

KETERAMPILAN MEMBACA CEPAT DALAM MENEMUKAN GAGASAN UTAMA

Ade Husnul Khotimah¹, Dadan Djuanda², Dadang Kurnia³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: ade.husnul@student.upi.edu

²Email: dadandjuanda@gmail.com

³Email: dadangkurnia459@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilaksanakan berdasarkan permasalahan pada KD 3.2 Menemukan gagasan utama dengan kecepatan membaca 75 kata per menit. Siswa kelas V SDN Gudangkopi II mengalami kesulitan dalam membedakan kalimat utama dengan kalimat penjelas dan kecepatan siswa dalam membaca masih menunjukkan kriteria kurang. Hal ini terlihat dari nilai siswa belum mampu mencapai KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Penerapan metode untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diterapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (Bingo Multicolored Word). Teknik pengumpul data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, dan tes hasil belajar. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, dimana setiap siklusnya mengalami peningkatan pada kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi menemukan gagasan utama.

Kata Kunci: Metode Jigsaw, Teknik Permainan BMW (Bingo Multicolored Word), Menemukan Gagasan Utama.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar difokuskan pada pengembangan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia itu bertujuan untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini ditegaskan oleh Depdiknas (dalam Resmi,

dkk. 2009, hlm. 29) mengemukakan bahwa “pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan”.

Berdasarkan penjelasan tujuan di atas, maka cukup jelas bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari guna mengembangkan keterampilan berbahasa seseorang sejak dini. Hal ini bisa tercapai, apabila guru kreatif dalam

merancang pembelajaran di mana pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Adapun hal lainnya yang harus dipertimbangkan menurut Resmini, dkk. (2009, hlm. 14) bahwa “keberhasilan pengajaran bahasa Indonesia ditentukan oleh banyak faktor. Di antaranya ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan secara cermat yaitu: tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode, dan faktor lingkungan”.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus siswa kuasai yakni keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini difokuskan pada keterampilan membaca. Alasannya yaitu siswa di SDN Gudangkopi II pada keterampilan membaca menunjukkan belum maksimal baik dari proses belajar mengajar maupun hasil belajar siswa.

Membaca merupakan kegiatan melisankan atau hanya dalam hati dengan melihat tulisan pada sebuah teks bacaan. Adapun dalam KBBI, membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati) (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005, hlm. 83). Kemudian Tarigan (2008, hlm. 7) mengemukakan bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis”. Adapun Finochiaro dan Bonomo (dalam Tarigan 2008, hlm 9) berpendapat bahwa “membaca adalah memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tertulis”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut mengenai pengertian membaca, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses

memahami isi teks dengan bersuara atau dalam hati. Adapun pentingnya membaca berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur’an Surat Al-Alaq, yang menjelaskan bahwa kita harus membaca. Oleh karena itu, membaca merupakan kemampuan yang paling dasar sebagai bekal untuk memperelajari segala sesuatu.

Berdasarkan peranannya pembelajaran membaca di Sekolah Dasar sangatlah penting, sehingga pembelajaran harus diarahkan agar dapat mencapai tujuan utama pembelajaran membaca. Menurut Abidin (2012, hlm. 5) tujuan utama tersebut yaitu “...(1) memungkinkan siswa agar mampu menikmati kegiatan membaca, (2) mampu membaca dalam hati dengan kecepatan baca yang fleksibel, (3) serta memperoleh tingkat pemahaman yang cukup atas isi bacaan.”

Adapun pendapat Resmini, dkk. (2009, hlm. 197) mengenai fokus pembelajaran membaca yakni:

Untuk pembelajaran membaca di SD ada 2 (dua) fokus pengembangan. Pertama, pengembangan pembelajaran membaca permulaan untuk diimplementasikan di kelas I dan II. fokus pengembangan membaca permulaan adalah membaca teknis. Kedua, pengembangan pembelajaran lanjut untuk diimplementasikan di kelas II, IV, V, dan VI. Fokus pengembangan membaca lanjut adalah membaca pemahaman.

Berdasarkan hal tersebut, keterampilan membaca di kelas V difokuskan pada membaca pemahaman. Salah satu Kompetensi Dasar (KD) di kelas V yaitu KD 3.2 Menemukan gagasan utama dengan kecepatan membaca 75 kata per menit. Membaca dalam materi menemukan gagasan utama termasuk ke dalam membaca telaah isi bagian membaca intensif dengan bertujuan membaca ide. Selain itu juga, siswa dituntut untuk meningkatkan keterampilan membaca cepat. Alasannya

adalah dalam materi KD tersebut siswa dituntut untuk membaca dengan intensif agar dapat meningkatkan keterampilan membaca cepat dengan KEM (Kecepatan Efektif Membaca) 75 kata per menit dan siswa dituntut untuk menelaah isi bacaan agar dapat memahami bacaan dengan menuliskan gagasan utama pada setiap paragrafnya.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 02 Desember 2015 di kelas V SD Negeri Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam membaca dalam materi menemukan gagasan utama. Terlihat dari pembelajaran, ketika posisi tempat duduk di kelas tersebut sudah berbentuk kelompok. Namun, posisi tempat duduk tersebut membuat sebagian siswa menjadi tidak nyaman. Hal ini ditunjukkan oleh salah satu siswa yang harus membalikkan badannya untuk melihat materi yang dituliskan oleh guru di papan tulis.

Selain itu juga, pada saat pembentukan kelompok terjadi kegaduhan yaitu ketika siswa peringkat satu tidak mau bersama dengan siswa yang kurang memahami pembelajaran dengan cepat. Sementara yang lainnya tidak ingin satu kelompok karena pasangannya merupakan bukan teman dekat siswa.

Permasalahan lainnya yaitu ketika guru mengetes kecepatan siswa dalam membaca, pada proses kegiatan membaca siswa kembali gaduh. Suasana menjadi tidak tenang sedangkan dalam membaca cepat dibutuhkan konsentrasi yang tinggi dan membutuhkan suasana yang tenang karena proses membaca yang dilakukan harus membaca di dalam hati. Hal ini membuat siswa menjadi kesulitan untuk membaca cepat dengan benar.

Kemudian pada saat diskusi kegaduhan pun terjadi kembali, ketika siswa terus menerus meminta untuk menjelaskan kembali mengenai materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa, siswa belum memahami materi mengenai gagasan utama. Selain itu juga, pada saat guru membimbing semua kelompok dalam mengerjakan LKS, guru hanya terfokus pada salah satu kelompok sehingga kelompok yang tidak diperhatikan oleh guru memilih untuk bercanda yaitu meminkan air ludah di atas meja. Hal ini menunjukkan siswa mulai bosan dengan pembelajaran tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas V SDN Gudangkopi II, diterapkanlah sebuah metode yang dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran membaca dalam materi menemukan gagasan utama. Alasan memilih metode sebagai pengembangan untuk memperbaiki permasalahan tersebut karena metode yang diterapkan guru kurang bervariasi sehingga tidak dapat meningkatkan keterampilan membaca cepat dan hasil belajar siswa rendah.

Metode yang dikembangkan yakni sebuah pembelajaran kooperatif metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*), karena metode tersebut dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk melatih keterampilan membaca cepat dan membantu siswa dalam menemukan gagasan utama sekaligus untuk membedakan kalimat utama dengan kalimat penjelas. Selain itu juga, dengan menerapkan metode tersebut pembelajaran menjadi aktif dan dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut, didukung oleh pendapat Abidin (2012, hlm. 113) mengemukakan bahwa "pembelajaran Jigsaw membaca adalah salah satu tipe pembelajaran membaca yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk

mencapai prestasi yang maksimal". Pendapat tersebut kemudian ditegaskan oleh Huda (2013, hlm. 204) bahwa metode Jigsaw juga dapat "...memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi."

Teknik permainan BMW adalah hasil dari modifikasi dari permainan *puzzle*, pemberian warna pada teks bacaan, permainan *bingo*, dan metode *course review horay*. Teknik permainan ini digunakan ketika kegiatan kelompok asal memakai tahapan kegiatan M (*multicolored*), kegiatan kelompok ahli memakai tahapan kegiatan W (*word*), dan kegiatan ketika kelompok ahli kembali ke kelompok asal memakai tahapan kegiatan B (*bingo*).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul, "Penerapan Metode Jigsaw dengan Teknik Permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat dalam Materi Menemukan Gagasan Utama".

Hasil belajar siswa pada materi menemukan gagasan utama masih menunjukkan rendah. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang dapat mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni hanya 3 siswa atau 20%. Dengan kata lain, 80% atau sebanyak 12 siswa yang di bawah nilai KKM. Hal ini disebabkan oleh siswa yang belum memahami cara menemukan gagasan utama dan belum mampu meningkatkan keterampilan membaca cepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah mengenai penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored*

Word) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II?

2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II?
3. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II?
4. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II.

3. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II.
4. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II.

METODE PENELITIAN

Desain

Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart.

Tahap Perencanaan, yaitu rancangan perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Rencana pelaksanaan pembelajaran menerapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW.

Tahapan Pelaksanaan, yaitu tahapan yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan perencanaan.

Tahapan Observasi, yaitu kegiatan untuk memantau dari tahapan pelaksanaan tindakan. Maka membutuhkan *observer* sebagai mitra dalam penelitian.

Tahapan Analisis dan Refleksi, yaitu kegiatan meninjau ulang terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gudangkopi II tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari 6 (enam) siswa perempuan dan 10 (sepuluh) siswa laki-laki.

Instrumen Penelitian

Lembar Observasi, digunakan untuk observasi penilaian kinerja guru dan penilaian aktivitas siswa.

Lembar Wawancara, berisi pertanyaan yang berkaitan dengan informasi mengenai pesan, kesan, dan pendapat. Narasumbernya yakni guru wali kelas V dan siswa kelas V. Lembar wawancara juga dilakukan untuk validasi.

Lembar Angket, digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pesan kesan para siswa kelas V. Angket dilakukan untuk menghemat waktu.

Catatan Lapangan, digunakan untuk merekam segala kegiatan yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung.

Tes Hasil Belajar, berisi soal mengenai materi menemukan gagasan utama.

Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Pengolahan Data

Teknik pengolahan data pada penelitian ini terdapat dua yaitu sebagai berikut.

Pengolahan Data Proses

Dalam penelitian ini data yang diolah ada dua yakni kinerja guru dan aktivitas siswa. Pengolahan data kinerja guru berdasarkan skor. Rentang skor pada setiap aspek yaitu 0-3 berdasarkan kriteria yang dilaksanakan. Adapun pengolahan data aktivitas siswa juga diolah berdasarkan skor. Aspek yang dinilai yakni kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab. Setiap aspek rentang skornya 1-3. Kemudian, jumlah skor yang diperoleh dibagi skor ideal dikali 100. Kemudian

dipersentasekan, selanjutnya ditafsirkan ke dalam 5 interpretasi. Interpretasi baik sekali (BS) 81%-100%, interpretasi baik (B) 61%-80%, interpretasi cukup (C) 41%-60%, interpretasi kurang (K) 21%-40%, dan interpretasi kurang sekali (KS) 0%-20%.

Pengolahan Data Hasil

Dalam penelitian ini menggunakan rumus menghitung kecepatan membaca, dan persentase pemahaman. Untuk menghitung jumlah kata per menit digunakan rumus, jumlah kata yang dibaca dibagi jumlah detik untuk membaca dikalikan 60. Rumus persentase pemahaman berdasarkan skor perolehan pada soal dibagi skor ideal dikali 100%. Selanjutnya untuk menghitung KEM yaitu dari hasil kecepatan membaca dikali hasil persentase pemahaman. Untuk mendapatkan nilai digunakan PAN berdasarkan KEM yang didapatkan siswa. Adapun KKM pada materi menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II yakni 75.

Analisis Data

Dalam penelitian ini dilakukan dengan mempelajari seluruh data yang telah diperoleh. Selanjutnya data tersebut diseleksi kemudian memaparkannya dan menyimpulkannya. Tahapan terakhir yaitu data yang telah disimpulkan tersebut diperiksa keabsahannya atau kebenarannya sehingga valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW

(*Bingo Multicolored Word*) dalam meningkatkan keterampilan membaca cepat pada materi menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II yaitu sebagai berikut.

Perencanaan Pembelajaran

Setiap siklusnya pada tahapan perencanaan pembelajaran selalu mengalami perubahan, diantaranya: perubahan pada langkah-langkah pembelajaran, LKS setiap siklusnya, serta perbedaan teks yang digunakan setiap siklusnya dan jumlah kata pada teks setiap siklusnya berbeda untuk melatih kecepatan membaca, teks yang digunakan untuk evaluasi berbeda dengan proses belajar dan setiap siklusnya berbeda serta redaksi kalimat yang digunakan pada soal evaluasi berbeda namun dengan tingkat kesulitan yang sama.

Menjadi hal terpenting yakni pemilihan teks yang digunakan, pemilihan ini bertujuan untuk membangkitkan skemata siswa dan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Terbukti siswa lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sebagaimana pendapat Aminuddin yang berlandaskan pada teori kognitivisme (dalam Djuanda, 2014, hlm. 17-18) bahwa "Isi dan proses pembelajaran harus menarik minat dan secara emotif membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajarnya. Sebab itu guru harus memperhitungkan minat, kebermaknaan dan keterkaitan antara materi yang dipilih dengan dunia kehidupan siswa". Adapun perbandingan data perencanaan tiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Penilaian Kinerja Guru dalam Perencanaan Pembelajaran

Tindakan	Interpretasi					Jumlah Persentase
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	
Siklus I	✓					91,67%
Siklus II	✓					94,44%
Siklus III	✓					100%

Pelaksanaan Pembelajaran

Kinerja Guru

Penilaian kinerja guru terdapat empat aspek yang harus dikuasai yakni aspek pelaksanaan

pra pembelajaran, aspek kegiatan awal, spek kegiatan inti, dan aspek kegiatan akhir.

Pada pra pembelajaran yang menjadi hal terpenting adalah pengelolaan tempat duduk. Hal ini karena dapat mempengaruhi pada pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif apabila pengelolaan tempat duduknya sudah diatur terlebih dahulu.

Pada kegiatan awal, untuk membuka skemata siswa diperlukan beberapa hal yang harus diperhatikan yakni pemilihan teks dan cara guru mengenalkan teks tersebut. Hal ini terbukti, siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Sebagaimana pendapat Djuanda (2014, hlm. 17) mengenai membuka skemata berdasarkan teori kognitivisme bahwa “pengisian atau pembangkitan itu dapat berupa mengenalkan judul, gambar ilustrasi dalam teks/buku tersebut atau menceritakan sinopsis singkatnya agar pada waktu siswa tersebut membaca terjadi asimilasi dan memahami isi yang dibacanya”.

Pada kegiatan ketika kelompok asal pada tahapan *multicolored*, guru menerapkan latihan untuk menyadarkan siswa adri kebiasaan buruk ketika membaca dalam hati yaitu dengan meletakkan kedua tangannya di leher. Terbukti siswa mulai terbiasa tidak menggerakkan bibir. Sebagaimana pendapat Ahmad (2010, hlm. 96) mengemukakan bahwa “Agar dapat menghilangkan kebiasaan tersebut, posisikan bibir seperti bersiul ketika membaca dan letakkan tangan di leher (jangan sampai terasa getarannya)”. Dari pendapat tersebut, dimodifikasi yakni bibir dirapatkan namun posisi tangan sama.

Pada kegiatan kelompok ahli tahapan *word*, guru menambahkan lembar individu guna mengingatkan siswa untuk menuliskan hasil diskusinya dengan kelompok ahli pada lembar tersebut. Hal ini dilakukan karena siswa tidak melaporkan hasil diskusinya, sehingga mengganggu pada kegiatan sebelumnya. Pada kegiatan kelompok asal tahapan *bingo*, guru menerapkan stiker bintang untuk setiap kelompoknya apabila bisa menyelesaikan keseluruhan permainan sesuai dengan peraturan.

Adapun peningkatan penilaian kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Penilaian Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Tindakan	Interpretasi					Jumlah Persentase
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali	
Siklus I		✓				75%
Siklus II	✓					87,5%
Siklus III	✓					100%

Aktivitas Siswa

Guru memberikan stiker bintang kepada setiap siswa, hal ini digunakan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru memberikan sebuah penguatan bagi siswa yang menggunakan stiker bintang tersebut yakni dapat memberikan skor tambahan kepada

kelompoknya. Sehingga membuat siswa mau tidak mau harus menggunakan stiker bintang tersebut untuk menambahkan skor pada kelompoknya. Terbukti siswa lebih antusias untuk berperan aktif karena ingin menambahkan skor pada kelompoknya entah itu untuk mengajukan pertanyaan,

menjawab pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya.

Terkadang dalam pembelajaran, siswa itu perlu dipaksa agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif. Terbukti siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Djuanda mengenai teori behaviourisme hukum kesiapan (2014, hlm. 10) bahwa “kaidah kesiapan berisi anggapan bahwa belajar itu lebih efektif bila diawali dan disertai rasa *nervous*. Perasaan demikian dapat mendorong keseriusan dan tumbuhnya konsentrasi, terutama bila disertai disiplin dan kegiatan belajar yang benar-benar menantang dan menarik minat mereka”.

Guru memberikan sebuah peraturan dan hukuman, di mana hukuman tersebut berupa pengurangan poin dan waktu siswa dalam menyelesaikan permainan. Hal ini digunakan untuk membuat siswa lebih bertanggung jawab. Terbukti siswa lebih tertib dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana teori behaviourisme menurut Guthrie (dalam Budiningsih, 2012, hlm. 23) bahwa “hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu merubah kebiasaan dan perilaku seseorang”.

Adapun peningkatan penilaian aktivitas siswa akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Penilaian Aktivitas Siswa dari Siklus I, II, dan III

Tindakan	Jumlah Siswa				
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
Siklus I	3	7	3	3	-
Siklus II	8	6	2	-	-
Siklus III	14	2	-	-	-

Hasil Belajar

Penilaian pembelajaran menggunakan PAN sehingga, sehingga guru harus membandingkan kemampuan kecepatan siswa dalam membacanya untuk mendapatkan nilai. Selain itu juga, guru selalu merefleksikan hasil siswa pada akhir pembelajaran sehingga membuat siswa termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan tujuan padan penilaian PAN menurut Arifin (2012,

hlm. 240) bahwa “tujuan penilaian acuan norma adalah untuk membedakan peserta didik atas kelompok-kelompok tingkat kemampuan, mulai dari yang terendah sampai dengan tertinggi”. Oleh karena itu, setiap siklusnya melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Tes Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menemukan Gagasan Utama

Tindakan	Jumlah Siswa		Persentase	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Data Awal	3	12	20%	80%
Siklus I	6	10	37,5%	62,5%
Siklus II	10	6	62,5%	37,5%
Siklus III	14	2	87,5%	12,5%

Dari ketiga tahapan tersebut dapat dilihat bahwa tindakan penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW terbukti

dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada materi menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Gudangkopi II, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang dalam materi menemukan gagasan utama melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW diperoleh kesimpulan berikut.

Perencanaan pembelajaran melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW mengalami perubahan setiap siklusnya. Hal yang harus dipersiapkan yakni RPP sesuai dengan langkah metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW, mempersiapkan teks bacaan, LKS kelompok ahli (papan *word*), lembar individu, LKS kelompok asal (papan *bingo*), dan stiker bintang setiap siswa dan setiap kelompok.

Peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran, mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh interpretasi baik sekali. Pada siklus I 18,75% yang mendapatkan interpretasi baik sekali, pada siklus II 50%, dan pada siklus III 87,5%.

Peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran, mengalami peningkatan berdasarkan perbaikan sesuai dengan hasil analisis dan refleksi pada siklus sebelumnya. Persentase yang diperoleh pada siklus I yakni 75%, pada siklus II 87,5%, dan pada siklus III mencapai 100%.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan membaca cepat,

mengalami peningkatan yang signifikan. Hal dapat dilihat, pada data awal hanya 20% yang dikatakan tuntas, pada siklus I 37,5%, pada siklus II 62,5%, dan pada siklus III 87,5%.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW telah mampu meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada materi menemukan gagasan utama dengan membaca cepat di kelas V SDN Gudangkopi II. Juga, penelitian ini dihentikan pada siklus III karena sudah mencapai target yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ahmad, L. (2010). *Speed Reading: Teknik dan Metode Membaca Cepat*. Jogjakarta: A+Plus Books.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Budiningsih, C. A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Resmini, N., Hartati, T. & Cahyani, I. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005).
*Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi
ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.