

PENERAPAN MODEL KNOW WANT TO KNOW LEARNED (KWL) BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA TEKS CERITA PADA SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 13 JANGKA

Linda¹, Nurlaili²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim

¹lindaayegypt@gmail.com, ²nurlailipgsd79@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading comprehension of story texts among fifth-grade students at UPTD SD Negeri 13 Jangka, caused by less engaging learning methods and low reading interest. This study aims to determine the improvement of reading comprehension of story texts, teacher and student activities, and student responses to the implementation of the Know Want to Know Learned (KWL) model based on animated video. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles with 28 fifth-grade students as subjects. Data were collected through tests, observation sheets, and questionnaires, and analyzed descriptively and quantitatively using percentage formulas. The results show that classical completeness increased from 68% in cycle I to 93% in cycle II. Teacher and student activities each increased from 96.47% in cycle I to 98.82% in cycle II, classified as excellent. Student responses were also very positive: 74% of students strongly agreed and 25% agreed that the KWL model made it easier to understand story texts, that the animated videos clarified the story content, that group discussion facilitated comprehension, and that the learning became more enjoyable and engaging. Therefore, it can be concluded that the implementation of the KWL model based on animated video effectively improves the reading comprehension of story texts among fifth-grade students at UPTD SD Negeri 13 Jangka.

Keywords: *Know Want to Know Learned, Animated Video, Reading Comprehension, Story Text*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya pemahaman membaca teks cerita pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang aktif dan minimnya minat baca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman membaca teks cerita, aktivitas

guru dan siswa, serta respon siswa terhadap penerapan model Know Want to Know Learned (KWL) berbasis video animasi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui tes, lembar observasi, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa masing-masing meningkat dari 96,47% pada siklus I menjadi 98,82% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Respons siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yakni 74% siswa menyatakan sangat setuju dan 25% menyatakan setuju bahwa model KWL memudahkan pemahaman teks cerita, video animasi membantu pemahaman isi cerita, kegiatan diskusi memudahkan pemahaman, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model KWL berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman membaca teks cerita siswa kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka.

Kata Kunci: Know Want to Know Learned, Video Animasi, Pemahaman Membaca, Teks Cerita

A. Pendahuluan

Salah satu keterampilan fundamental yang dibangun sejak pendidikan dasar adalah pemahaman membaca. Membaca bukan sekadar mengenali huruf atau mengeja kata, melainkan juga memahami isi bacaan, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikan pesan yang terdapat dalam teks. Harianto (2020) menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan menangkap pesan dan memahami makna yang terdapat dalam tulisan, sedangkan Tarigan menambahkan bahwa membaca merupakan proses interaktif yang digunakan pembaca untuk

memahami makna melalui media kata, bahasa, dan tulisan.

Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka yang mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Observasi awal menemukan bahwa 15 dari 28 peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan secara tepat. Peserta didik cenderung hanya membaca tanpa memahami makna, dan kurang mampu menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman atau pengetahuan yang peserta didik miliki. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat baca karena

peserta didik tidak terbiasa membaca sejak dini, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, minimnya penguasaan kosakata, serta terbatasnya bimbingan dan lingkungan belajar yang kurang kondusif.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Know Want to Know Learned* (KWL). Model ini membantu siswa menghubungkan pengetahuan awal, mengajukan pertanyaan, dan mencatat apa yang telah dipelajari setelah membaca teks. Melalui tiga tahapan, yaitu *Know* (apa yang telah diketahui), *Want to know* (apa yang ingin diketahui), dan *Learned* (apa yang telah dipelajari), peserta didik menjadi lebih aktif, terarah, dan kritis dalam proses membaca (Nurhaliza, 2021). Model KWL juga membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih terstruktur dan variatif, sehingga pemahaman siswa terhadap teks cerita dapat meningkat.

Noviyanti, Umam, dan Sari (2022) melaporkan bahwa penerapan strategi *Know Want to Know Learned* (KWL) mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman

karena mendorong peserta didik aktif pada tahap sebelum, selama, dan setelah membaca. Selain itu, Andari, Krismayani, dan Pramerta (2022) menemukan bahwa penerapan strategi KWL yang dipadukan dengan media gambar efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Temuan-temuan tersebut menjadi salah satu dasar bagi peneliti untuk menguji cobakan model yang sama dengan modifikasi media pembelajaran berupa video animasi, dengan harapan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka.

Video animasi dipilih sebagai media pendukung karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi cerita secara bersamaan, sehingga membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda. Media ini juga dapat menghadirkan situasi atau peristiwa dalam teks cerita secara lebih konkret, mengurangi kesulitan siswa dalam membayangkan alur maupun latar cerita yang bersifat abstrak. Dengan memadukan model KWL dan video animasi, proses membaca

diharapkan menjadi kegiatan yang aktif, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengaitkan pengetahuan awal dengan informasi baru yang mereka peroleh dari teks maupun tayangan video.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto dan Suhardjono (2023) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Peneliti

berperan sebagai instrumen utama yang merancang, melaksanakan tindakan, mengumpulkan data, sekaligus dibantu oleh kepala sekolah dan guru wali kelas selama proses penelitian berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan angket. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk uraian singkat untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap isi teks cerita (Noviyanti *et al.*, 2022). Observasi dilakukan oleh dua orang pengamat terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan tujuan memastikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan (Saldana, 2023). Angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penerapan model KWL berbasis video animasi (Mardalis, 2020).

Data hasil belajar dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal, yaitu jumlah peserta didik yang tuntas dibagi jumlah seluruh peserta didik dikali 100%, dengan kriteria ketuntasan individual apabila peserta didik memperoleh nilai minimal 71 sesuai KKM mata

pelajaran Bahasa Indonesia, dan ketuntasan klasikal tercapai apabila $\geq 85\%$ peserta didik memenuhi KKM (Trianto, 2017). Aktivitas guru dan peserta didik dianalisis menggunakan lembar observasi dengan kriteria: $\geq 90\%$ sangat baik, 80–89% baik, 70–79% cukup, 60–69% kurang, dan $< 60\%$ sangat kurang (Arikunto, 2020). Adapun respons peserta didik dianalisis menggunakan angket skala Likert yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat respons peserta didik (Ningtiyas *et al.*, 2021).

Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamatan, triangulasi data, dan diskusi dengan teman sejawat. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, angket, dan tes akhir siklus untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan komprehensif, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian serta meminimalkan bias subjektif (Creswell & Poth, 2023).

Penelitian ini mengikuti tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Creswell &

Poth, 2023). Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, LKPD, bahan bacaan, tes akhir siklus, dan lembar observasi. Tahap tindakan dilaksanakan sesuai modul ajar melalui apersepsi, penyampaian tujuan, pembelajaran menggunakan video animasi dan model *Know Want to Know Learned* (KWL), diskusi kelompok, presentasi, tes akhir siklus, serta refleksi pembelajaran..

Pada tahap pengamatan, dua orang pengamat mengamati aktivitas guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil tindakan untuk menentukan keberhasilan dan perbaikan pada siklus berikutnya. Perbaikan dilakukan apabila ketuntasan belajar belum mencapai nilai individual minimal 71 dan ketuntasan klasikal minimal 85% (Jakfar, M. (2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada tanggal 21 dan 24 April 2026 terhadap 28 peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka. Setiap siklus terdiri

atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan alokasi waktu 2x35 menit. Berikut disajikan hasil penelitian pada setiap aspek yang diteliti.

1. Hasil Pemahaman Membaca Teks Cerita

Pada siklus I, dari 28 peserta didik, sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas (68%) dan 9 siswa belum tuntas (32%). Hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, ketuntasan meningkat signifikan menjadi 93%, dengan 26 siswa tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas.

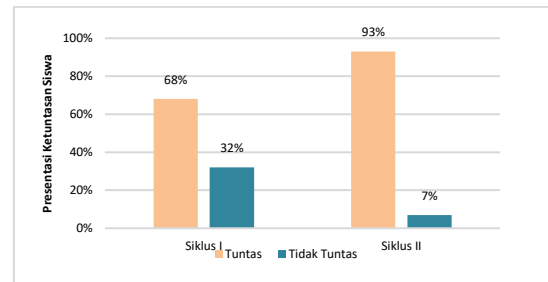
Tabel 1 Persentase Peningkatan Ketuntasan Siklus I dan II

Daya Serap	Siklus I	Siklus II
Tuntas	68%	93%
Tidak Tuntas	32%	7%
Jumlah	100%	100%

Peningkatan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model KWL berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks cerita. Hasil ini sejalan dengan temuan Alhidri *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa model KWL

mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara signifikan.

Hasil belajar siswa selama 2 siklus secara ringkas dapat dilihat pada Grafik 1 di bawah ini.



2. Aktivitas Guru dan Siswa

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 96,47% (kategori sangat baik) dari kedua pengamat, dan meningkat menjadi 98,82% pada siklus II. Peningkatan sebesar 2,35% ini mencerminkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, pengelolaan kelas, pemberian motivasi, hingga membimbing peserta didik. Demikian pula, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang sama, yakni dari 96,47% pada siklus I menjadi 98,82% pada siklus II.

Tabel 2 Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
-------	----------	-----------	-------------

Aktivitas Guru	96,47%	98,82%	2,35%
Aktivitas Siswa	96,47%	98,82%	2,35%

Pada siklus I, beberapa kelompok sudah aktif berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja. Pada siklus II, seluruh kelompok menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan menyampaikan pesan moral dari teks cerita yang dipelajari dengan baik.

3. Respon Siswa

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, sebesar 74% siswa menyatakan sangat setuju, 25% setuju, 1% kurang setuju, dan 0% sangat tidak setuju terhadap penerapan model KWL berbasis video animasi.

Tabel 3 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Aspek yang Direspon	Persentase
Lebih mudah memahami cerita dengan model KWL	93%
Video animasi membantu memahami isi cerita	89,28%
Diskusi bersama teman membantu pemahaman cerita	89,28%
Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	82,14%

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model KWL berbasis video animasi mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik. Penggunaan media audiovisual berupa video animasi mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif sehingga meningkatkan

keterlibatan dan pemahaman siswa secara mendalam (Ichsan et al., 2021). Melalui model KWL, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi aktif mengelola proses belajarnya sendiri melalui tahap Know, Want to Know, dan Learned.

4. Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan model Know Want to Know Learned (KWL) berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman membaca teks cerita siswa kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka. Peningkatan terjadi pada semua aspek yang diteliti, yaitu hasil belajar, aktivitas guru, aktivitas siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran.

Model KWL memberikan struktur yang jelas bagi siswa dalam proses membaca. Melalui tahap Know, siswa mengaktifkan pengetahuan awal mereka sebelum membaca. Tahap Want to Know mendorong siswa untuk menyusun tujuan membaca melalui pertanyaan-pertanyaan yang ingin mereka temukan jawabannya. Sementara itu, tahap Learned memberikan kesempatan bagi siswa untuk

merefleksikan dan mengintegrasikan informasi baru yang diperoleh (Noviyanti *et al.*, 2022; Sholeh *et al.*, 2020). Integrasi dengan video animasi memperkuat pemahaman karena menyajikan cerita secara visual, auditif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (Ichsan *et al.*, 2021).

Kelebihan model KWL juga terlihat dari kemampuannya mengaktifkan skema berpikir siswa, meningkatkan motivasi, dan melatih kemampuan berpikir kritis (Suciani *et al.*, 2022). Meskipun model ini memiliki kelemahan, seperti ketergantungan pada pengetahuan awal siswa dan membutuhkan waktu yang lebih lama, dengan bimbingan guru yang terstruktur kelemahan tersebut dapat diminimalisasi secara efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa model KWL yang dipadukan dengan media audiovisual merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks cerita pada siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan tiga hal berikut. Pertama, penerapan model Know Want to Know Learned (KWL) berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman membaca teks cerita peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 13 Jangka, dengan peningkatan ketuntasan dari 68% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II atau meningkat sebesar 25%. Kedua, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan model KWL berada pada kategori sangat baik, masing-masing meningkat dari 96,47% pada siklus I menjadi 98,82% pada siklus II. Ketiga, respon siswa terhadap penerapan model KWL berbasis video animasi sangat positif, dengan 74% siswa menyatakan sangat setuju dan 25% menyatakan setuju, yang menunjukkan bahwa model ini diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, termasuk menerapkan model KWL

berbasis media audiovisual sebagai salah satu upaya meningkatkan pemahaman membaca peserta didik. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model KWL pada materi maupun jenjang kelas yang berbeda, dengan persiapan pembelajaran yang lebih matang agar diperoleh hasil yang lebih maksimal serta dapat diuji efektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhidri, W. N., Tofani, D., Ratnaningsih, A., & Arifin. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Metode KWL (*Know, Want to Know, & Learned*) Pada Materi Cerita Rakyat Kelas 4 SD Negeri Turus. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i2.1357>
- Andari, A. A. V., Krismayani, N. W., & Pramerta, I. G. P. A. (2022). Does KWL Strategy Improve Students' Reading Comprehension During Distance Learning? *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.36733/jsp.v12i2.4592>
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi revisi). PT Bumi Angkasa.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11482>
- Heris, & Utari. (2020). *Analisis Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Penerbit Pendidikan Nusantara. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.746>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*, 183–188.
- Jakfar, M. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Metode Supervisi Klinis di MTs Negeri 3 Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1). <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.05>.
- Mardalis. (2020). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara.
- Ningtiyas, A., Faizah, S. N. F., Mustikasari, M., & Bastian, I. (2021). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ilmiah Komputasi*,

- 20(1), 101–108.
<https://doi.org/10.32409/jikstik.20.1.2701>
- Noviyanti, W., Umam, N. K., & Sari, A. D. I. (2022). *Penerapan Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned) pada Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III SD*. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 6(1), 227–237.
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v6i1.4643>
- Noviyanti, W., Umam, N. K., & Sari, A. D. I. (2022). *Penerapan Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned) pada Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III SD*. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 6(1), 227–237.
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v6i1.4643>
- Sa'adah, Z. N., Nuryani, P., & Mulyasari, E. (2021). Penerapan strategi KWL (Know, Want, Learned) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 1–15.
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i3.41288>
- Saldana, J. (2023). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sholeh, A., Rosalina, N. E., & Weganova, R. (2020). *The Implementation of KWL (Know, Want to Know, and Learned) to Improve Students' Reading Comprehension*. Indonesian Journal of English Education, 7(1), 22–31.
<https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.15541>
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.