertemu an I	Perte muan II	Pertemu an I	Perte muan II
1.	Ahmad Hakim	69	85	82	85	90

2.	Agus Sohib	70	70	82	86	90
3.	Ade Farid	65	70	82	82	85
4.	Akbar Alamsyah	65	70	85	90	85
5.	Alifia Nurcahya	70	50	90	95S	88
6.	Alfatih	80	85	85	90	90
7.	Aulia Nurul	71	82	55	85	85
8.	Angga Rizki	68	70	85	83	90
9.	Bela	65	60	61	82	85
10.	Doni Ramadhan	70	70	82	85	90
11.	Faizan Abqori	65	70	87	85	95
12.	Fani Oktaviani	70	50	90	92	95
13.	Gumelar	90	95	95	95	90
14.	Harun Herdiansyah	60	87	87	85	90
15.	Hilman Novian	60	85	85	90	95
16.	Halimah	70	80	80	92	95
17.	Kiki Saputra	60	85	85	92	95
18.	Muhammad Aiman	60	70	82	95	97
19.	Muhammad Adji	60	70	87	87	85
20.	Muhammad Krisna	58	95	95	90	95
21.	Muhammad Sirojudin	45	92	95	90	95
22.	Natasya Putri	80	95	96	90	90
23.	Novi Fatmasari	60	92	92	85	95
24.	Nurhasanah	69	50	55	90	90
25.	Nurul Ilma	67	52	52	90	90
26.	Olivia Indah	71	92	95	95	90
27.	Radinka Maiza	60	92	95	92	85
28.	Radit	60	95	90	95	85
	Total Score	1858	2.156	2.338	2493	2530
	Nilai Rata-Rata	66,35	77	83,5	89.03	90.35

Hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar. Dampak dari tidak menggunakan media dapat juga dilihat dari nilai rata-rata siswa yang didapat 66,35. Ketuntasan Belajar Klasikal. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 23 dan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar adalah 5. Diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 23 siswa. Sedangkan yang tidak tuntas adalah 5 siswa. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah nilai seluruh siswa yang tuntas belajar adalah 2530 dengan nilai rata-rata 90.35 dan jumlah seluruh siswa adalah 28.

Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus ini belum mencapai persentase indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa aspek kognitif yaitu rata-rata dengan nilai 100. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa peneliti merefleksi kembali untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi. Pada siklus II, persentase akhir aktivitas guru pada siklus I adalah 83,05 meningkat menjadi 90.35 pada siklus II. Berdasarkan peningkatan aktivitas guru, dan hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa seluruh aspek yang diteliti telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Penggunaan Strategi *Know Want Learned* (KWL) dengan menggunakan media puzzle siswa kelas 1 SDN I Wantisari Kabupaten Lebak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca pemahaman siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran siswa menggunakan Strategi *Know Want Learned* (KWL) dengan menggunakan media *Puzzel* dapat diketahui dari hasil tes prasiklus, siklus I, dan siklus II.

harus mulai dari persiapan penggunaan media, menunjukkan media, membongkar pasang *puzzle*, sampai dengan mendemonstrasikan langkah menyusun karangan berdasarkan gambar *puzzle*. Terlihat pada hasil prasiklus nilai siswa sebesar 66,35 masih dibawa kkm setelah melakukan tindakan pada siklus I Hal ini menunjukkan terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* pada siklus I aktivitas guru secara keseluruhan mencapai rata-rata 77 kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi rata-rata 89,03. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media gambar *puzzle* akan meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran khususnya dalam keterampilan membaca. Terbukti Penerapan menggunakan Strategi *Know Want Learned* (KWL) dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 1 SDN I Wantisari Kabupaten Lebak. Peningkatan kemampuan membaca siswa dapat dilihat dari ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 83,5 meningkat menjadi 90.35 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada aspek keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN I Wantisari Kabupaten Lebak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A & Fadliansyah, F. 2023. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Sampel Kelas II UPTD SDN Campor 3 Kecamatan Geger. *Jurnal Sehran*. 2(2): 62-70
- Anderson, Tarigan. (2010). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Artanto, Dedi. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung : Elex Media.
- Aulia Fadhli, (2010). *Buku Pintar Membaca*, Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Elfanany. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta:
- Fadliansyah, F. (2019). Efektivitas media neo snake and ladder game terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Jurnal Edubasic*. 1(1): 11-20.
- Fadliansyah, F. (2022). Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Sehran*. 1(1): 11-20.
- Nilpa, W & Ridwan, A.F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe. *Jurnal Krakatau*. 1(1): 15-26.
- Rifa. (2012). *Metode Puzzle Huruf*. Semarang: UNNES Press.
- Tahajudin, D. Rahayu, M & Fadliansyah, F. 2023. Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sehran*. 2(2): 71-85