

**PENERAPAN STRATEGI K-W-L (*KNOW-WHAT-LEARNED*)
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF *BOWLING CAMPUS*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA DI KELAS VII.c SMP NEGERI 8 PADANG**

TESIS



OLEH

**SYAFNIWATI. B
NIM. 19774**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

ABSTRACT

Syafniwati. B. 2019. The applying of K-W-L (Know-What-Learned) Strategy Through Active Learning Bowling Campus Model to Improve Student Learning Activities And Achievement In Class VII.C Padang Public Junior High School 8. Thesis. Graduate Program of Universitas Negeri Padang.

Class action research conducted from the problems found during conducting pre-research activities, it seems that students lack the ability to ask questions, convey ideas and opinions in a discussion. Students are more silent and only wait for active students to express their opinions and answer questions. This lack of activity has an impact on the learning outcomes of students who get grades below the completeness set by the school. So the writer needs to improve the students' ability to master the subject matter through reading comprehension and other process skills that will provide learning experiences for students.

Based on the problems encountered in the learning process, this study aims to describe the improvement of student learning activities and outcomes through the implementation of the K-W-L (Know-What-Learned) strategy through the bowling campus active learning model.

This type of research is Classroom Action Research. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of 4 stages namely, planning (planning), implementation (action), observation (observation), and reflection (reflection). The subjects of the research were students of class VII.C SMP 8 Padang. The research instruments were observation sheets of student activities, observation sheets of student competencies in the cognitive, affective and psychomotor domains (learning outcomes). Research data is collected through observation and tests of student learning outcomes. Data from the results of this study were analyzed qualitatively and quantitatively.

The results of the first cycle and second cycle data analysis show that the applying of the K-W-L (Know-What-Learned) strategy through the bowling campus active learning model can improve student learning activities. In the first cycle the activity of students gained an average of 68.75%, in the second cycle it was 89.86%. The results obtained in the cognitive domain are in the first cycle an average of 75% and the second cycle averages 100%. In the affective domain, the average increase in the first cycle was 78.61% and the second cycle was 86.52% and the psychomotor domain was increased, namely the first cycle 95.48% and the second cycle 99.33%. Based on the results obtained it can be concluded that the adoption of the K-W-L (Know-What-Learned) strategy approach through the bowling campus active learning model can improve student learning activities, thus giving a positive impact on improving the learning outcomes of class VII.C students of SMP Negeri 8 Padang.

ABSTRAK

Syafniwati. B. 2019. Penerapan Strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) Melalui Model Pembelajaran Aktif *Bowling Campus* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII.c SMP Negeri 8 Padang. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang .

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini berangkat dari permasalahan yang ditemukan selama melakukan kegiatan pra penelitian yaitu siswa terlihat kurang memiliki kemampuan dalam aktivitas bertanya, menyampaikan ide dan pendapat dalam suatu diskusi. Siswa lebih banyak diam dan menunggu siswa yang aktif saja untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Kurangnya aktivitas ini memang berdampak terhadap hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah. Sehingga penulis perlu meningkatkan kemampuan mereka menguasai materi pelajaran melalui pemahaman bacaan dan keterampilan proses lainnya yang akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu , perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII.c SMPN 8 Padang. Instrumen penelitian yang di gunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kompetensi siswa pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (hasil belajar). Data penelitian dikumpulkan melalui pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Data hasil penelitian ini di analisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil analisis data siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata 68,75%, pada siklus II menjadi 89,86%. Hasil yang diperoleh pada ranah kognitif yaitu pada siklus I rata-rata 75 % dan siklus II rata-rata 100%. Pada ranah afektif diperoleh rata-rata peningkatan pada siklus I 78,61 % dan siklus II 86,52% dan ranah psikomotor peningkatan yang terlihat yaitu siklus I 95,48% dan siklus II 99,33%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.c SMP Negeri 8 Padang.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

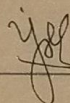
Nama Mahasiswa : Syafniwati. B
NIM : 19774

Pembimbing,

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Yuni Ahda, M.Si.



29 November 2019

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,

Ketua Program Studi,

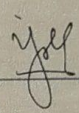
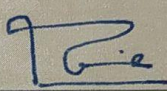
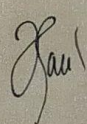


Prof. Yenni Rozimela, M. Ed., Ph. D.
NIP. 19620919 198703 2 002



Dr. Yuni Ahda, M.Si.
NIP. 19690629 199403 2 003

**PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS
MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Yuni Ahda, M.Si.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Azwir Anhar, M. Si.</u> (Anggota)	
3	<u>Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Nama : Syafniwati. B

NIM : 19774

Tanggal Ujian : 29 Oktober 2019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa.

1. Tesis saya dengan judul **“Penerapan Strategi K-W-L (Know-What-Learned) Melalui Model Pembelajaran Aktif Bowling Campus Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2019

Saya yang menyatakan



Syafniwati.B

NIM. 19774

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini dengan judul **“Penerapan Strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) Melalui Model Pembelajaran Aktif *Bowling Campus* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang.”**

Dalam melakukan penelitian ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr.Yuni Ahda,M.Si., selaku dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan motivasi bagi penulis.
2. Dosen kontributor Bapak Dr.Azwir Anhar,M.Si. Bapak Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd.,M.Sc.yang telah memberi banyak saran demi kesempurnaan penulisan tesis ini.
3. Ibu Nurhawilis,M.Pd dan Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin M.Si, selaku Validator yang telah memvalidasi instrumen penelitian dari tesis ini sehingga dapat digunakan untuk penelitian dari tesis ini.
4. Ibu Nurhawilis M.Pd, Ibu Arnelli Amril,M.Pd. Ibu Weli Desta R,S.Pd sebagai observer yang telah banyak membantu jalannya penelitian ini.
5. Bapak M.A.Riadi,M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 8 Padang yang terus memberikan dorongan dan masukan selama perkuliahan maupun dalam penulisan tesis ini.
6. Rekan mahasiswa Program Pascasarjana Pendidikan Biologi angkatan 2010 yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan,serta masukan selama menduduki bangku perkuliahan dan juga dalam pembuatan tesis ini.
7. Anandaku siswa dan siswi kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang yang telah ikut serta memberikan kontribusinya secara aktif dalam proses penelitian ini.

8. Orangtua, suami serta anak-anakku tersayang dan juga keluargaku yang telah sabar menanti terselesainya pendidikan pascasarjana ini.
9. Keluarga besar SMP Negeri 8 Padang yang telah memberi kesempatan serta dorongan untuk menyelesaikan pendidikan Pasca Sarjana ini.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak dapat diucapkan satu-persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT.

Penulis sudah berupaya menghasilkan karya ini sebaik mungkin, oleh karena itu jika masih terdapat kesalahan yang luput dari koreksi maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Akhir kata penulis berharap semoga apa yang telah penulis lakukan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan masyarakat umum lainnya.

Padang, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
1. Proses Pembelajaran	11
2. Strategi K-W-L dalam Pembelajaran.....	12
3. Tinjauan tentang Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i>	13
4. Aktivitas Belajar	19
5. Kompetensi Siswa	20
6. Strategi Pembelajaran Menurut Kurikulum 2013.....	26
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32

B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
1. Prasiklus	42
2. Siklus I.....	45
3. Siklus II	77
B. Pembahasan	103
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	123
B. Implikasi	124
C. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Nilai Rata-rata Hasil Ulangan Harian dan Persentase Ketuntasan Semester II TP 2015-2016..	3
2 Interpretasi Aktivitas Belajar	38
3 Kriteria Kompetensi Siswa	40
4 Kategori Penilaian Ranah Afektif	40
5 Kategori Penilaian Ranah Psikomotor	41
6 Data aktivitas siswa pada prasiklus.....	42
7 Nilai rata-rata dan persentase kelulusan hasil belajar siswa pada prasiklus	43
8 Data kompetensi ranah afektif siswa prasiklus	44
9 Data kompetensi ranah psikomotor pada prasiklus	45
10 Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i> siklus I.....	60
11 Kompetensi Siswa Ranah Afektif Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i> siklus I	69
12 Kompetensi Ranah Psikomotor Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i> siklus I	72
13 Masalah yang Ditemukan pada Siklus I.....	74
14 Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i> siklus II.....	91
15 Kompetensi Siswa Ranah Afektif Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif <i>Bowling Campus</i> siklus II	98

16	Kompetensi Siswa Ranah Psikomotor Selama Proses Pembelajaran Dengan Strategi K-W-L Melalui Model Pembelajaran Aktif Bowling Campus siklus II.....	101
----	---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berfikir Pendekatan Penerapan Strategi K-W-L dan Model Pembelajaran aktif <i>Bowling Campus</i>	31
2 Siklus PTK Menurut Arikunto	33
3 Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	61
4 Grafik Ketuntasan Ranah Kognitif Siswa pada Siklus I	68
5 Grafik Ranah Afektif Siswa pada Siklus I.	69
6 Grafik Ranah Psikomotor Siswa pada Siklus I.	72
7 Grafik Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II.	92
8 Grafik Ranah Kognitif Ketuntasan Siswa pada Siklus II	97
9 Grafik Ranah Afektif Siswa pada Siklus II	99
10 Grafik Ranah Psikomotor Siswa pada Siklus II	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian	129
2. Silabus	130
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1	148
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	164
5. LKS Siklus 1	178
6. LKS Siklus II	182
7. Kartu KWL	185
8. Kisi-Kisi Soal Ulangan Harian Siklus I	186
9. Kisi-Kisi Soal Ulangan Harian Siklus II	196
10. Lembar Soal Ulangan Harian Siklus 1	203
11. Lembar Soal Ulangan Harian Siklus II	206
12. Daftar Nilai Ulangan Harian Prasiklus	209
13. Daftar Nilai Ulangan Harian Hasil belajar Siklus I	211
14. Daftar Nilai Ulangan Harian Hasil belajar Siklus II	212
15. Perbandingan Nilai Ulangan Harian Hasil Belajar	213
16. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus	214
17. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	219
18. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	227
19. Lembar Observasi Penilaian Ranah Afektif Prasiklus	235
20. Lembar Observasi Penilaian Ranah Afektif Siklus I	239

21. Lembar Observasi Penilaian Ranah Afektif Siklus II.....	245
22. Lembar Observasi Penilaian Ranah Psikomotor Prsiklus.....	251
23. Lembar Observasi Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I	255
24. Lembar Observasi Penilaian Ranah Psikomotor Siklus II	261
25. Daftar Nama kelompok dan Inisial	263
26. Catatan Lapangan	264
27. Surat Izin Penelitian	295

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA di sekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan itu, pembelajaran IPA dapat menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dirinya sendiri dan alam sekitar.

Pembelajaran IPA pada tingkat SMP (Depdiknas, 2006:377) yaitu (a) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, dan (c) meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan kejenjang selanjutnya.

Pembelajaran IPA Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas VII mengacu pada konsep Kurikulum 2013 yang menuntut siswa kompeten dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPA yang diajarkan terpadu dan utuh dengan materi mencakup fisika, biologi dan kimia sehingga diharapkan setiap pengetahuan yang

diajarkan, pembelajarannya harus dilanjutkan hingga membuat siswa terampil dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan abstrak, dan bersikap sebagai makhluk yang mensyukuri anugerah alam semesta yang dikaruniakan kepadanya melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab.

Pada dasarnya yang mendasari kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pendekatan ilmiah (*saintific approach*), walaupun sebenarnya bukan hal yang baru, karena pendekatan ilmiah pada KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) sudah ada, namun istilah saja yang berbeda. Pada Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013, proses pembelajaran terdiri atas lima pembelajaran pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam rangka mempersiapkan manusia Indonesia sesuai dengan yang diinginkan oleh kurikulum 2013 tidaklah akan terlepas dari peran guru sebagai ujung tombak yang terdepan dalam menciptakan manusia-manusia Indonesia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Dari pengalaman penulis mengajar IPA di kelas VII C, sebagian dari siswa memiliki kemampuan yang kurang dalam aktivitas bertanya, menyampaikan ide

atau pendapatnya dalam suatu diskusi. Siswa lebih banyak diam dan menunggu siswa yang aktif saja untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan

Penulis menganggap perlunya meningkatkan kemampuan mereka menguasai materi pelajaran melalui pemahaman bacaan dan keterampilan proses lainnya yang akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik, penulis sudah berusaha memberikan motivasi pada siswa untuk tidak perlu malu menjawab atau bertanya. Kurangnya aktivitas ini memang berdampak terhadap hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Hasil Ulangan Harian dan Persentase ketuntasan Siswa

Kelas VII.C Mata Pelajaran IPA SMP Negeri 8 Padang Semester II TP
2015-2016.

Ulangan Harian	Nilai Rata-Rata Harian	Ketuntasan Siswa			
		Tidak tuntas		Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	72,08	16	66,67	8	33,33
2	76,67	16	66,67	8	33,33
	74,37				

Rendahnya aktivitas bertanya siswa merupakan masalah yang harus penulis carikan solusinya agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penerapan strategi KWL (*Know-What-Learned*). Pemilihan strategi KWL karena di dalam penerapan strategi ini siswa di latih untuk bisa memunculkan rasa ingin tahu, sehingga aktivitas bertanya dan

mengkomunikasikan dengan sesama temannya baik dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas tersampaikan dengan baik.

Adanya minat terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari akan berdampak juga terhadap aktivitas belajar selanjutnya. Strategi KWL melibatkan tiga langkah dasar yang menuntun siswa dalam memberikan suatu jalan tentang apa yang telah mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui, dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari.

Menurut Ogle (1986: 565-566) KWL adalah singkatan dari; K (know) Apa yang telah diketahui (sebelum membaca), W (want) Apa yang hendak diketahui (sebelum membaca), L (learned) Apa yang telah diketahui (setelah membaca). Strategi KWL dikembangkan oleh Ogle ini membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat siswa terhadap suatu topik. Strategi KWL melibatkan tiga langkah dasar yang menuntun siswa dalam memberikan suatu jalan tentang apa yang telah mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui, dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari dari membaca.

Model pembelajaran aktif yang penulis pilih adalah *bowling campus* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa. Tipe pembelajaran aktif ini merupakan alternatif peninjauan ulang materi. Model pembelajaran aktif ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, menguatkan, menjelaskan, dan mengikhtiarkan poin-poin utamanya (Silberman: 261). Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk permainan adu kecepatan menjawab pertanyaan. Kelebihan dari pembelajaran aktif

tipe bowling campus ini adalah dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Penggabungan strategi KWL dengan pembelajaran aktif *bowling campus* adalah untuk lebih saling melengkapi, kekurangan dari strategi KWL yaitu guru belum bisa memastikan apakah siswa telah dapat memahami seluruh materi pembelajaran hari itu. Suatu strategi untuk peninjauan ulang materi sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa dapat dilakukan dengan pembelajaran aktif *bowling campus*.

Jika dengan strategi KWL siswa yang pasif dan pemalu belum mampu untuk ikut aktif dalam kelompoknya maka melalui penerapan pembelajaran aktif *bowling campus* membuat siswa yang pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa yang biasanya takut, malu dan segan untuk bertanya langsung kepada guru dapat bertanya melalui teman-teman dalam kelompoknya (Susanti, 2012). Melalui strategi ini seluruh siswa akan dapat berkontribusi dalam kelompoknya dan bersaing dengan kelompok lainnya untuk bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, sehingga pembelajaran itu akan tetap melekat dalam ingatan siswa (Silberman: 261)

Sebagai seorang guru, penulis merasa punya tanggungjawab dan merupakan suatu tantangan bagi penulis untuk mencari solusi dari masalah belajar siswa. Pembelajaran yang telah penulis lakukan di kelas sudah menggunakan berbagai model, pendekatan dan metode, seperti eksperimen, ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab dan presentasi.

Sesuai dengan yang dikatakan Pujiono (2008:5), strategi KWL dapat meningkatkan membaca kritis sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Melalui strategi KWL ini diharapkan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca. Strategi ini membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterimanya. Strategi ini juga bisa memperkuat kemampuan siswa mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik. Melalui membaca kritis, pembaca mengingat dahulu apa yang telah diketahui atau menentukan apa yang ingin diketahui melalui pembacaan (bahan yang telah dipilih) mengetahui apa yang telah diperoleh dari pembacaan yang baru dilakukan.

Menurut Nuryani (2005: 4) seorang guru perlu memiliki kemampuan memilih dan mengkombinasikan antar materi pelajaran, metode, media, pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan dan evaluasinya. Kemampuan guru dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, khususnya dalam menumbuhkan aktivitas siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran akan berhasil jika seorang guru dapat memilih dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan karakteristik materi yang akan dibahas.

Untuk mendapatkan pengalaman belajar, siswa harus melewati proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPA pada tingkat SMP (Depdiknas, 2006:377). Untuk pembelajaran IPA khususnya bertujuan agar siswa bisa melakukan pemecahan masalah berkaitan dengan lingkungannya, dan membuktikan gejala-gejala alam melalui serangkaian kegiatan percobaan yang bisa juga memberikan nuansa lain bagi pengalaman belajarnya.

Penerapan model pembelajaran aktif tipe *bowling campus* ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan penelitian Pitriana (2009) menyatakan bahwa pembelajaran aktif tipe *bowling campus* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem otot. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri (2010), model pembelajaran aktif tipe *bowling campus* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN 1 Pasaman.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran aktif tipe *bowling campus* ini dengan baik, harus ada dukungan dari semua komponen pembelajaran, terutama siswa. Dalam model pembelajaran aktif *bowling campus* tersedia peluang bagi siswa untuk saling berkompetisi, sehingga akan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran.

Jika dengan strategi KWL siswa yang pasif dan pemalu belum mampu untuk ikut aktif dalam kelompoknya, maka melalui penerapan pembelajaran aktif *bowling campus* membuat siswa yang pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa yang biasanya takut, malu dan segan untuk bertanya langsung kepada guru dapat bertanya melalui teman-teman dalam kelompoknya (Susanti, 2012). Melalui strategi ini seluruh siswa akan dapat berkontribusi dalam kelompoknya dan bersaing dengan kelompok lainnya untuk bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, sehingga pembelajaran itu akan tetap melekat dalam ingatan siswa (Silberman: 261).

Penggabungan strategi KWL dengan pembelajaran aktif *bowling campus* adalah untuk lebih saling melengkapi, kekurangan dari strategi KWL yaitu guru

belum bisa memastikan apakah siswa telah dapat memahami seluruh materi pembelajaran hari itu. Suatu strategi untuk peninjauan ulang materi sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa dapat dilakukan dengan pembelajaran aktif *bowling campus*. Dengan menggunakan strategi ini diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah, maka telah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul ”Penerapan Strategi KWL (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *Bowling Campus* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dikelas VII.C SMP Negeri 8 Padang ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi diantaranya:

1. Belum optimalnya strategi yang digunakan guru untuk membantu permasalahan siswa dalam memahami materi pelajaran.
2. Siswa kurang percaya diri dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat kepada guru dan teman.
3. Siswa lebih banyak diam dan menunggu siswa yang aktif saja.
4. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka pembatasan masalah yang akan diteliti.

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan strategi KWL (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *Bowling Campus*.
2. Masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi KWL melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* pada siswa kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi KWL melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* pada siswa kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan strategi KWL melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* pada siswa kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi KWL melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* pada siswa kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:.

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis agar terus menerus melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru-guru lain terutama guru IPA dalam menentukan model pembelajaran.
3. Untuk siswa penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPA.
4. Untuk komponen terkait yakni komite sekolah dan dewan pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan strategi K-W-L (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* di kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* di kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata 68,75%, pada siklus II menjadi 89,86%. Peningkatan ini terjadi karena penerapan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan terlibat langsung dalam setiap tahapan pembelajaran.
2. Penerapan strategi K-W-L (*Know-What-Learned*) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* di kelas VII.C SMP Negeri 8 Padang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada siklus I adalah 75% dan pada siklus II 100%. Hasil kompetensi pada ranah afektif pada siklus I 78,61% dan meningkat pada siklus II 86,52%. Hasil kompetensi siswa pada ranah psikomotor pada siklus I adalah 95,48% dan kurang mengalami peningkatan secara signifikan pada siklus II menjadi

99,33%. Untuk kompetensi psikomotor siswa dalam melakukan eksperimen kurang berpengaruh dengan penerapan strategi K-W-L ini.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penelitian ini, dapat diketahui bahwa strategi KWL (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas siswa dan kompetensi siswa dalam pelajaran IPA. Peningkatan aktivitas siswa meliputi peningkatan mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung, menanggapi dan menjawab pertanyaan, mencari keterangan dalam buku sumber, keaktifan siswa menuliskan ide-ide yang didapat. Peningkatan aktivitas siswa juga meliputi perhatian siswa yang aktif dan antusias terhadap pelajaran yang dipelajari serta penugasan yang diberikan oleh guru dikerjakan oleh siswa dengan baik.

Dengan adanya strategi K-W-L (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* berdampak positif terhadap aktivitas siswa dan kompetensi siswa. Dengan demikian penelitian ini merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah bagi guru untuk dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Disamping itu implikasi dari adanya strategi KWL (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* menjadi acuan pula bagi sekolah untuk melengkapi media pembelajaran dan motivasi bagi guru dalam mendesain pembelajarannya sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan ini, dapat dikemukakan beberapa saran:

1. Guru dalam melaksanakan strategi KWL (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
2. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan hendaknya mencermati kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam penelitian ini, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kompetensi siswa.
3. Kepala sekolah sebagai seorang supervisor, dapat mengajukan guru-guru untuk menggunakan pendekatan strategi KWL (Know-What-Learned) melalui model pembelajaran aktif *bowling campus* sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsuman, I. N., & Andajani, S. J. (2017). *Strategi Know - Want to Know - Learned Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu Kelas III Padang Sekolah Dasar Luar Biasa*. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Asrori. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana prima
- Apriliya. 2007. *Manajemen Kelas untuk Menciptakan Iklim Belajar yang Kondusif*. Jakarta: Visindo Media Persada
- Al-Khateeb. 2010. *The Impact of Using KWL Strategy on Grade Ten Female Student's Reading Comprehension of Rereligious Concept in Ma'an City*. European journal of social sciences vol 12 no 3. (online) (<http://www.google.co.id/> diakses 13 September 2012).
- Best. 1982. *Research in Education*. New Delhi: Prentise Hall of India.
- Budiningsih. 2005 . *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Boonde. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Siswa di dalam Memahami Bacaan Berbahasa Inggris dengan Menggunakan Teknik KWL (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas 10 SMA Negeri 4 Kendari Tahun Ajaran 2010/2011)*. (<http://pasca.uns.ac.id/?p=1539>. diakses 11 Juni 2012)
- Bailey. (2002). *KWL-Plus*. Unpublished manuscript, Johns Hopkins University, School of Professional Studies in Business and Education, Baltimore.(Online) (<http://hercules.gcsu.edu/~cbader/5210SPED/kwl.htm>, di akses 13 September 2012)
- Checep. 2008. *Pendekatan Metode pembelajaran*, (online), ([http:// smacepi-ring.wordpress.com/2009/06/01/Pendekatan_dan_Metode_Pembelajaran/](http://smacepi-ring.wordpress.com/2009/06/01/Pendekatan_dan_Metode_Pembelajaran/), diakses 22 September 2011).
- DePorter. 2000. *Quantum Teaching*. Bandung. Mizan Media Utama
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dees. 2012. *The KWL Chart: A Model for Student Engagement*.(online) (<http://www.thereligionteacher.com/kwl-chart/> diakses 12 Juni 2012)