

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian melainkan membutuhkan orang lain. Misalnya saja dalam berkomunikasi. Manusia berkomunikasi menggunakan bahasa. Bahasa ialah alat komunikasi atau sarana untuk berkomunikasi. Bahasa pemersatu bangsa di negara Indonesia yakni bahasa Indonesia. Dengan adanya bahasa persatuan tersebut memudahkan masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, mempelajari bahasa sangatlah penting, dimulai dari dini hingga siap diarahkan untuk memasuki sekolah dasar.

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 Resmini, 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”.

Setiap keterampilan satu dengan keterampilan lainnya mempunyai hubungan yang saling berkaitan. Seperti yang dikemukakan oleh Dawson (dalam Tarigan, 2008, hlm. 1) bahwa “keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal*”. Dengan demikian, maka jelaslah keempat keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain. Misalnya seperti siswa melakukan keterampilan menyimak, kemudian siswa mendapatkan informasi yang diperolehnya dari menyimak. Selanjutnya siswa mencari informasi lainnya yang berhubungan dengan hasil simaknya melalui keterampilan membaca. Setelah itu siswa menuangkan hasil informasinya ke dalam sebuah tulisan melalui keterampilan tulisan. Kemudian siswa melakukan presentasi terhadap hasil tulisannya melalui keterampilan berbicara. Dengan demikian, apabila keempat keterampilan tersebut dapat dikuasai oleh siswa dengan baik maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai dengan baik.

Dari keempat keterampilan berbahasa, terdapat salah satu keterampilan yang sangat penting di samping ketiga keterampilan yang lainnya yaitu keterampilan membaca. Hal ini didukung oleh pendapat Farr (dalam Dalman, 2013, hlm. 7) yang mengemukakan bahwa “*reading is the heart of education*” yang berarti membaca merupakan jantung pendidikan. Pendapat lain mengenai pentingnya membaca dikemukakan oleh Burns, dkk. (dalam Rahim, 2008, hlm. 1) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar”. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, orang yang sering membaca akan memperoleh wawasan yang lebih luas dan dapat meningkatkan kehidupannya hanya dari sebuah teks bacaan. Oleh karena itu, dengan membaca selain mendapatkan informasi-informasi penting bagi kehidupan juga dapat meningkatkan kualitas diri seseorang.

Dalam keterampilan membaca di Sekolah Dasar, siswa dituntut untuk dapat menerapkannya dalam praktek bukan hanya sekedar teorinya saja. Salah satu keterampilan membaca di kelas V Sekolah Dasar yaitu pada kompetensi dasar 3.2 menemukan gagasan utama suatu teks yang dibaca dengan kecepatan 75

kata per menit (Depdiknas, 2006, hlm. 27). Pada materi ini, siswa diharapkan dapat menemukan gagasan utama dengan membaca di dalam hati secara cepat.

Dalam keterampilan membaca tersebut, dibutuhkan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam membaca cepat dan dalam menemukan gagasan utama pada teks yang dibacanya. Oleh sebab itu, apabila pembelajaran tidak dirancang dengan maksimal, kemungkinan besar siswa tidak semangat dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif.

Guru harus mampu merancang pembelajaran yang aktif serta inovatif. Dalam pembelajaran juga harus memperhatikan pemakaian berbagai teknik dan pengelolaan kelasnya. Sejalan dengan pendapat Dalman (2013, hlm. 9) yang mengemukakan bahwa “Guru bahasa Indonesia sebaiknya mengajarkan kepada siswa tentang strategi, metode, dan teknik membaca yang baik sehingga siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik pula”. Namun pada kenyataannya, yang ditemui di lapangan pada pembelajaran bahasa Indonesia ini khususnya dalam keterampilan membaca, guru masih menggunakan metode yang monoton atau selalu terpusat pada guru membuat siswa merasa jenuh dan membuat siswa menjadi pasif serta pengelolaan tempat duduk di kelas yang kurang diperhatikan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas juga dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 02 Desember 2015 di kelas V SD Negeri Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Sebelumnya sudah melakukan koordinasi dengan wali kelas V yaitu Ibu Ai Kusmiati, untuk melakukan observasi di kelas beliau. Pada hari itu, penelitian yang dilakukan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca dengan materi menemukan gagasan utama. Jumlah keseluruhan siswa di kelas V yakni berjumlah 16 orang siswa, namun pada hari tersebut terdapat siswa yang berhalangan hadir karena siswa tersebut sakit. Jadi, jumlah siswa yang hadir pada saat penelitian tersebut yakni berjumlah 15 orang.

Adapun pada saat proses belajar, dimulai dengan mengabsen siswa, kemudian melakukan apersepsi guna merangsang pengetahuan siswa mengenai

materi yang akan dipelajari. Kebetulan posisi tempat duduk di kelas tersebut sudah berbentuk kelompok. Namun, pada saat proses pembelajaran 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. Tetapi hal tersebut dapat diatasi, guru memberikan pemikiran terbuka dengan mengajak berbicara kepada siswa yang bersangkutan sehingga siswa tersebut bisa menerimanya. Selanjutnya, 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.

Adapun hasil analisis berdasarkan catatan selama proses pembelajaran di atas, ternyata terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya masalah dari pembelajaran tersebut yaitu di antaranya sebagai berikut.

1. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:
  - a. siswa tidak dapat membaca cepat di dalam hati dengan tenang karena dalam proses kegiatan membaca, terdapat siswa membaca cepat dengan nyaring sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain.

- b. siswa mengalami kesulitan dalam membaca cepat karena siswa masih membaca kata demi kata bahkan persuku kata, menggunakan telunjuk, dan bergumam.
  - c. banyak siswa yang menuliskan gagasan utama itu malah menuliskan kalimat utama dengan kalimat penjelasnya.
  - d. siswa tidak memperhatikan gurunya ketika menjelaskan materi karena siswa bergurau dan mengobrol dengan siswa lain sehingga siswa tidak memahami bagaimana cara menemukan gagasan utama pada suatu paragraf.
  - e. siswa kurang aktif dan kerjasamanya kurang dalam kegiatan pembelajaran, terlihat dari banyak siswa yang mengandalkan salah satu teman dalam kelompoknya untuk mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga hanya siswa itu saja yang memahami materi pembelajaran.
2. Kinerja guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:
- a. penggunaan metode pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga hal ini kurang menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran bahkan siswa lebih memilih mengobrol dengan temannya.
  - b. guru tidak memberikan teknik-teknik dalam membaca cepat sehingga siswa masih kesulitan untuk melakukan kegiatan membaca dengan cepat.
  - c. guru tidak memperhatikan suasana kelas yang menjadi ribut ketika proses kegiatan membaca di dalam hati.

Adapun hasil belajar siswa pada keterampilan membaca dalam materi menemukan gagasan utama pun banyak yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Aspek yang dinilai yaitu kecepatan membaca dilihat dari jumlah kata dengan waktu membaca dan persentase pemahaman. Nilai KKM pada kompetensi dasar 3.2 yaitu sebesar 75, hal ini mengacu pada kompetensi dasar 3.2 di mana siswa harus mempunyai KEM (Kecepatan Efektif Membaca) minimal 75 kata per menit. Penilaiannya menggunakan PAN (Penilaian Acuan Norma) sehingga siswa yang memiliki KEM tertinggi akan menjadi acuan bagi siswa lain untuk mencapai nilai 100.

Adapun hasil belajar siswa pada penelitian tersebut yaitu dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gudangkopi II**

| No                    | Nama Siswa         | Aspek yang dinilai |       |                      | KEM | Nilai | Tafsiran |    |
|-----------------------|--------------------|--------------------|-------|----------------------|-----|-------|----------|----|
|                       |                    | Kecepatan          |       | Persentase Pemahaman |     |       | T        | BT |
|                       |                    | JK                 | Waktu |                      |     |       |          |    |
| 1                     | Keke Herawati      | 116                | 01:42 | 50                   | 34  | 27    |          | √  |
| 2                     | Anita Sri R.       | 116                | 01:21 | 83                   | 71  | 57    |          | √  |
| 3                     | Dian M. R.         | 116                | 02:00 | 0                    | 0   | 0     |          | √  |
| 4                     | Elsa Intan N.      | 116                | 01:00 | 100                  | 116 | 93    | √        |    |
| 5                     | Erik Pabian        | 116                | 01:42 | 67                   | 68  | 54    |          | √  |
| 6                     | Julianto Setiawan  | 116                | 01:30 | 50                   | 39  | 31    |          | √  |
| 7                     | M. Sahrul M.       | 116                | 02:00 | 100                  | 58  | 46    |          | √  |
| 8                     | Nuralfian A.       | 116                | 01:21 | 83                   | 71  | 57    |          | √  |
| 9                     | Raselia Gunawan    | 116                | 01:42 | 67                   | 68  | 54    |          | √  |
| 10                    | Roni Mulyana       | 116                | 01:00 | 17                   | 20  | 16    |          | √  |
| 11                    | Syarahil Alfarizki | 116                | 01:21 | 83                   | 71  | 57    |          | √  |
| 12                    | Shita Putri A.     | 116                | 01:00 | 100                  | 116 | 93    | √        |    |
| 13                    | Zalfa Putra N.     |                    |       |                      |     |       |          |    |
| 14                    | Carita Widi M. S.  | 116                | 00:56 | 100                  | 124 | 100   | √        |    |
| 15                    | M. Muchrodi F.     | 116                | 01:50 | 0                    | 0   | 0     |          | √  |
| 16                    | Riki Riadi         | 116                | 02:20 | 83                   | 41  | 33    |          | √  |
| <b>Jumlah</b>         |                    |                    |       |                      |     |       | 3        | 12 |
| <b>Persentase (%)</b> |                    |                    |       |                      |     |       | 20       | 80 |

Berdasarkan Tabel 1.1, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gudangkopi II dalam materi menemukan gagasan utama dengan membaca cepat menunjukkan masih rendah, yaitu hanya 20% atau berjumlah 3 (tiga) siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu 75. Dengan kata lain, yang belum tuntas atau belum mencapai KKM yaitu sebanyak 80% atau sebanyak 12 orang siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari hasil pembelajaran menunjukkan bahwa nilai siswa belum dapat mencapai KKM. Selain itu, angka KEM setiap siswa masih menunjukkan hanya beberapa siswa yang melampaui angka KEM yang diharuskan pada KD 3.2 yakni 75 kata per menit.

Setelah menelaah satu persatu dari permasalahan di atas, maka untuk mengatasinya perlu memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta pembelajaran yang dapat memberikan pelatihan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca cepatnya dan melatih menemukan gagasan utama.

Tindakan yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*), karena dengan menerapkan metode tersebut dapat memberikan ruang 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 metode tersebut pembelajaran menjadi aktif dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka untuk mengatasi permasalahan di kelas V SD Negeri Gudangkopi II yaitu melalui pemberian penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Jigsaw dengan Teknik Permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat dalam Menemukan Gagasa Utama”.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah mengenai penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- b. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- c. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

- d. bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

## 2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya pada siswa kelas V SD Negeri Gudangkopi II dalam materi menemukan gagasan utama, akan memberikan tindakan dengan menerapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW untuk menyelesaikan permasalahan di kelas tersebut. Alasan menerapkan metode tersebut, karena beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu siswa kesulitan dalam menemukan gagasan utama karena siswa masih kebingungan dalam membedakan antara kalimat utama dengan kalimat penjelas, siswa kurang lancar dalam membaca, siswa dalam pembelajaran kurang aktif dan kerjasamanya kurang atau masih mengandalkan temannya untuk mengerjakan LKS artinya siswa tidak membantu temannya, siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah.

Secara garis besar, tuntutan dalam keterampilan membaca di kelas V yaitu siswa sudah lancar dalam membaca dan mampu meningkatkan kecepatan dalam membacanya. Namun pada kenyataannya, masih terdapat siswa yang belum lancar dalam membaca. Adapun pada materi menemukan gagasan utama siswa dituntut untuk dapat membaca dengan cepat, berarti siswa harus sudah lancar dalam membacanya kemudian meningkatkan kecepatan membacanya. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, membantu siswa dalam menemukan gagasan utama, dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat. Dengan demikian, dirancanglah sebuah metode dengan teknik yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di kelas V SD Negeri Gudangkopi II yaitu metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*).

Alasan menerapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW, karena metode Jigsaw merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa dan memberikan fasilitas kepada siswa untuk saling bekerja

sama dalam menyelesaikan persoalan mengenai materi yang pelajari. 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.”

Metode Jigsaw yang dipilih merupakan metode yang telah dimodifikasi oleh Slavin. Metode Jigsaw sebenarnya pertama kali dikembangkan oleh Aronson yang kemudian beberapa ahli memodifikasinya, salah satunya yaitu oleh Slavin. Perbedaan antara Jigsaw yang dikembangkan oleh Slavin dengan Aronson yaitu adanya penghargaan kelompok. Hal tersebut dijelaskan oleh Huda (2012, hlm. 118) bahwa “dalam metode ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*).” Sehingga dengan menerapkan metode pembelajaran ini, siswa dapat menyelesaikan topik permasalahan mengenai materi pelajaran dan dapat menarik minat siswa untuk menjadi lebih aktif dan tidak mengandalkan satu orang saja.

Di dalam metode Jigsaw ini, menggunakan teknik permainan BMW. Teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) ialah cara yang ditambahkan pada tahapan kerja kelompok pada metode Jigsaw. Teknik tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan gagasan utama dan meningkatkan kecepatan membaca siswa. Teknik ini merupakan hasil modifikasi dari permainan *puzzle*, pemberian warna pada teks bacaan, permainan *bingo*, dan metode *course review horay*. Penamaan teknik permainan itu sendiri merupakan singkatan dari kata *Bingo* (B), *Multicolored* (M), dan *Word* (W).

Pada kata *bingo* sendiri merupakan tahapan yang dikembangkan berdasarkan dari permainan *bingo* dan metode *course review horay*. Pada tahapan ini digunakan untuk melatih pemahaman siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan. Merujuk pada pendapat Huda (2013, hlm. 230) mengemukakan bahwa “metode ini juga membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok.” Dengan demikian, tahapan ini bertujuan untuk

mengetes pemahaman siswa dalam kelompoknya guna membuat siswa lebih aktif dalam mengerjakan tugas. Tahapan ini dilakukan ketika kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya. Pada tahapan ini setiap siswa dituntut untuk mampu menjawab pertanyaan (kuis) guna menambah skor kelompoknya. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi. Berdasarkan hal tersebut, maka tahapan ini digunakan agar siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang dipelajari dengan bekerja sama kelompoknya masing-masing.

Pada kata *multicolored* maksudnya menggunakan warna pada teks bacaan. Hal tersebut digunakan untuk melatih siswa dalam membaca cepat dengan pengelompokan kata dan melatih mata anak agar bergerak cepat dalam membaca. Dengan kata lain, dengan pemberian warna ini pada teks bacaan bertujuan untuk tidak membiasakan siswa membaca kata demi kata. Di samping itu juga, dengan penggunaan warna tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap memori siswa. Pendapat tersebut didukung oleh Jensen (2008, hlm. 88) yang mengutip dari hasil studi mengemukakan "...diketahui bahwa para pembelajar lebih baik dalam mengingat warna." Sejalan dengan pendapat Walker (dalam Jensen, 2008, hlm. 89) yang menjelaskan lebih detail mengenai kekuatan warna pada bukunya *The power of Color* yang mengemukakan bahwa "...warna oranye merupakan salah satu warna terbaik untuk menstimulasi pembelajaran". Dengan demikian, melalui penggunaan warna ini dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan membaca cepatnya dan dengan penggunaan warna ini juga dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam membedakan kalimat utama dengan kalimat penjelas serta dapat membantu siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.

Sedangkan kata *word* merupakan tahapan yang dikembangkan dari teknik permainan *puzzle*, di mana dalam permainan *puzzle* dituntut untuk memecahkan teka-teki dengan menyusun sebuah gambar menjadi satu kesatuan. Maka pada tahapan *word* tidak akan berbeda jauh dengan teknik permainan tersebut hanya saja gambar tersebut diubah menjadi potongan-potongan kertas yang berisi sebuah kalimat. Pada tahapan ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menemukan gagasan utama pada sebuah bacaan. Tahapan ini dilakukan ketika kelompok ahli paragraf berkumpul. Pada tahapan ini siswa diberikan waktu untuk memecahkan

teka-teki tersebut, sebagai acuan siswa dalam menyusun potongan kertas menjadi sebuah kalimat yaitu dari teks bacaan penggalan paragraf yang telah disediakan. Setelah itu barulah siswa menyusun potongan-potongan kertas tersebut menjadi sebuah paragraf, potongan-potongan kertas tersebut tidak hanya 1 kalimat melainkan ada beberapa kalimat lainnya.

Selanjutnya siswa menentukan kalimat utama pada penggalan paragraf tersebut. Kemudian siswa menemukan gagasan utama pada paragraf tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa dituntut untuk mengasah aspek kognitif siswa. Melalui tahapan tersebut, siswa dapat menemukan gagasan utamanya melalui hasil analisis siswa dari kalimat utama dan kalimat penjelas dengan menggunakan warna yang berbeda-beda. Dengan demikian, secara tidak langsung tahapan ini dapat membantu siswa untuk membedakan kalimat penjelas dengan kalimat utama agar dapat menemukan gagasan utamanya.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) ini dapat menciptakan pembelajaran yang memberikan fasilitas kepada siswa untuk melatih kecepatan siswa dalam membaca dan melatih siswa dalam menemukan gagasan utama secara bekerja sama sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan hal tersebut terdapat target proses dan target hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut.

a. Target Proses

Target proses pada penelitian yang akan dilaksanakan terdiri dari dua aspek yang menjadi fokus penelitian yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Di dalam penilaian pada kinerja guru diharapkan dapat mencapai persentase 100%. Sedangkan dalam aktivitas siswa diharapkan siswa mampu dapat mencapai kriteria baik sekali dengan persentase 85%.

Adapun dalam mencapai kriteria baik sekali, siswa setidaknya harus memiliki jumlah skor 8-9 dari ketiga aspek yang diamati sehingga akan mencapai persentase dengan interpretasi baik sekali. Aspek yang diamati yaitu sebagai berikut.

1) Aspek kerjasama dengan indikator:

- a) Siswa saling membantu mengisi tugas kelompok.

- b) Siswa memberikan motivasi atau semangat kepada anggota dalam kelompoknya untuk berperan aktif mengikuti pembelajaran.
- c) Siswa saling menghargai pendapat anggota dalam kelompoknya.

2) Aspek tanggung jawab

- a) Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi guru.
- b) Siswa mengerjakan tugas individu dari kelompoknya (pada saat kelompok ahli).
- c) Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan tertib.

3) Aspek keaktifan

- a) Siswa menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya pada saat pembelajaran berlangsung.
- b) Siswa mengerjakan tugas LKS (menjawab kuis pada saat kelompok asal).
- c) Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari.

Adapun penskorannya yakni: 3 jika ketiga indikator muncul atau dapat terpenuhi, 2 jika hanya dua indikator yang muncul atau yang dapat terpenuhi, dan 1 jika hanya satu indikator yang muncul atau yang dapat terpenuhi.

b. Target Hasil

Dalam menerapkan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW dalam pembelajaran menemukan gagasan utama diharapkan siswa berhasil mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Adapun tingkat persentase ketuntasan diharapkan dapat mencapai 85%, hal ini merujuk pada pendapat Sukmadinata (2005, hlm. 190) mengemukakan bahwa “karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai”. Berdasarkan pendapat tersebut, diharapkan siswa dapat mencapai tingkat ketuntasan sebesar 85%. Sehingga target hasil belajar pada penelitian ini, ditargetkan tingkat ketuntasan sebesar 85% dari jumlah siswa di kelas.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
- b. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
- c. 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 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
- d. untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca cepat melalui penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam menemukan gagasan utama di kelas V SDN Gudangkopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

### 2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari pemecahan masalah di atas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi mengenai menemukan gagasan utama.
- 2) Meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca cepat.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam menemukan gagasan utama dan kecepatan membaca.

**b. Bagi Guru**

- 1) Dapat memperluas wawasan guru mengenai penerapan metode Jigsaw dengan teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan pada materi menemukan gagasan utama dengan membaca cepat.
- 2) Sebagai bahan referensi guru dalam mengajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca di SD dalam menemukan gagasan utama.
- 3) Dapat mengembangkan kinerja guru dalam menemukan dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia beserta dengan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Dapat menjadi bahan untuk membantu sekolah dalam penggunaan metode yang inovatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah.

**d. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca serta dapat mengaplikasikan dari teori-teori yang telah didapatkan selama perkuliahan. Juga dapat dijadikan sebagai tambahan pengalaman mengajar dalam menyelesaikan permasalahan di dalam kelas.

**D. Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan skripsi ini terdiri dari halaman-halaman depan, beberapa bab mengenai penelitian dimulai dari bab I sampai dengan bab V, daftar pustaka, lampiran-lampiran dan riwayat hidup. Adapun lebih jelasnya akan dipaparkan sebagai berikut.

Halaman-halaman depan memuat, lembar sampul depan, lembar sampul dalam, lembar persembahan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian

karya, kata pengantar, lembar ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian isi penelitian memuat beberapa bab yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V. Bab I merupakan Pendahuluan, yang mengkaji Latar Belakang Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi, dan Batasan Istilah. Bab II merupakan Landasan Teoretis, yang memuat Kajian Pustaka mengenai Metode Jigsaw dengan Teknik Permainan BMW, Temuan Hasil Penelitian yang Relevan, dan Hipotesis Tindakan. Bab III merupakan Metode Penelitian, yang memuat Lokasi dan Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Metode dan Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Pengumpul Data, Teknik Pengolahan dan Analisis Data, terakhir Validasi Data. Bab IV merupakan Paparan Data, yang memuat Paparan Data Awal, Paparan Data Tindakan, Paparan Pendapat Siswa dan Guru, dan Pembahasan. Bab V Simpulan dan Saran, yang memuat Simpulan dan Saran.

Bagian yang terakhir adalah daftar pustaka sebagai rujukan dalam penyusunan skripsi, lampiran-lampiran, dan lembar riwayat hidup.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai pokok permasalahan yang diteliti, maka penjelasan istilah yang perlu diketahui pengertiannya, yaitu sebagai berikut.

1. Pengertian membaca menurut Tarigan (2008, hlm. 7) “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.”
2. Menurut Kosasih dan Hermawan (2012, hlm. 32) mengemukakan bahwa “gagasan pokok merupakan gagasan yang menjadi dasar pengembangan suatu paragraf.” Gagasan pokok biasanya disebut juga dengan gagasan utama. gagasan utama ini merupakan ide dari sebuah paragraf.
3. Metode Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson yang kemudian dimodifikasi oleh Slavin. Perbedaan di antara keduanya adalah adanya sebuah penghargaan kelompok. Penghargaan ini diperoleh dari kemampuan setiap

anggota dalam kelompoknya. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan setiap anggota dalam menyelesaikan permasalahan bersama kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Abidin (2012, hlm. 113) yang menjelaskan bahwa “...tipe Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat melakukan kerja sama dengan anggota kelompoknya dalam menghadapi segala persoalan yang dihadapi.”

4. Teknik permainan BMW (*Bingo Multicolored Word*) adalah teknik memecahkan teka-teki dengan memilih dan menyusun kata berwarna yang benar. Teknik tersebut merupakan hasil modifikasi dari permainan *puzzle*, pemberian warna pada teks bacaan, metode *course review horay*, dan permainan *bingo*. Pada setiap katanya memiliki kegiatan tersendiri yang saling berhubungan. Teknik ini dilakukan dalam tahapan kerja kelompok asal dan kelompok ahli.

