

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
JIGSAW MELALUI MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI
HIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh:

DEVI NURULITA SARI

NIM : 1703096019

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Nurulita Sari

Nim : 1703096019

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW
MELALUI MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
BERCERITA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI
MIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG PEMALANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 9 maret 2023

Pembuat Pernyataan,



Devi Nurulita Sari

NIM: 1703096019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp.024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* MELALUI
MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
BERCERITA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI
HIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG PEMALANG**

Penulis : Devi Nurulita Sari
NIM : 1703096019
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.


Semarang, 02 Mei 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua



Dr. H. Fakur Rozi, M.Ag.
NIP.196912201995031001

Penguji I



Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I
NIP.198908222019031014




Sekretaris


Nur Khatimah, M.Pd.I
NIDN.2020039201

Penguji II


Arsan Shanie, M.pd
NIP.199006262019031015

Pembimbing


Hj. Zulaikhah, M.Ag. M.Pd
NIP. 197601302005012001

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Nama : Devi Nurulita Sari

NIM : 1703096019

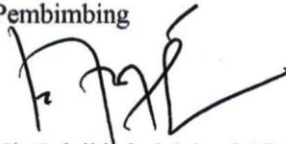
Judul : PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE
JIGSAW MELALUI MEDIA PAZZLE TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN BER CERITA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V MIMIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG
PEMALANG

Juruasan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan
kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk
diajukan dalam sidang munaqosah.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Pembimbing



Hj. Zulaikhah, M.Ag. M.Pd

NIP. 197601302005012001

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Cooperative learning* melalui media *puzzle* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang. Skripsi ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *Quasi Experimen Desain One Group Pre-test Post-test*. Sampel penelitian ini adalah sampel jenuh, dimana semua dari populasi menjadi sampel, yaitu seluruh kelas V MI Mubtadiin Gondang Pemalang. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu pelaksanaan pembelajaran melalui metode konvensional tanpa menggunakan metode *Cooperative Learning* melalui media *puzzle* tipe *jigsaw* dan penelitian saat eksperimen menggunakan metode *Cooperative Learning* melalui media *puzzle* tipe *jigsaw*. Hasil analisis tes (post-test) menunjukkan bahwa penelitian saat menggunakan metode *Cooperative Learning* melalui media *puzzle* tipe *jigsaw* lebih baik dibanding dengan pelaksanaan pembelajaran sebelum diberi perlakuan. Dibuktikan dengan hasil rata-rata pelaksanaan metode konvensional 29.5617 dan nilai rata-rata saat eksperimen sebesar 79.7461. Dengan demikian, bahwa pelaksanaan pembelajaran metode *Cooperative Learning* melalui media *puzzle* tipe *jigsaw* berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Mubtadiin Gondang Pemalang pada semester II tahun 2022/2023. Dibuktikan dengan nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$. Dan dibuktikan dengan hasil uji N-gain pada diketahui bahwa nilai rata-rata nilai N-gain skor termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N – gain skor $0,66 (0,3 \leq g \leq 0,7)$.

Kata kunci : *Cooperative Learning*, media *Puzzle*, *Jigsaw*, keterampilan bercerita, Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur atas limpahan rahmat, hidayah Allah SWT kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI MEDIA *PUZZLE* TIPE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI HIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG PEMALANG” dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan.

Dengan segala kerendahan hati, kepada segala pihak yang telah membantu. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Iman Taufik, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. Ahmad Ismail, M.Ag, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd.
4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwati, S.Si, M.Pd.
5. Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd. Selaku dosen pembimbing atas segala arahan, bimbingan, masukan dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi.
6. Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I selaku dosen wali penulis.
7. Ibu Cesmi Hartati, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang yang telah memberikan ijin untuk

melaksanakan penelitian di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang.

8. Seluruh Dosen dan Staf UIN Walisongo Semarang.
9. Kedua Orang Tua, kakak dan adek saya atas doa, dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Seluruh anggota organisasi UKM PSHT UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
11. Teman-teman PGMI
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta hidayahNya serta membalas dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan penyusunan skripsi. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca dan penulis sendiri.

Semarang, 09 Maret 2023
Penulis



Devi Nurulita Sari
NIM. 1703096019

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DAN KETERAMPILAN BERCERITA	11
A. Deskripsi Teori.....	11
B. Kajian pustaka	42
C. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	46

B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	48
E. Teknik pengumpulan data penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	59
A. Deskripsi Data	59
B. Analisis Data	71
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
D. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	85
C. Penutup.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
Tabel 3.1	Pola Desain Penelitian
Tabel 3.2	Pola <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Pretest
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Post Test
Tabel 4.3	Daftar Nilai Pelaksanaan Pembelajaran Sebelum Dan Sesudah Diberikan Treatment
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Diberikan Treatment
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas Pelaksanaan Pembelajaran dan Sesudah Treatment
Tabel 4.6	Uji T-Test
Tabel 4.7	Kreteria Tingkat Efektif
Tabel 4.8	Skor Nilai N-Gain

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Madrasah
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Uji Coba Instrumen dan Sesudah Diberikan Treatment
- Lampiran 3 Rancana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4 Daftar Pengamatan Kelompok Kontrol
- Lampiran 5 Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T-Test
- Lampiran 6 Alat Dan Bahan Pembuatan Media Puzzle
- Lampiran 7 Dokumen Pembelajaran Metode Konvensional dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Melalui Media Puzzle
- Lampiran 8 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Menurut Luthfiah dan Alfriansyah, Pendidikan Nasional yang dimaksud peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.¹ Sehingga pengertian pendidikan dapat disimpulkan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.

Setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan pada tahap manapun dalam perjalanan hidupnya. Peningkatan dan pemerataan pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang mendapat prioritas utama dari pemerintah Indonesia. Sistem pendidikan nasional yang sekarang berlaku diatur melalui undang-undang pendidikan

¹ (Muhammad Aji Soko Somadani & Fahmi Wahyuningsih, Keterampilan Menulis Narasi dengan Metode Kooperatif Jigsaw, 2021) Liza Luthfiah dan hade Afriansyah, “Administrasi Peserta Didik”, (Jurnal Skripsi Universitas Negeri Padang, 2019), hlm. 1.

nasional. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:²

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pengalaman menerima, mendengarkan, serta melihat apa yang disampaikan guru merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Hal yang penting adalah bagaimana peserta didik mampu mengelolah kemampuan yang ada didalam dirinya. Hal ini, sesuai pendapat Awang, menyatakan bahwa kemampuan peserta didik tercermin dalam segenap kecerdasan yang dimilikinya.³

Proses belajar menurut Belajar dan Pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (1).

³ Imanuel Sairo Awang, dkk., “kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Provesi Pendidikan Dasar*, (Vol.6, No.2, Tahun 2019), hlm. 41

dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara dosen dengan mahasiswa, guru dengan murid, atau ustadz dengan santrinya.⁴

Pembelajaran bagi peserta didik harus melibatkan seorang profesional agar proses pembelajarannya dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁵ Sehingga pembelajaran diperlukan suasana yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif agar potensi pada siswa dapat berkembang dan tersalurkan.⁶

Pada dasarnya bahasa adalah belajar berkomunikasi. Belajar bahasa menekankan pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, menulis dan

⁴ Aprida Pane, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, (Vol. 03, No. 2, tahun 2017), hlm. 333.

⁵ Ebook: Akhiruddin, dkk., *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*, (Makasar: Samudra Biru (Anggota IKAPI),2020), hlm. 15.

⁶ Isnawati Israil, "Implementasi Model Pembelajaran *Cooperqtive Learning* Tioe STAD Untuk Meningkatkan Motivaasi Belajar Siswa Dalm Pembelajaran IPA Di Smp Negeri 1 Kayangan

berbicara. Keempat keterampilan tersebut menjadi fokus pembelajaran bahasa Indonesia.⁷

Aspek berbicara adalah bagian dari sistem pembelajaran yang mengarahkan pada aspek keterampilan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat, atau menjelaskan permasalahan di depan umum, hal ini tidak semua manusia mampu melakukan hal tersebut.⁸ Berbicara merupakan materi yang penting diajarkan di sekolah, berbicara memang dimiliki setiap manusia akan tetapi kemampuan kepercayaan diri mengemukakan ide/gagasan atau pendapat dengan bahasa yang baik dan benar tidak semua siswa mampu. Oleh karena itu, kemampuan berbicara sangat penting untuk diajarkan ke siswa.

Salah satu program dalam pembelajaran yaitu bagaimana seorang pengajar membuat rencana pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan proses belajar mengajar, salah satunya yaitu penggunaan media. Media pembelajaran merupakan segala jenis sarana yang dapat digunakan sebagai perantara di dalam proses media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai

⁷ Siti Hadijah, "Evaluasi keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Visi pendidikan*, hlm. 259

⁸ Dosen FKIP Universitas Quality, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018), hlm. 5.

tujuan pembelajaran itu sendiri.⁹ Media pembelajaran berguna untuk memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, serta daya tarik peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Ruswanto, A.Md guru kelas V yang mengajar di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang masih terdapat beberapa siswa yang kurang terampil bercerita. Ada pun beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan bercerita peserta didik rendah, yaitu pertama kurang minatnya peserta didik dengan mata pelajaran bahasa indonesia, yang tidak menyenangkan. Kedua, takut dan sulit dalam mengungkapkan gagasan atau pendapat. Dari pengajar bahwa hal ini sulit menentukan metode dan media yang tepat dalam pembelajaran dikelas, terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V yang dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Desember 2022 berupa lembar observasi dengan menggunakan pola pertanyaan “ya”, “kadang-kadang” dan “tidak” menggunakan *ceklist* (√)

⁹ E-book: Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Problem Based learning*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), hlm. 8.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Bapak Ruswanto, A.Md guru kelas V yang mengajar di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang, Sabtu 18 Juni 2022

menyatakan bahwa peserta didik cenderung kurang tertarik, mudah bosan, kesulitan menceritakan kembali cerita yang sudah dibaca, kesulitan mendeskripsikan isi bacaan, serta tidak sering bekerja sama secara berkelompok, dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran ketika mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹¹ Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.

Media *puzzle* merupakan media permainan edukatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak usia sekolah dasar yang masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga dapat bermain sambil belajar (*playing by learning*).¹² Peneliti menggunakan media *puzzle* dalam proses penelitian, karena media *puzzle* juga bermanfaat untuk meningkatkan motorik anak. Menurut Rosdijati, media *puzzle* bermanfaat untuk melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata, tangan, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak

¹¹ Hasil observasi dengan peserta didik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang, Rabu 7 Desember 2022

¹² Fibrilla Neteria, dkk, "Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 7, No. 4, tahun 2020), hlm. 83.

paada konsep hubungan, melatih anak berpikir matematis dengan menggunakan otak kiri.¹³

Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi pembelajaran di atas yaitu dengan menerapkan model *cooperative learning tipe jigsaw*. Cooperative learning tipe jigsaw digunakan karena metode ini tidak pernah diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka metode jigsaw ini digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui keterampilan bercerita. Model *cooperative learning* pada dasarnya mengacu pada pendekatan teori konstruktivisme, dimana dalam proses pembelajaran memfokuskan pada aktivitas siswa secara individual, menemukan dan mentransformasikan informasi secara kompleks. *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan kerja kelompok dan interaksi setiap anggota kelompok.¹⁴ Bentuk pembelajaran *cooperative jigsaw* mendorong peserta didik berperan aktif dan kooperatif untuk menguasai materi dan memperoleh hasil

¹³ Fibrilla Neteria, dkk, "Puzzle sebagai Media...." hlm, 86

¹⁴ Samsuri, "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Kurikulum*,(Vol. 5, No. 1, tahun 2008), hlm. 37

maksimal dan diterapkan dalam kelompok kecil secara heterogen.¹⁵ Oleh karena itu, dapat diketahui metode jigsaw adalah metode belajar yang cocok untuk peserta didik karena menarik minat peserta didik dalam belajar dengan cara pengelompokan dan juga memiliki sifat yang luwes atau fleksibel menyesuaikan dengan kondisi lingkungan.

Pada uraian dan fenomena yang sudah dijelaskan sebelumnya secara umum menurut sudut pandang peneliti masih terdapat siswa-siswi yang belum terampil dalam bercerita. Dengan demikian peneliti tertarik melakukan eksperimen penelitian mengenai penerapan model belajar Bahasa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik ingin melakukan riset atau penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Jigsaw* melalui Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang.**

¹⁵ Muhammad Aji Soko Somadani dan Fahmi Wahyuningsih, “Ketampilan Menulis Narasi dengan Metode Kooperatif Jigsaw”, (Universitas Negeri Surabaya, 2021), hlm. 49

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Jigsaw* Melalui Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model *Cooperataive Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* terhadap peningkatan keterampilan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Peneliti ini di harapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana ilmu keguruan di Fakultas PGMI. Selain itu penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai buah karya ilmiah.

2) Bagi Siswa

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru dan dengan adanya media *Puzzle* dalam pembelajaran ini, diharapkan belajar lebih mudah dan menyenangkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

3) Bagi Sekolah

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai peningkatan pertimbangan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

4) Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas ini khususnya Fakultas PGMI dalam meningkatkan proses pendidikan siswa MI Hidayatul Mubtadiin Gondang.

BAB II

COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DAN KETERAMPILAN BER CERITA

A. Deskripsi Teori

1. *Cooperative Learning tipe Jigsaw*

a. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning terdiri dari dua kata *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* mendefinisikan bekerjasama atau berkelompok. Sedangkan *Learning*, yaitu proses melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan.¹

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.² Menurut om V. Savage

¹ Syahraini Tambak, “Metode *Cooperative Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Al-hikmah*, (Vol. 14, No.1, tahun 2017), hlm. 2.

² Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 202.

mengumamakan *Cooperative Learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.³

Tujuan dari *Cooperative Learning* yaitu untuk mengajarkan keterampilan kerja sama dalam kelompok kepada siswa. Fungsi dari pembelajaran kooperatif yaitu untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Perananan hubungan dapat dilihat dari kerja sama yang dibangun melalui komunikasi antar anggota kelompok, perananan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.⁴

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan proses belajar yang tidak hanya belajar materi, tetapi proses belajar secara berkelompok yang sertiap anggota kelompoknya belajar untuk bekerja sama, bersosialisasi dengan teman, dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan individu maupun bersama.

Kemampuan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambaran dalam keterampilan

³ Rusman, Model-Model Pembelajaran...”, hlm.203.

⁴ Rusman, Model-Model Pembelajaran...”, hlm. 210.

bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk ikut dan sanggup berinteraksi serta berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok. Terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 2.1

Langkah – Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.⁵

Fase	Tingkah laku guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotifasi	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa

⁵ NurAinun Libis, dan Hasrul Harapan, “Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw”, *Jurnal As-Salam*, (Vol.6, No.1, tahun 2016), hlm. 99-100

<p>Fase 2</p> <p>Menyajikan informasi</p>	<p>Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.</p>
<p>Fase 3</p> <p>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif</p>	<p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.</p>
<p>Fase 4</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>	<p>Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka.</p>
<p>Fase 5</p> <p>Evaluasi</p>	<p>Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya</p>

<p style="text-align: center;">Fase 6</p> <p>Memberikan penghargaan</p>	<p>Guru mencari cara cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok</p>
---	--

Dari uraian di atas maka peneliti menyatakan bahwa ada 6 langkah utama dalam menerapkan modal pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam mata pelajaran yang dipelajari dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik
- 2) Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan demonstrasi(peragaan)
- 3) Siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok belajar
- 4) Bimbingan kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas
- 5) Setiap akhir pembelajaran guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik yang telah dipelajari.
- 6) Guru memberikan penghargaan untuk menghargai upaya dan hasil belajar individu maupun kelompok.

b. Kelebihan dan kekurangan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning*.

Johnson dan Anderson mengemukakan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar bersama, mereka akan membuat pilihan-pilihan altruistik yang lebih banyak pada tugas yang serupa dibandingkan pendapatan para siswa yang bekerja secara kompetitif atau individualistik. Ditambahkan dengan pendapat Ryan dan Wheeler bahwa siswa yang belajar secara kooperatif dapat membuat keputusan yang lebih kooperatif dan membantu dalam game simulasi dibandingkan para siswa yang belajar secara kompetitif.⁶

Deutsch dan Thomas berpendapat bahwa beberapa kajian telah menemukan bahwa ketika siswa bekerja bersama-sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, dapat membuat mereka mengespresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok. Murid akan berusaha keras, selalau hadir didalam kelas, serta membantu yang lain agar mendapatkan pujian dan didukung oleh

⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Meddia, 2016), hlm. 138

teman satu timnya.⁷ Sedangkan kekurangan dari penggunaan *Cooperative Learning* menurut Dess antara lain :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, sehingga sulit mencapai target kurikulum
- 2) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru sehingga guru jarang menggunakan strategi pembelajaran cooperative
- 3) Tidak semua guru mampu melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif karena guru membutuhkan kemampuan khusus untuk menerapkan strategi kooperatif
- 4) menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat bekerja sama.⁸

c. *Jigsaw*

Jigsaw dalam bahasa Inggris bergaji ukir ada juga yang menyebutnya *Puzzle*, model pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* mengambil pola cara bekerja zigzag bekerja sebuah bergaji. Yaitu melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara

⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset ...,* hlm. 36.

⁸ M. Nafiur Rofiq, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Falasifah*. (Vol. 1 No. 1, tahun 2010), hlm. 9-10

bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.⁹

Menurut Lie *Jigsaw* merupakan salah satu tipe model pembelajaran koooperatif yang fleksibel. Menurut Ngalimun model pembelajaran *Jigsaw* merupakan sebuah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya menuntut siswa dalam bekerja kelompok yang berbentuk kelompok kecil, dan setiap kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompok lain dari.¹⁰

Cooperative Learning tipe *Jigsaw* adalah model belajar kelompok yang dilakukan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok. Model pembelajaran tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi.¹¹ Lie mengungkapkan bahwa

⁹ Rusman, Model-Model Pembelajaran ...”, hlm. 217.

¹⁰ Nurmaini Pardede, “Perbandingan Model Pembelajaran *Jigsaw* (Tim Ahli) dengan Model Pembelajaran Cooperative Type Group Investigation (GL) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa pada Materi Bank di Kelas X MA Syekh Ahmad Basyir Parsariran”, *Jurnal Misi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)*, (Vol. 2 No. 2, tahun 2019), hlm. 36

¹¹ Siti Zaenab, “ Penerapan Pembelajaran Cooperative learning Tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca dan Berbicara

pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan pembelajaran dengan cara siswa bekerja sama secara kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam secara heterogen, saling ketergantungan secara positif dan bertanggung jawab secara mandiri.¹²

Model pembelajaran tipe *Jigsaw* ini siswa dapat mengungkapkan gagasan ide dari kelompoknya ke kelompok lain sehingga siswa dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dalam berbicara.

Dari beberapa pengertian di atas menunjukkan bahwa tujuan dari pembelajaran tipe *Jigsaw* yaitu untuk mengetahui tujuan sosial dan pengetahuan akademis yaitu kerja sama kelompok, serta membantu memahami suatu materi pokok ke teman sekelasnya dengan bertanggung jawab

Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Bima”, *Jurnal Al-Af’ida*, (Vol. 9, No. 2, tahun 2020), hlm. 6.

¹² Siti Suprihatin, “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, (Vol. 5. No. 1, tahun 2017), hlm. 86

secara individu melalui dan melatih siswa agar terbiasa berdiskusi.¹³

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dikemukakan oleh Stephan, Sikes and Snap adalah sebagai berikut

- 1) Siswa dikelompokkan kedalam satu sampai 5 anggota tim
- 2) Setiap tim diberi materi yang berbeda
- 3) Setiap tim diberi materi yang ditugaskan
- 4) Anggota dari tim bertemu dengan anggota kelompok baru untuk mendiskusikan bagian dari kelompoknya.
- 5) Setelah selesai berdiskusi dengan kelompok lain, tim ahli kembali ke kelompok satu tim untuk mendiskusikan hasil
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- 7) Guru memberi evaluasi
- 8) Penutup.¹⁴

Manfaat dari model pembelajaran *Jigsaw* yaitu siswa mempunyai banyak kesempatan untuk

¹³ Hayu Almar Atus Sholihah, dkk., Metode Pembelajaran *Jigsaw* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP, *Jurnal Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, hlm. 163.

¹⁴ Rusman, Model-Model Pembelajaran ...”, hlm. 218.

mengumpulkan informasi dan menumakan pendapat yang diperoleh serta dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Jhonson and jhonson melakukan penelitian yan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif model *jigsaw* mempunyai pengaruh positif sebagai berikut;

- 1) Meningkatkan hasil belajar
- 2) Daya ingat meningkat
- 3) Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran yang tinggi
- 4) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen
- 5) Tumbuhnya motivasi interaksi (kesadaran individu)
- 6) Sikap positif terhadap guru meningkat
- 7) Harga diri anak meningkat
- 8) Meningkatkan perilaku soial yang positif
- 9) Meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.¹⁵

d. Kelebihan dan kekurangan *Jigsaw*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* Model pembelajaran tipe *Jigsaw* mempunyai

¹⁵ Rusman, Model-Model Pemebelajaran ...”, hlm. 219.

kelebihan dalam mengembangkan potensi siswa secara efektif, sehingga peran guru dalam proses pembelajaran tidak terlalu dominan. Berikut kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan semangat kerja sama dan kegairahan dalam belajar bagi siswa
- 2) Meningkatkan motivasi, saling menghargai antara siswa
- 3) Memberikan peluang untuk menyampaikan gagasan secara terbuka karena jumlah siswa yang terbatas di setiap kelompok
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa secara efektif.¹⁶

Model pembelajaran *Jigsaw* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan, berikut kekurangan dari penggunaan pembelajaran tipe *Jigsaw*, sebagai berikut:

- 1) Adanya kendala karena perbedaan persepsi dengan kelompok lain dalam memahami satu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan kelompok lain

¹⁶ Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pembelajaran Kimia di Madrasah Aliyah," *Lantanida Journal*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2007), hlm. 24.

- 2) Sulit menyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman atau kelompoknya, jika siswa tidak mempunyai rasa percaya diri.
- 3) Perlu waktu dan persiapan yang matang sebelum pembelajaran berlangsung, karena awal penggunaan model pembelajaran ini sulit dikendalikan.
- 4) Pembelajaran ini sulit diaplikasikan jika dilaksanakan dikelas yang besar (lebih dari 40 siswa).¹⁷

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran secara kelompok yang terdiri dari 4-6 secara zigzag yaitu melalui pertukaran kelompok satu ke kelompok lain untuk mencapai tujuan bersama maupun individu serta pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi karena adanya interaksi untuk menyampaikan gagasan secara terbuka

¹⁷ Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model ...", hlm. 24-25.

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

a. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan.. Menurut Santoso S. Hamijaya media merupakan segala bentuk perantara yang dapat digunakan seseorang untuk memperluas ide, sehingga ide tersebut dapat sampai ke penerima.

Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar.¹⁸

Media pembelajaran menurut Drajadjat adalah suatu benda yang dapat diindra, berupa penglihatan dan pendengaran yang terdapat di dalam maupun diluar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.¹⁹

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah

¹⁸ Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Problem Based Learning*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press), hlm. 7-8.

¹⁹ Ahmaad Zainuri, "Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam", *Jurnal Medina-Te*, (Vol. 18, No. 1, tahun 2018), hlm. 4.

segala sesuatu yang dijadikan perantara yang digunakan untuk proses belajar sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan, perhatian dan minat siswa.

Dalam proses pembelajaran, media juga diperlukan dalam proses belajar Bahasa Indonesia agar membantu siswa memahami, meningkatkan kesenangan dalam belajar.

b. Tinjauan Media *Puzzle*

Secara harafiah media berasal dari bahasa latin “*mediu*” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar.²⁰ Menurut Rahmanelli *Puzzle* adalah permainan merangkai potongan potongan gambar yang berantakan menjadi satu kesatuan gambar yang utuh.²¹

Media *Puzzle* mempunyai beberapa manfaat diantaranya untuk kreatif siswa, keaktifan siswa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga pengetahuan siswa meningkat. Media *Puzzle*

²⁰ Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran : *Academia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2011), hlm. 23.

²¹ E-book: Rahmawati Matodang, dkk.,*Ragam Media Pembelajaran diSD/MI untuk Pembelajaran PPKn*, (Literasi Nusantara, 2021), hlm. 145).

mempunyai kelebihan untuk proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

- 1) Media *Puzzle* mempunyai sifat yang memberikan rasa nyaman berfikir melalui permainan sehingga meningkatkan ketertarikan.
- 2) Media *Puzzle* yang menggunakan gambar dapat mengkomunikasikan dengan peserta didik, kerana gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua objek peristiwa dibawa kekelas serta gambar dapat mengatasi keterbatasan panca indera.
- 3) Memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk tingkat usia berapa saja.²² nilai positif dari penggunaan *Puzzle* dalam konteks pendidikan menurut lukitaningsih adalah menciptakan kesan menarik dan mampu meningkatkan semangat serta kreatifitasan

²² Laeli Nurpratiwingsih dan Atikah Mumpuni, “Pengaruh Media *Puzzle* Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS diSekolah Dasar”, *Jurnal Kontekstual* , (Vol. 01, No. 1, tahun 2019), Hlm. 2-3

peserta didik dalam belajar sambil bermain (*edutainment*).²³

Kelemahan penggunaan media *Puzzle*, antara lain:

- 1) membutuhkan waktu yang lebih panjang
- 2) menuntut pengajar untuk lebih kreatif
- 3) kelas menjadi kurang terkendali
- 4) media *Puzzle* terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran dalam bentuk besar.²⁴

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa permainan potongan-potongan gambar dengan pola yang kemudian dirangkai menjadi gambar yang utuh yang secara efektif berguna bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada

²³ Seril Utami, dkk, “Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 8, No. 4, tahun 2021, Hlm. 830.

²⁴ Rika Niswara, dkk.”Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *High Order Thinking Skill*”, *Jurnal PGSD Undiksha*,(Vol. 7 No.2, tahun 2019), hlm. 88.

siswa karena menimbulkan ketertarikan ,
perhatian dan minat belajar siswa.

c. Pembuatan Media *Puzzle*

Secara umum, Langkah-langkah membuat
Puzzle adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar terlebih dahulu disiapkan.
- 2) Pola puzzle dibuat sesuai keinginan.
- 3) Gambar dipotong sesuai dengan pola.²⁵

Konsep dalam pembuatan *Puzzle* adalah belajar
sambil bermain. Sehingga pembuatan puzzle juga
dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi
sebagai gambar desainya, seperti *corel draw* dan
memilih level yang berbeda setiap level *puzzle*.
Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam
pembuatan produk media *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Mendesain wadah peletakan *puzzle*.
- 2) Merancang *puzzle* pecahan.
- 3) Kategori ditentukan berdasarkan konsep.²⁶

²⁵ E-book: Satrianawati, “*Media dan Sumber Belajar*,
(Yogyakarta:Deepublish,2018), hlm. 67.

²⁶ Musabihatul Kudsiah dan Mijahamudiin Alwi, “Pengembangan
Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan untuk
Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Elementary*, (Vol. 3 No. 2, tahun
2020), hlm. 103.

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah pembuatan *Puzzle* diatas, disimpulkan bahwa pembuatan produk media puzzle mempunyai kriteria sehingga media *puzzle* dapat diterima siswa untuk menunjang belajar siswa. Langkah-langkah pembuatan media *Puzzle* sebagai berikut:

- 1) Merancang desain yang sesuai dengan konsep pembelajaran atau materi yang akan diberrikan
- 2) Membuat pola yang diinginkan
- 3) Puzzle dipotong sesuai dengan pola.

3. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian keterampilan bercerita

Keterampilan merupakan kecapakan untuk menyelesaikan tugas.²⁷ Robins berpendapat keterampilan merupakan keahlian yang dimiliki kebanyakan orang dalam mengembangkan teknik yang dimiliki dan proses seseorang menjalankan logika, berargumentasi serta kemampuan menyelesaikan masalah.²⁸ Berdasarkan definisi

²⁷ Ebook: *Kamus Bahasa Indonesia*,(Jakarta:Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasioanl), hlm. 1688.

²⁸ Siska Ayu Perwita, Skripsi: “*Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman dengan Menggunakan Metode Coopetative Scriipt*

tersebut, disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu yang diperoleh.

Bercerita Menurut Nurgiyanto adalah salah satu bentuk tugas keterampilan berbicara yang bertujuan mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Tarigan berpendapat bercerita adalah salah satu kemampuan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.²⁹ Ditambahkan oleh Yeti Mulyati, bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan gagasan, ide dari pikiran pembicara sehingga dapat dimanfaatkan oleh penyimak atau pendengar.³⁰ Keterampilan bercerita merupakan kemampuan untuk menceritakan kembali suatu

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Tarbiyatut Tholabah Kranji Paciran Lamongan”(Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2013)

²⁹ Novita Tabelessy, “Metode Bercerita untuk Siswa SD”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat dalam Bidang Pendidikan Bahasa dan Seni*, (Vol. 1 No. 1, tahun 2021), hlm. 38.

³⁰ Yeti Mulyati, dkk. *Bahasa Indonesia* .(Banten:Universitas Terbuka, 2019), hlm. 64.

kejadian secara lisan dengan bertujuan berbagai pengalaman atau pengetahuan kepada orang lain.³¹

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa keterampilan bercerita adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengutarakan suatu ide gagasan pendapat kepada orang lain atau pendengar melalui kemampuan berbicara.

b. Manfaat bercerita

Bercerita menjadi metode pembelajaran yang sering digunakan, terutama dikehidupan sehari-sehari, karena ada banyak manfaat dari kegiatan bercerita, antara lain: mengembangkan daya imajinasi, mengakrabkan hubungan antar anggota, menanamkan nilai-nilai pendidikan, memberikan keteladanan.³²

Ditinjau dari beberapa aspek, menurut Musfiroh manfaat bercerita adalah sebagai berikut:

³¹ Brian Andrie Reandy dan Romiro Torang Purba, “Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Metode *Talking Stick* Berbantuan Komik pada Siswa Kelas 5 SD”, *Jurnal Handayani*,(Vol.7 No.1, tahun 2007), hlm. 38.

³² Anis Mei Kurniawan, Skripsi”Pengaruh *Genre Based Method* Berbantuan *Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Bercerita*”(Magelang:Universitas Muhammadiyah Magelang,2022), hlm. 18.

- 1) Membantu pembentukan moral dan pribadi anak lebih baik lagi
- 2) Mengembangkan dan menyalurkan imajinasi dan fantasi anak
- 3) Mendorong keterampilan verbal anak
- 4) Membuka cakrawala pengetahuan anak
- 5) Memacu minat menulis anak.³³

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan manfaat dari bercerita mempunyai banyak manfaat terutama bagi tumbuh kembang anak, seperti mengembangkan imajinasi dan kreatifitas siswa untuk menyalurkan ide, gagasan pembicara kepada penyimak atau pendengar.

c. Indikator aspek keterampilan bercerita

Untuk mengukur keterampilan bercerita diperlukan penilaian selama dan setelah pembelajaran. Penilaian keterampilan bercerita dapat diukur malalui tes dan non tes.³⁴ Menurut

³³ Husnul Hotimah, “Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Edukasi*,(Vol. 7 No. 3, tahun 2020), hlm. 10

³⁴ Novi Resmini,”Penilaian dalam Pemebelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*,(2015), hlm. 2.

Bachtiar S. Barchri mengungkapkan bahwa tes keterampilan bercerita merupakan tes berbahasa yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan.³⁵ Maidar G. Arsjad dan Mukti berpendapat ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam penilaian keterampilan bercerita, yaitu :

1). Aspek kebahasaan

a) Pelafalan

Siswa dituntut untuk belajar melafalkan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

b) Intonasi (penempatan nada, tekanan, jangkanya dan ritme).

Intonasi merupakan faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Intonasi dalam berbicara menjadi daya tarik bagi seseorang dalam bercerita.

c) Sikap

Sikap menjadi hal yang penting dalam berbicara. karena berkaitan dengan rasa

³⁵ Nur Farida Anggraini, “ Peningkatan keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantul”, *skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hlm. 20.

percaya diri siswa. Sikap tegak dan pandangan mata yang menyebar yang tidak menunduk atau keatas menandakan siswa mempunyai rasa percaya diri yang baik.

d) Pengusaan tema

Pengusaan tema merupakan faktor utama dan penting untuk menunjang keterampilan bercerita. Pengusaan tema pembicaraan yang baik akan menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian serta kelancaran dalam bercerita.

Penilaian dalam mengukur keterampilan bercerita dapat menggunakan aspek kebahasaan, yaitu pelafalan, inotonasi, pemilahan kata dan keruntutan, dan non kebahasaan yaitu keberanian, kelancaran, sikap, dan pengusaan tema. Karena aspek tersebut merupakan dasar penilaian keterampilan berbahasa lisan.³⁶

Pada penelitian ini untuk mengukur keterampilan bercerita siswa kelas V, peneliti menggunakan penilaian yang berisi

³⁶ Nur Farida Anggraini, “ Peningkatan keterampilan Bercerita ...,” hlm. 33.

aspek aspek yang harus diperhatikan dalam keterampilan bercerita baik aspek kebahasaan dan non kebahasaan sesuai dengan pendapat Maidar G. Arsjad dan Mukti. Penilaian bercerita dalam penelitian ini aspek yang digunakan yaitu aspek kebahasaan yang meliputi pelafalan, intonasi, pilihan kata struktur kalimat, dan aspek non kebahasaan meliputi keberanian, kelancaran, sikap, dan penguasaan tema.

d. Cara meningkatkan keterampilan bercerita

Bercerita sangat berhubungan dengan istilah berbicara, dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan apa yang dilihat, dibaca, dirasakan dan dialami ke pendengar. Keterampilan bercerita memerlukan kemampuan berfikir, pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan ide dan gagasan ke orang lain.³⁷

Adapun beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dapat

³⁷ Yonni Antoko, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Word Square* dan *Scramble*," *Jurnal on Education*, (Vol. 04 No.2, tahun 2021), hlm. 27.

menggunakan salah satu strategi secara individual, berpasangan, berkelompok atau klasikal. Berikut penjelasan mengenai strategi secara individual, berpasangan, berkelompok dan klasikal yaitu:

1) Individual

Untuk cara atau strategi individual dapat berupa perkenalan diri yang mana siswa memperkenalkan diri di depan kelas selain itu dapat juga berupa bermain peran setiap individu siswa memerankan seorang tokoh, selain itu juga dapat dengan berpidato atau ceramah. Dari strategi tersebut selain untuk meningkatkan keterampilan dalam bercerita juga membangun mental siswa sehingga tidak enggan ketika akan bercerita.

2) Berpasangan

Untuk strategi atau cara berpasangan dapat berupa sebuah percakapan, diskusi, wawancara selain memperlancar cara berbicara siswa cara ini membuat individu siswa tersebut lebih percaya diri.

3) Berkelompok

Cara berkelompok siswa dapat melakukan sebuah diskusi, memerankan peran dalam sebuah kisah,debat dan memecahkan masalah.

4) Klasikal (bersama-sama)

Untuk cara yang terakhir yaitu klasikal dapat berupa bercakap-cakap (mengembangkan dialog), diskusi dan rapat.³⁸

Disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan bercerita seseorang memerlukan beberapa faktor seperti pengetahuan dan interaksi kepada orang lain. Dengan demikian, pengalaman bercerita semakin luas dan kelancaran dalam menyampaikan cerita meningkat.

e. Faktor yang mempengaruhi keterampilan bercerita

Keterampilan seseorang dalam bercerita atau berbicara dipengaruhi karena faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor keluarga, faktor ini biasanya terjadi karena sering dilatih oleh keluarga di rumah, Pentingnya peran keluarga dengan cara sering

³⁸ Denok Wijayanti, "Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VI-G SMP Negeri 4 Pemalang Tahun Ajaran 2006/2007", *Skripsi* (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2007), hlm. 27-28.

melatih keterampilan bicara membuat siswa mampu terbiasa untuk berbicara dengan orang lain atau berbicara di depan kelas. Faktor kedua adalah faktor sekolah, faktor ini merupakan faktor yang dibiasakan oleh guru untuk berbicara di depan kelas, berkomunikasi dengan guru, berkomunikasi dengan teman, dan guru harus terus mendukung serta merespon siswa dengan baik. Komunikasi tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri meningkat bagi siswa.³⁹

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa dorongan dari luar sangat berpengaruh untuk tumbuh kembangnya komunikasi anak.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai fungsi dan tujuan. Atzamaki berpendapat mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun tulis secara efektif dan efisien sebagai bahasa

³⁹ Ina Magdalena, dkk., Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa di SDN Kosambi 06 Pagi Jakarta Barat”, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosia*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2021), hlm. 112

persatuan dan bahasa negara, kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial dapat didapatkan dengan memahami Bahasa Indonesia dengan penggunaan yang tepat dan kreatif.⁴⁰

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini terdapat pada Tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 dengan kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut.

Tabel 2.2

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi yang terdapat di <i>Puzzle</i>	3.8.1 Mengamati gambar peristiwa atau tindakan yang terdapat digambar <i>Puzzle</i>
4.8 Menyajiikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat paada teks fiksi yang terdapat di <i>Puzzle</i>	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita pada <i>Puzzle</i>

⁴⁰ Ummul Khair, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sasta (BASASTRA) di SD dan MI”, *Jurnal Pendiidnkn Dasar*, (Vol. 2, no. 1, tahun 2018), hlm. 89.

Adanya kompetensi dasar dan Indikator pencapaian penelitian, penelitian ini mempunyai tujuan

- 1) Dengan kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar terdapat di *Puzzle* dengan benar.
- 2) Dengan melalui kegiatan pengamatan dan diskusi siswa mampu mengurutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar yang terdapat di *Puzzle*.
- 3) Dengan berbicara dengan teman sebaya siswa diharapkan mampu mempunyai rasa percaya diri menyampaikan gagasan untuk bercerita didepan kelas dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat di *Puzzle*.

5. Pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan bercerita

Penerapan model pembelajaran, strategi, dan pendekatan dipergunakan dengan baik dan semaksimal mungkin sehingga akan memberi dampak yang baik kepada siswa.⁴¹ Pemilihan model pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik dan memicu perhatian siswa

⁴¹Muhammad Syahrul kahar, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar", *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, (Vol. 9, No. 2, tahun 2020), hlm. 280

untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁴² Model cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan lisan siswa dengan baik. Menurut Ulfiami Meinarti kemampuan *learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa karena dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* siswa dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara lisan.⁴³

Metode *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan,

⁴² Rusman, Model-model Pembelajaran ...”, hlm. 202.

⁴³ Ulfami Meinarti, “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 50 Jaling Kecamatan Bone,” Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. 2020

dan berbicara maupun bercerita.⁴⁴ Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat memberikan kepada siswa untuk lebih aktif secara optimal dan terarah dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasanya khususnya bercerita

B. Kajian pustaka

Kajian tentang penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* telah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu tetapi sedikit ditemukan penelitian menggunakan media *Puzzle* dengan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Namun peneliti mengambil beberapa contoh yang masih terkait dengan pembelajaran yang sejenis dari jurnal maupun karya ilmiah yang lainnya, yaitu :

Pertama, Penelitian eksperimen semu yang dilakukan oleh Deswinta Febiyanti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu mind mapping berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu *Mind Mapping* memiliki pengaruh yang nyata terhadap keterampilan berbicara siswa

⁴⁴ Nur Azmi Alwi, dkk."Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, (Vol. 5, No. 6, tahun 2021)

kelas IV. Dari hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 5,78 < \chi^2_{tabel} = 14,067$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 8 - 1 = 7$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima, dapat disimpulkan bahwa sebaran data nilai *post-test* keterampilan berbicara dari kelompok eksperimen memiliki distribusi yang normal. Disisi lain, hasil uji normalitas pada kelompok kontrol menunjukkan hasil dengan nilai $\chi^2_{hitung} = 2,84 < \chi^2_{tabel} = 14,067$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 8 - 1 = 7$. Nilai tersebut menandakan bahwa H_0 diterima, jadi sebaran data pada nilai kelompok kontrol juga memiliki distribusi yang normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas yang dilakukan pada kedua kelompok dengan menggunakan Uji F. Dari hasil uji homogenitas tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,077$ dan $F_{tabel} = 3,98$ dengan taraf signifikansi 5% atau dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang menunjukkan simpulan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (variens data homogen).⁴⁵

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Irfan Abdillah Ihsan dkk dengan judul Keefektifan Model

⁴⁵ Deswinta, dkk. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Mind Mapping Berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara", *Jurnal Mimbar Ilmu*, (Vol. 25 No. 2, tahun 2015).

Pembelajaran *Student Team Achivement Division* Berbantu Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan design yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Grup Pretest-Posstest desaign. Hasil penelitian yang dilakukam di kelas V SD N Mangunharjo Semarang menyimpulkan bahwa Model *Student Team Achivement Division* efektif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD N Mangunharjo Semarang. Hal ini diketahui karena terdapat nilai rata-rata possttest yang memperkuat yaitu 80,75 dan nilai rata-rata pretest adalah 52. Berdasarkan uji stastistik dapat diketahui dari perhitungan uji-t dalam hipotesis, yaitu bahwa t-hitung lebih besar sama dengan hasil sari ttabel dengan perhitungan $9.765272 \geq$ pada tarif signifikan 5%.⁴⁶

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mardianti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi matematika siswa SMP. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan teknik kuantitatif bentuk eksperimen semu

⁴⁶ Irfan Abdillah Ihsan, dkk.” Keefektifian Model Pembelajaran *Stident Teams Achivement Division* Berbantu Media *Puzzle* terhadap keterampilan Berbicara Siswa”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol.3 No 4, tahun 2019).

dengan *nonequivalent pretest posttest control grup design* yang bertujuan untuk menelaah pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa SMP yang dilihat dari hasil postes dan peningkatannya. Penelitian ini menunjukkan data deskripsi skor peningkatan kemampuan komunikasi matematik meningkat dengan rata-rata kemampuan komunikasi matemati siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah 17,28 dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional adalah 17.75 sedangkan rata-rata peningkatan kemampuan komunikasi matematik siswa yang diperoleh dari kooperatif tipe *Jigsaw* adalah 0,72 dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional adalah 0,62.⁴⁷

C. Hipotesis

Proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* terdapat pengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang

⁴⁷ Hayu Almar'atus Sholihah, dkk. Metode Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP. *Jurnal Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis pre-eksperimen dengan menggunakan desain. Desain *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat dilihat lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Adapun pola desain digambarkan sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.1

Pretest	perlakuan	posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X : kelas yang diperlakukan

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 109.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang pada kelas V yang dilaksanakan pada semester genap 2023. Alasan peneliti melakukan penelitian tersebut dikarenakan berdasarkan wawancara kepada wali kelas V menyatakan bahwa beberapa siswa kurang terampil dalam bercerita dan model pembelajaran untuk materi Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran ceramah serta berdasarkan wawancara angket pada siswa kelas V menyatakan siswa kurang terampil bercerita menceritakan bacaan yang telah dibaca dan pembelajaran bahasa Indonesia tidak pernah menggunakan media pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 177.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang yang berjumlah 18 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki populasi.⁵⁰ Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dimana semua dari populasi menjadi sampel, yaitu siswa kelas V di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang.

D. Varibael dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Menurut Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda atau bervariasi.⁵²

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 118.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 38.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 61.

1. Variabel bebas

Variabel bebas atau *variabel Independen*, adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab adanya variabel terikat atau *variabel dependen*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* melalui media *Puzzle* sebagai treatment atau perlakuan. Dengan indikator penerapan *Puzzle* sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk melakukan treatment atau perlakuan.
- b) Siswa secara berkelompok dapat mencari potongan gambar yang diacak.
- c) Siswa secara berkelompok dapat menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.
- d) Siswa secara berkelompok mampu melakukan pengamatan gambar.
- e) Siswa mampu bekerja sama secara tim.

Indikator dalam penerapan *Jigsaw* sebagai berikut:

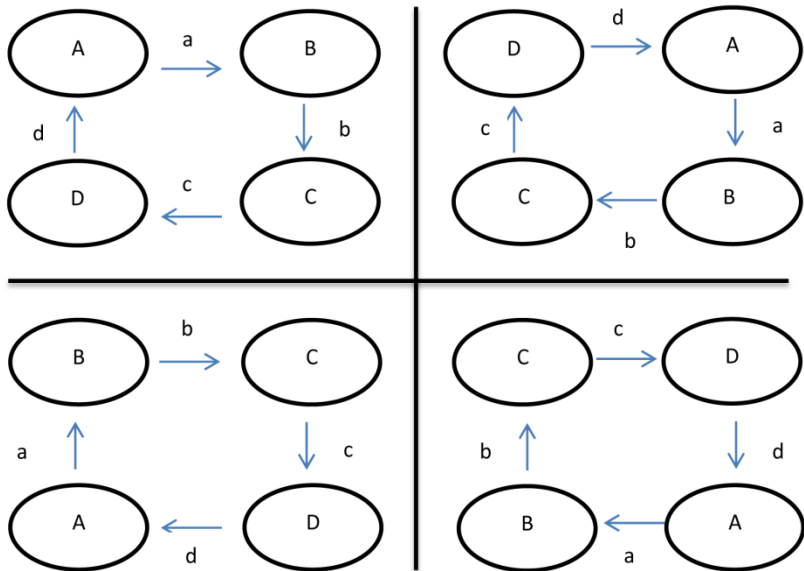
- a) Siswa secara berkelompok dapat menentukan anggota kelompoknya untuk menjadi tim ahli.
- b) Siswa secara berkelompok mampu berdiskusi mendeskripsikan gambar yang terdapat di *Puzzle*.

- c) Hasil diskusi di tiap-tiap kelompok tersebut, kemudian dipaparkan oleh tim Ahli ke kelompok lain.
- d) Siswa yang menjadi tim ahli mampu menceritakan hasil diskusi kelompoknya ke kelompok lain dengan menggunakan sistem estafet.
- e) Anggota dari tiap-tiap kelompok menyimak paparan dari tim ahli.
- f) Setelah tim ahli kembali ke kelompok masing-masing, seluruh anggota tiap-tiap kelompok mendiskusikan keseluruhan hasil dari menyimak tersebut.
- g) Hasil dari diskusi tiap-tiap kelompok, kemudian dipaparkan perindividu didepan kelas.

Penerapan *jigsaw* dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2

Pola Cooperative Learning tipe Jigsaw



Dari pola Cooperative Learning tipe Jigsaw diatas bahwa setiap Tim ahli dari masing-masing kelompok medatangi kelompok lain dengan pola jarum jam. Dari tim ahli A ke kelompok B, Tim Ahli B mendatangi C, Tim Ahli C mendatangi kelompok D, dan Tim ahli D mendatangi

kelompok A. setiap tim ahli mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang terdapat di *Puzzle* ke kelompok yang didatangi. Penjelasan sebagai berikut :

Tim Ahli kelompok A mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang terdapat di *Puzzle* yang sudah disusun dengan kelompoknya ke kelompok B, Tim Ahli kelompok B mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang terdapat di *Puzzle* yang sudah disusun dengan kelompoknya ke kelompok C, Tim Ahli kelompok C mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang terdapat di *Puzzle* yang sudah disusun dengan kelompoknya ke kelompok D, Tim Ahli kelompok D mendeskripsikan atau menceritakan gambar yang terdapat di *Puzzle* yang sudah disusun dengan kelompoknya ke kelompok A. sampai kembali ke kelompok masing-masing.

2. Variabel terikat

Variabel terikat atau *Variabel dependen*, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita.

Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah keterampilan bercerita siswa kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang. Dengan indikator sebagai berikut:

- a. Aspek kebahasaan
 - 1) Siswa mampu menempatkan intonasi dengan tepat.
 - 2) Siswa mampu mengucapkan lafal dengan tepat.
 - 3) Siswa mampu menempatkan pemilihan kata dalam bercerita.
- b. Aspek non kebahasaan
 - 1) Siswa mampu menunjukkan keberanian dalam bercerita
 - 2) Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri.
 - 3) Siswa mampu menguasai tema.

E. Teknik pengumpulan data penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode:

1. Observasi (metode pengamatan)

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Observasi ini dilakukan dengan mengamati

proses belajar pembelajaran keterampilan bercerita yang dilakukan dikelas.

2. Tes

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan dilakukan pretest dan posstest yang diberikan. Bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa menguasai pelajaran Bahasa Indonesia dalam bercerita.

Tes dalam penelitian ini menggunakan tes subjektif, yaitu dengan menggunakan pedoman penskoran berdasarkan kreteria aspek penilaian. Hasil posstest digunakan untuk menghitung data antara pelaksanaan pembelajaran sebelum mendapatkan treatmen dan pelaksanaan pembelajaran setelah mendapatkan treatmen apakah terdapat perbedaan keterampilan bercerita siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis tahap awal

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.

Rumus uji normalitas sebagai berikut :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 : Uji chi kuadrat

O_i : Frekuensi pengamatan

E_i : Frekuensi harapan

K : Banyak kelas interval

c. Analisis tahap akhir

Analisis ini digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan. Adapun langkah langkah yang di tempuh dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis perbandingan belajar

Analisis ini digunakan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Rumus yang digunakan dalam Uji *t-test* sebagai berikut:⁵³

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 : rata-rata kelas eksperimen

X_2 : rata-rata kelas eksperimen

S_1 : simpangan baku kelas eksperimen

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 273

S_2 : simpangan baku kelas kontrol

S_1^2 : varian baku kelas eksperimen

S_2^2 : varian baku kelas kontrol

n_1 : jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 : jumlah anggota kelas Kontrol

2) Analisis Instrumen penilaian keterampilan bercerita.

Analisis pada penelitian keterampilan bercerita pada penelitian ini menggunakan instrumen penilaian jenis skala penilaian (*rating scale*) dengan indikator pelafalan, intonasi, struktur kalimat, dan kelancaran berbicara.

3) Analisis aktivitas siswa

Analisis penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Presentase } x = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diperoleh}} \times 100$$

Presentase nilai :

$84\% < P \leq 100\%$ = sangat baik

$68\% < P \leq 84\%$ = baik

$52\% < P \leq 68\%$ = cukup baik

$36\% < P \leq 52\%$ = kurang baik

$20\% < P \leq 36\%$ = tidak baik

4) Uji Tingkat Efektivitas (N-Gain)

Uji ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian one group pretest-posttest design. Uji *N-gain* score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretes dan posttes. Sehingga dapat mengetahui apakah model pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw berbantuan media puzzle dapat dikatakan efektif atau tidak. Adapun *N-gain* dapat dihitung dengan rumus berikut :⁵⁴

$$N\ gain = \frac{skor\ posttes - skor\ pretes}{skor\ ideal - skor\ pretes}$$

⁵⁴ Ulfiami Meinarti. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 50 Jaling kecamatan Awangpone Kabupaten Bone", Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. 2020

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Efektiv

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rrendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Peneliti melakukan penelitian di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang pada bulan Januari semester genap tahun 2022/2023. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 18 siswa. Kelompok praeksperimen pada penelitian ini dengan menggunakan metode konvensional sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan berbantuan media *Puzzle*. Setelah diberikan penjelasan pada teori langkah-langkah pembuatan Media *Puzzle*, berikut adalah langkah-langkah pembuatan Media *Puzzle* yang sesuai dengan tujuan materi yang diberikan kepada peserta didik dalam *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* melalui media *Puzzle*. Media *Puzzle* dalam penelitian ini adalah media *Puzzle* yang berupa gambar. Media ini dibuat dengan bahan yang mudah didapatkan untuk mempermudah proses pembuatan media *Puzzle*. Berikut bahan, alat dan cara pembuatan *Media Puzzle* :

1. Bahan dan alat:
 - b) Kayu triplek bagian untuk pola dan bagian untuk alas.
 - c) Kertas poster
 - d) Lem
 - e) Pisau Cutter
 - f) Aplikasi *Canva*
 - g) Pensil
 - h) Penggaris (gambar selengkapnya terdapat dilampiran 6 halaman 129-134).
2. Cara membuat media *Puzzle* :
 - a) Mendesain gambar dengan menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan keinginan
 - b) Mencetak gambar yang telah dibuat dengan menggunakan kertas jenis poster
 - c) Mendesain pola *Puzzle* di kayu
 - d) Memotong pola *Puzzle* dengan cutter mengikuti pola
 - e) Bagian kayu yang tidak terpotong menjadi bagian bawah *Puzzle* (alas) agar *Puzzle* tidak lepas ketika dibawa siswa
 - f) Bagian tepi *Puzzle* di satukan dengan bagian kayu yang utuh menggunakan Lem

- g) Gambar yang sudah dicetak dipotong sesuai dengan pola *Puzzle* kemudian ditempelkan dengan potongan-potongan *Puzzle* yang dikayu. (gambar selengkapnya terdapat dilampiran halaman 129-134)

Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan materi yang sama yaitu perubahan lingkungan pembelajaran 1 siklus air dan tanah. Teknik dalam penelitian menggunakan teknik yang berbeda dalam penyampaian materi.

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode konvensional dikelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pernalang

Observasi dilaksanakan dikelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang. Pertemuan pertama, Pembelajaran dimulai dengan salam, guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, kemudian dilanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Guru memberikan ice breaking untuk menaikkan semangat anak dalam proses pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Setelah guru memberikan materi, Guru meminta siswa untuk membaca materi dengan judul "siklus air dan tanah",

Kemudian siswa diminta untuk menceritakan urutan peristiwa cerita nonfiksi didepan kelas perindividu.

Pelaksanaan penilaian keterampilan bercerita metode konvesioanal dikelas V MI Mubtadiin Gondang Pemaalng Pertemuan kedua, pertemuan dimulai dengan salam dan berdo'a bersama yang dipimpin salah satu siswa. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian guru melakukan apresiasi dan mengajukan pertanyaan komunikatif terkait dengan materi. Dilanjutkan dengan guru meminta siswa untuk menceritakan cerita nonfiksi didepan kelas perindividu.

Adapaun hasil *Pre-Test* yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil penilaian *Pre- Test*

NAMA	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	JUMLAH	Jumlah desimal
B1	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B2	1	1	1	1	2	2	1	9	32.14
B3	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B4	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B5	2	1	1	2	3	2	1	12	42.85
B6	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B7	1	1	1	1	2	2	1	9	32.14
B8	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B9	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B10	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B11	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B12	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B13	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B14	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B15	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B16	1	1	1	2	1	1	1	8	28.57
B17	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B18	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57

Jumlah desimal dihitung dari skor maksimal yaitu 4, dan variabel aspek penilain yang berjumlah 7. Maka satu variabel mendapatkan poin paling rendah yaitu 1 sedangkan skor maksimal yaitu 4. Maka point terendah yaitu skor minimum dikali jumlah variabel ($1 \times 7 = 7$). Point maksimal yaitu skor maksimal dikali dikali jumlah variabel ($4 \times 7 = 28$). Jadi nilai desimal, adalah jumlah skor : 28×100 .

$$\text{Jumlah desimal} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor max}} \times 100$$

Keterangan :

$$100 = \text{bilangan tetap}$$

$$\text{Skor minimum} = 1$$

$$\text{Skor maksimum} = 4$$

$$\text{Jumlah variabel} = 7$$

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \text{jumlah variabel} \times \text{skor maksimal} \\ &\text{aspek} \end{aligned}$$

$$= 7 \times 4$$

$$= 28$$

$$64$$

2. Pelaksanaan model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle tipe Jigsaw* dikelas V MI Muftadiin Gondang Pematang

Pertemuan ketiga, guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a yang dipimpin salah satu siswa, guru mengisi lembar kehadiran siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan melakukan *appresiasi* serta mengajukan pertanyaan komunikatif terkait dengan materi. Kemudian guru membagi kelas menjadi 4 kelompok kecil, guru mengarahkan kelompok kecil untuk menentukan tim ahli dari setiap kelompok masing-masing. Siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan *Puzzle* kemudian mengamati gambar yang terdapat di *Puzzle* untuk mendeskripsikan urutan peristiwa pada cerita nonfiksi. Tim ahli tiap-tiap kelompok memaparkan hasil diskusi gambar yang terdapat di *Puzzle* dengan kelompok lain dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Guru meminta ke kelompok masing-masing setelah tim ahli sudah menjelaskan ke semua kelompok. Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menggabungkan hasil dari pemaparan tiap-tiap kelompok. Kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan hasil diskusi di depan kelas perindividu.

Penerapan media *Puzzle* yaitu dengan cara guru membagikan puzzle yang masih berupa potongan-potongan gambar ke masing-masing kelompok dengan gambar yang berbeda sesuai dengan urutan peristiwa. Kemudian siswa secara berkelompok bekerja sama menyatukan potongan-potongan *Puzzle* menjadi gambar yang utuh. Kemudian siswa diminta bekerja sama untuk mendeskripsikan gambar yang terdapat di *puzzle* secara runtut.

3. Pelaksanaan penilaian keterampilan bercerita model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* dikelas V MI Mubtadiin Gondang Pemalang

Pertemuan ke empat, guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Guru melakukan ice breaking untuk menaikkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa. Guru melakukan *appresiasi* dan mengajukan pertanyaan terkait materi. Guru meminta siswa supaya duduk sesuai kelompok masing-masing. Guru meminta siswa untuk meyakini ide dan gagasan dalam bentuk cerita didepan kelas perindividu. Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang telah bercerita didepan kelas.

Setelah semua siswa sudah penilaian, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian guru menyimpulkan materi, dan memberi penguatan. Kemudian diakhiri dengan meminta siswa untuk memimpin do'a, guru menutup pembelajaran dengan salam. Adapun hasil analisis pre-test adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil penilaian Pre- test

NAMA	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	JUMLAH	Jumlah	
									desimal	
B1	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B2	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B3	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B4	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B5	3	4	4	4	4	4	4	28	96.42	
B6	3	2	3	3	3	3	3	20	71	
B7	3	2	3	3	4	4	3	22	78	
B8	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B9	3	3	3	3	4	4	3	23	82.14	
B10	3	3	3	3	3	3	3	21	75	
B11	3	3	3	4	4	4	3	24	85.71	

B12	4	4	3	3	4	4	4	26	92.85
B13	4	4	3	3	4	4	3	24	85.71
B14	3	3	3	3	4	3	3	22	78.57
B15	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B16	3	3	3	4	3	4	3	23	82.14
B17	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B18	3	3	3	3	4	4	3	23	82.14

Jumlah desimal dihitung dari skor maksimal yaitu 4, dan variabel aspek penilain yang berjumlah 7. Maka satu variabel mendapatkan poin paling rendah yaitu 1 sedangkan skor maksimal yaitu 4. Maka point terendah yaitu skor minimum dikali jumlah variabel ($1 \times 7 = 7$). Point maksimal yaitu skor maksimal dikali dikali jumlah variabel ($4 \times 7 = 28$). Jadi nilai desimal, adalah jumlah skor dibagi 28×100 .

4. Nilai pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan treatment

Tabel 4.3

Daftar nilai pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan treatment

No	Nilai pre- test	Nilai pos-test	KKM
1	28.57	75	65
2	32.14	75	65
3	25	75	65
4	25	75	65
5	42.85	96.42	65
6	25	71	65
7	32.14	78	65
8	28.57	75	65
9	32.14	82.14	65
10	28.57	75	65
11	32.14	85.71	65
12	32.14	92.85	65
13	32.14	85.71	65
14	28.57	78.57	65
15	25	75	65
16	28.57	82.14	65
17	25	75	65

18	28.57	82.14	65
Rata-rata	29.5617	79.7461	65

Deskripsi Pengambilan data dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan model *desain one group pretest posttest desaign* yaitu eksperimen yang terdapat peretest sebelum diberi perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang yang berjumlah 18 siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan perlakuan yang berbeda. Pelaksanaan Pembelajaran kelas V menggunakan metode konvensional atau pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan metode *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* dilakukan 2 kali pertemuan. Dan pelaksanaan pembelajaran saat eksperimen menggunakan metode *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* juga dilakukan 2 kali pertemuan. Kemudian Peneliti melakukan post-test. Post-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V. Hasil post-test diatas akan dianalisis dengan SPSS 25. Adapun hasil analisis data *Post- Test* adalah sebagai berikut :

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data kelas kontrol dan eksperimen terdistribusi secara normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan metode Uji Normalitas *kolmogorov*. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil uji Normalitas Sebelum dan sesudah treatment.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.58288821
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.184
	Negative	-.136
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.107 ^c

Uji normalitas tabel diatas merupakan hasil uji Post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Interpretasi data berdasarkan data di Hasil uji *kolmogorov-smirnov* diatas yaitu $0.107 > 0.05$. dari hsil diatas dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok antara kelompok sebelum pembelajaran dan sesudah treatment mempunyai kondisi yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 25. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Homogenitas sebelum pelaksanaan pembelajaran dan sesudah treatment

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	3.787	1	34	.060
	Based on Median	2.120	1	34	.155
	Based on Median and with adjusted df	2.120	1	28.551	.156
	Based on trimmed mean	3.486	1	34	.071

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0.071 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian keterampilan bercerita siswa antara data pelaksanaan pembelajaran sebelum dan data sesudah treatment merupakan homogen karena signifikasi diatas 0.05. Maka H_0 dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan

pembelajaran sebelum dan data sesudah treatment berada dalam keadaan homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hopotetesis dilakukan untuk mengetahui apakah *tretment* atau perlakuan yang diberikan model pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *Puzzle* terhadap pemecahan kemampuan masalah siswa efektif atau tidak. Adapaun hipotetsi yang diujjikan adalah sebagai berikut :

- H_0 = tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *Puzzle* terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia, pada materi perubahan lingkungan pembelajaran 1 siklus air dan tanah.
- H_a = terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media *Puzzle* terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia, pada perubahan lingkungan pembelajaran

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan uji T-test. Adapun hasil hipotisis adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6**Uji T-test****T-Test**

eksperimen		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	sebelum diberi treatment	18	29.5617	4.38185	1.03281
	sesudah diberi treatment	18	79.7461	6.82828	1.60944

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	3.787	.060	-26.243	34	.000	-50.18444	1.91233	-54.07077	-46.29812
	Equal variances not assumed			-26.243	28.971	.000	-50.18444	1.91233	-54.09577	-46.27312

Berdasarkan uji independen diatas dapat dilihat sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mempunyai 18 anggota. Pada peserta didik yang sebelum diberi perlakuan mempunyai nilai mean 29.5617 dan nilai standar deviasi sebesar 4.38185. sedangkan yang sesudah diberi perlakuan mempunyai nilai mean 79.7461 dan nilai standar deviasi 6.82828. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai mean sesudah diberi

perlakuan lebih besar dari sebelum diberi perlakuan. ($79.7461 > 29.5617$).

Berdasarkan uji independen simple t-test tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara pelaksanaan sebelum dan sesudah. Berdasarkan tabel grup statistik dapat dilihat bahwa nilai deskriptifnya peserta didik sesudah perlakuan lebih tinggi dibanding sebelum perlakuan. Artinya dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* melalui media *Puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Mutadiin Gondang. Sehingga ada perbedaan keterampilan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sebelum dan setelah menggunakan model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw*.

4. Uji Tingkat Efektivitas (N-Gain)

Uji ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian one group pretest-posttest design. Uji *N-gain* score dilakukan dengan cara

menghitung selisih antara nilai pretes dan posttes. Sehingga dapat mengetahui apakah model pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw berbantuan media puzzle dapat dikatakan efektif atau tidak. Adapun *N-gain* dapat dihitung dengan rumus berikut :¹

$$N\ gain = \frac{skor\ posttes - skor\ pretes}{skor\ ideal - skor\ pretes}$$

Tabel 4.7

Kreteria Tingkat Efektiv

Nilai N-Gain	kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rrendah

¹ Ulfiami Meinarti."Pengaruh Model Coperative Learning Tipe Jigsaw terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 50 Jaling kecamatan Awangpone Kabupaten Bone", Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. 2020

Tabel 4.8

skor nilai N-gain

No.	N- gain
1.	0.65
2.	0.63
3	0.66
4	0.66
5	0.93
6	0.61
7	0.67
8	0.65
9	0,69
10	0.65
11	0.79
12	0.89
13	0.79
14	0.69
15	0.66

16	0.74
17	0.66
18	0.74
NILAI RATA-RATA	0.66

Berdasarkan hasil uji N-gain pada tabel 4.8 diketahui bahwa terdapat peserta didik dengan nilai N-gain yang masuk ke kriteria sedang berjumlah 12 peserta didik, dengan nilai N-gain diantara ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Dan peserta didik yang masuk ke kriteria tinggi berjumlah 6 peserta didik, dengan nilai N-gain dikategori ($G > 0,7$). Berdasarkan hasil uji N-gain pada tabel 4.8 diketahui bahwa nilai rata-rata nilai N-gain skor termasuk dalam katergori sedang. Dengan nilai N – gain skor 0,66 ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Dengan demikian dapat diketahui berdasarkan uji N-gain skor dapat disimpulkan bahwa Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw berbantuan media Puzzle efektifiv untuk meningktan keterampilan bercerita

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti telah mengukur keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan model pembelajaran melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* untuk peningkatan keterampilan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemasang. Penelitian ini dilaksanakan disemester II dengan materi perubahan lingkungan pembelajaran 1 siklus air dan tanah. Pada penelitian ini peneliti telah membagi 2 metode yaitu pelaksanaan pembelajaran melalui metode konvensional tanpa menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. dan penelitian saat eksperimen yaitu model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Peneliti melakukan survei terhadap siswa berupa pertanyaan berupa lembar observasi menggunakan pola pertanyaan “ya”, kadang-kadang” dan “tidak” menggunakan ceklis menyatakan bahwa peserta didik cenderung kurang tertarik, mudah bosan, kesulitan menceritakan kembali cerita yang sudah dibaca, kesulitan mendeskripsikan isi bacaan, serta tidak sering dalam bekerja sama secara kelompok dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran ketika mata pelajaran

bahasa indonesia. dan wawancara terhadap guru kelas V MI Hidayatul Muhtadiin Gondang Pemalang.

Kedua pelaksanaan penelitian melalui metode konvensional dan kooperatif menunjukkan sifat yang homogen, yang berarti kedua kelompok tersebut mempunyai karakter yang sama (homogen). Pelaksanaan pada penelitian ini telah diberikan perlakuan yang berbeda. Yaitu, pelaksanaan penelitian Pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional atau tidak diberikan perlakuan dan pelaksanaan penelitian yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle*. Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yaitu untuk melatih siswa agar mampu berkembang melatih berdiskusi dan mengungkapkan ide gagasan dan media *Puzzle* digunakan untuk mendeskripsikan gambar yang terdapat dicerita nonfiksi.

Berdasarkan olah data hasil pelaksanaan sebelum menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* dan setelah diberi treatment *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* menunjukkan pembelajaran sebelum diberikan treatment mempunyai hasil yang lebih rendah dibanding pelaksanaan pembelajaran setelah diberi treatment. Hal ini dapat

dibuktikan dengan hasil rata-rata dimasing-masing. Pelaksanaan pembelajaran sebelum diberi treatment mempunyai rata-rata sebesar 29.5617, nilai tersebut jauh dibawah nilai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.00. Sedangkan setelah diberi treatment mempunyai nilai rata-rata sebesar 79.7461, nilai tersebut lebih tinggi dari pada nilai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* lebih baik dari pada yang hanya menggunakan metode konvensional atau tidak menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian ini menunjukkan bahwa *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari uji t-tes menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah diberi treatment.

Hasil tersebut dapat diperkuat berdasarkan pendapat Ulfami Meinarti kemampuan learning tipe jigsaw dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa karena dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

siswa dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara lisan.² Maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V di MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang. Dengan demikian, sesuai dengan hasil stastistika tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan bercerita. Selain itu berdasarkan teori bahwa metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara maupun bercerita.³ Pernyataan tersebut memperkuat bahwa metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat memberikan kepada siswa untuk lebih aktif secara optimal dan terarah dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasanya khususnya bercerita. Kesimpulan tesebut diperkuat melalui hasil perhitungan *N-gain skor* diatas diketahui bahwan nilai rata-rata nilai *N-gain skor* 0.66 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian berdasarkan uji *N-gain skor*

² Ulfami Meinarti, "pengaruh Model Cooperative..."

³ Nur Azmi Alwi, dkk. "peningkatan keterampilan berbicara"

Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw berbantuan media Puzzle efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun peneliti menyadari bahwa penelitian belum sempurna. Adapun kendala dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan persiapan yang banyak untuk menyiapkan pembelajaran.
- 2) Membutuhkan banyak waktu karena menggunakan model pembelajaran jigsaw.
- 3) Penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada satu kelas yang berjumlah 18 peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sebagaimana yang telah peneliti paparkan sebelumnya mengenai tujuan peneliti dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan keterampilan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI hidayatul Muhtadiin Gondang. Maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

Model *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* melalui media *Puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Siklus Air Tanah di MI Hidayatul Muhtadiin Gondang Pemalang tahun ajaran 2022/2023. Dibuktikan dengan hasil uji independen simple t-test tersebut bahwa nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara metode penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* terhadap metode konvensional.

Model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji T-tes yang

menunjukkan nilai rata-rata pelaksanaan sebelum treatment lebih besar dibandingkan nilai pelaksanaan pembelajaran setelah treatment. Dan dibuktikan dengan hasil uji N-gain pada diketahui bahwa nilai rata-rata nilai N-gain skor termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N – gain skor 0,66 ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Dengan demikian dapat diketahui berdasarkan uji N-gain skor dapat disimpulkan bahwa Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw berbantuan media Puzzle efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan media *Puzzle* dengan model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik atau guru dapat menggunakan model pembelajaran tipe *Jigsaw* dalam proses pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dalam proses belajar mengajar, serta dapat menciptakan atau lebih memilah media pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

2. Bagi peserta didik diharapkan agar selalu memperhatikan teori yang diberikan guru dan selalu mempunyai rasa percaya diri untuk mengeksperikan ide gagasan yang dimiliki.
3. Bagi madrasah diharapkan lebih memperhatikan dan mencari solusi untuk memaksimalkan proses belajar mengajar

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala petunjuk dan rahmat yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan karya yang akan datang. Harapan peneliti semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Abdullah, R. (2007). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pembelajaran Kimia di Madrasah Aliyah. *Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Lantanida Journal, Ramli Abdullah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata 5, 24.*
- Afriansyah, L. I. (2019). Administrasi Peserta Didik. *jurnal skripsi Univeristas Negeri Padang, 1.*
- Akhiruddin, d. (2020)). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Makassar: 15.
- Anggraini, N. F. (2016). *Peningkatan keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Antoko, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menceritakan Sejarah Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Word Square dan Scramble. *Jurnal on Education, 04, 27.*
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *Academia, 23.*
- Febiyanti, D., Wibawa, I. C., & Arini, N. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Keterampilan Bercerita. *Jurnal Mimbar Ilmu, 290-291.*
- Fibrilla Neteria, d. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 83.*
- Hadijah, S. (n.d.). Evaluasi keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran. *Jurnal Visi pendidikan, 259.*
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi, 10.*

- Imanuel Sairo Awang, d. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Provesi Pendidikan Dasar*, 41.
- Ina Magdalena, d. (Ina Magdalena, dkk., Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa di SDN K2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa di SDN Kosambi 06 Pagi Jakarta Barat. *Ina Magdalena, dkk., Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa di Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3, 112.
- Israil, I. (n.d.). , “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Smp Negeri 1 Kayangan.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 89.
- Kurniawan, A. M. (2022). *Pengaruh Genre Based Method Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Bercecerita*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Meinarti, U. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 50 Jaling Kecamatan Bone.
- Muhammad Aji Soko Somadani , & Fahmi Wahyuningsih. (2021). Keterampilan Menulis Narasi dengan Metode Kooperatif Jigsaw. *Universitas Negeri Surabaya*, 49.
- Muhammad Syarul kahar, d. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Muhammad Syahrul kahar, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 280.
- Niswara, R., Muhajir, & Untari, M. F. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 88.
- Nur Azmi Alwi, d. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.

- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333.
- Perwita, S. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman dengan Menggunakan Metode Cooperative Scirpt Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Tarbiyatut Tholabah Kranji Paciran Lamongan. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Quality, D. F. (2018). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasa. *urnJal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 5.
- Rahmawati Matodang, d. (2021). *Ragam Media Pembelajaran diSD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Literasi Nusantara.
- Resmini, N. (2015). Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 20.
- Rusman. (2010). *Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusydiyah, E. F. (n.d.). *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Samsuri. (2008). "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 5, 37.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suci Aprilyanti, d. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 520.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabelessy, N. (2021). Metode Bercerita untuk Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dalam Bidang Pendidikan Bahasa dan Seni*, 1, 38.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1*. (n.d.).

- Utami, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 830.
- Wiyanti, D. (2007). *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VI-G SMP Negeri 4 Pemalang Tahun Ajaran 2006/2007*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Zaenab, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsaw untuk meningkatkan Keterampilan Membaca dan Berbicara Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Al-Af'ida*, 9, 6.
- Zainuri, A. (2018). Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam. *Jurnal Medina-Te*, 8, 4.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Profil Madrasah

I. Identitas Madrasah

1. Nama : MI HIDAYATUL MUBTADIIN
GONDANG PEMALANG
2. Status : Swasta
3. NPSN : 60713442
4. NSM : 111233270043
5. NPWP : 005404918502000
6. Alamat : Jl. Raya Gondanag, Gondang,
Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang
7. Email : Mi.hidayatulmubtadiin.gondang@gmail.com

II. Perkembangan Akreditasi

- a. Terakreditasi : Akreditasi B, berdasarkan sertifikat
165/BAP- SM/XI/2017
- b. Tanggal SK. Akreditasi : 09-11-2017
- c. No. SK. Pendiri : Wk/5C/Pgm/MI/1984
- d. Tanggal. SK. Pendirian : 1984-02-28

Daftar Guru dan Staf Madrasah

No.	Nama
1	Cesmi Hartati, S.Pd.I
2	Juariyah, S.Pd.I
3	Sri Murtiati, S.Pd.I
4	Ruswanto, A.Md
5	Siti Munawwaaroh, S.Pd.I
6	Erni Risantanti, S.Pd.I
7	Andi Sobirin, S.Pd
8	Eko Kurniawan, S.Pd.I
9	Lili Qurotul Ainiyah Sauniyah, S.Sos

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA INTURMEN KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN

No	Nama
1	Alya Oktaviani
2	Dhafin Mirza Zachran
3	Erbian Dwi Nurazwar
4	Eka Nurhayati
5	Jesika Andulusia
6	Julia Amadea
7	Mega Maya Lestari
8	Muhammad Adi Saputra
9	Muhammad Dahlan Iskan
10	Mustafidah Fauziyah R
11	Nizam Abdurahman
12	Nizam Alhuda
13	Rahma Indriyani
14	Reva Agit Sulistiyo
15	Ria Amalia
16	Sahira Septiana
17	Yulia Indah Safitri
18	Ziva Azira Putri

Lampiran 3

- **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Kelompok kontrol dan eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Pelaksanaan treatment

(RPP) Kurikulum 2013

Pertemuan ke 3

Satuan Pendidikan : MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang
Kelas/Semester : 5/2
Tema : lingkungan sahabat kita
Sub tema : sub tema 2 (perubahan lingkungan)
Pembelajaran ke :
Alokasi waktu : 1 jam 10 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berkhilak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi yang terdapat dipuzzle	3.8.1 Mengamati gambar peristiwa atau tindakan yang terdapat digambar <i>puzzle</i>

<p>4.8 Menyajiikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat paada teks fiksi yang terdapat dipuzzle</p>	<p>4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita pada <i>puzzle</i></p>
--	--

C. TUJUAN

1. Dengan kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar terdapat dipuzzle dengan benar.
2. Dengan melalau kegiatan pengamatan dan diskusi siswa mampu mengurutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar yang terdapat dipuzzle.
3. Dengan berbicara dengan teman sebaya siswa diharapkan mampu mempunyai rasa percaya diri menyampaikan gagasan untuk bercerita didepan kelas.

D. MATERI

demi air bersih , warga waborobo rela berjalan sejauh 15 kilometer

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : saintifik

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Jigsaw

F. MEDIA / ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media : 1. Teks bacaan

2. *puzzle*

G. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan pembukaan <ul style="list-style-type: none">• guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama peserta didik• guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran• guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan bentuk penilaian yang akan digunakan	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> guru melakukan <i>appersepsi</i> dan mengajukan pertanyaan komunikatif terkait dengan materi 	
2.	<p>Mengesplorasi/menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> guru membagi kelas menjadi 4 kelompok kecil guru mengarahkan 4 kelompok kecil untuk menentukan tim ahli dari perkelompok masing-masing <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> siswa menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> siswa mengamati gambar yang terdapat dipuzzle <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> siswa dibimbing oleh guru untuk bertanya 	50 menit

terkait gambar yang terdapat di puzzle

Mengkomunikasikan

- tim ahli tiap-tiap kelompok memaparkan hasil diskusi gambar yang terdapat di puzzle dengan kelompok lain
- tiap-tiap kelompok mengelola informasi pemaparan dari tim ahli (**mengasosiasi**)
- tim ahli kembali ke kelompoknya masing-masing
- tiap-tiap kelompok menggabungkan hasil dari pemaparan tiap-tiap tim ahli (**menalar**)
- peserta didik mempresentasikan hasil kegiatan belajarnya

	didepan kelas secara individu (mengkomunikasikan)	
3	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru memberikan penguatan • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	10 Menit

H. PENILAIAN

Teknik Penilaian

- a. Penilaian kebahasaan**
- b. Penilaian non kebahasaan**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Pelaksanaan treatmenten

(RPP) Kurikulum 2013

Pertemuan ke 4

Satuan Pendidikan	: MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pematang
Kelas/Semester	: 5/2
Tema	: lingkungan sahabat kita
Sub tema	: sub tema 2 (perubahan lingkungan)
Pembelajaran ke	:
Alokasi waktu	: 120 menit

I. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memeiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berkhhlak mulia.

J. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi yang terdapat dipuzzle	3.8.1 Mengamati gambar peristiwa atau tindakan yang terdapat digambar <i>puzzle</i>
4.8 Menyajiikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat paada teks fiksi yang terdapat dipuzzle	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita pada <i>puzzle</i>

K. TUJUAN

1. Dengan kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar terdapat *dipuzzle dengan benar*
2. Dengan melalui kegiatan pengamatan dan diskusi siswa mampu mengurutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan cerita nonfiksi pada gambar yang terdapat *dipuzzle*
3. Dengan berbicara dengan teman sebaya siswa diharapkan mampu mempunyai rasa percaya diri menyampaikan gagasan untuk bercerita didepan kelas.

L. MATERI

demi air bersih , warga waborobo rela berjalan sejauh 15 kilometer

M. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : saintifik
Strategi : *Cooperative Learning*
Metode : Jigsaw

N. MEDIA / ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media : 1. Teks bacaan
2. *puzzle*

O. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan pembukaan <ul style="list-style-type: none">• guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama peserta didik• guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran• guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan bentuk penilaian yang akan digunakan• guru melakukan <i>appersepsi</i> dan mengajukan pertanyaan komunikatif terkait dengan materi• guru meminta siswa supaya duduk sesuai kelompok masing-masing	120 menit
2.	<ul style="list-style-type: none">• siswa menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk cerita secara individu didepan kelas.	
3	<ul style="list-style-type: none">• guru memberi apresiasi terhadap siswa yang berani bercerita didepan kelas.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru menyimpulkan materi • Guru memberikan penguatan • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	
--	--	--

P. PENILAIAN

Teknik Penilaian

- c. Penilaian kebahasaan**
- d. Penilaian non kebahasaan**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sebelum Treatment (RPP) Kurikulum 2013 Pertemuan pertama

Satuan Pendidikan : MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pematang

Kelas/Semester : 5/2

Tema : lingkungan sahabat kita

Sub tema : sub tema 1 (Manusia dan lingkungan)

Pembelajaran ke :

Alokasi waktu : 60 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat di teks nonfiksi
4.8 Menyajiikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan membaca, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar

D. MATERI

demi air bersih , warga waborobo rela berjalan sejauh 15 kilometer

E. PENDEKATAN METODE


Pendekatan : *scientific*

Strategi : Cooperative Learning

Metode : konfesioanl

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama siswa-siswa• Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian tempat duduk, pakaian,• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dibentuk penilaian yang dilakukan• Guru melakukan <i>apresiasi</i> dan mengajukan pertanyaan komunikatif terkait dengan materi	10 menit
2.	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none">• Siswa membaca materi dengan judul "siklus air dan tanah"	40 menit

	 <ul style="list-style-type: none"> • Siswa perindividu menceritakan cerita nonfiksi yang telah dibaca didepan kelas. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru memberikan pengutan • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	10 menit

F. Media pembelajaran

Sumber pembelajaran :Buku Tematik

G. TEKNIK PENILAIAN

Penilaian kebahasaan

Penilaian non kebahasaan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sebelum diberi treatment

(RPP) Kurikulum 2013

Pertemuan Kedua

Satuan Pendidikan : MI Hidayatul Mubtadiin Gondang Pemalang

Kelas/Semester : 5/2

Tema : lingkungan sahabat kita

Sub tema : sub tema 1 (Manusia dan lingkungan)

Pembelajaran ke :

Alokasi waktu : 60 menit

H. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya

berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berkhlah mulia.

I. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat di teks nonfiksi
4.8 Menyajiikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita

J. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan membaca, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar

K. MATERI

demi air bersih , warga waborobo rela berjalan sejauh 15 kilometer

L. PENDEKATAN METODE


Pendekatan : *scientific*

Strategi : Cooperative Learning

Metode : konfesioanl

II. Langkah-Langkah Pemebelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pemelajaran dengan salam dan berdo'a bersama siswa-siswa• Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian tempat duduk, pakaian,• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dibentuk penilaian yang dilakukan• Guru melakukan <i>appresiasi</i> dan mengajukan pertanyaan komunikatif	10 menit

	terkait dengan materi	
2.	<p>Kegiatan inti</p>  <ul style="list-style-type: none"> Siswa perindividu menceritakan cerita nonfiksi yang telah dibaca didepan kelas. 	40 menit
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan Guru memberikan pengutan Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa Guru menutup pembelajaran dengan salam 	10 menit

M. Media pembelajaran

Sumber pembelajaran :Buku Tematik

N. TEKNIK PENILAIN

Penilaian kebahasaan

Penilaian non kebahasaan

Materi pelaksanaan pembelajaran



Perubahan lingkungan terjadi karena faktor alam dan kegiatan manusia. Ada perubahan yang menguntungkan, tetapi ada pula perubahan yang merugikan. Apa sajakah itu?



Ayo Membaca



Siklus Air Tanah

Proses siklus air menyebabkan air bergerak meninggalkan tanah ke udara. Selanjutnya, air turun lagi ke tanah dalam bentuk air hujan. Nah, air yang turun ke tanah ini ada yang masuk ke sungai. Aliran air di sungai ini akan terkumpul kembali di laut. Selain masuk ke sungai dan mengalir ke laut, ada juga air yang tergenang membentuk danau.

Air yang turun ke tanah ada yang masuk dan bergerak ke dalam tanah melalui celah-celah dan pori-pori tanah serta batuan. Air yang masuk ke dalam tanah ini kemudian menjadi air cadangan (sumber air).



Hutan menjaga ketersediaan air

Air cadangan akan selalu ada apabila daerah peresapan air selalu tersedia. Daerah resapan air terdapat di hutan-hutan. Tumbuhan hutan mampu memperkukuh struktur tanah. Saat hujan turun, air tidak langsung hanyut, tetapi air akan terserap dan tersimpan di dalam tanah. Air yang tersimpan dalam tanah akan menjadi air tanah. Air akan lebih mudah meresap jika terdapat banyak tumbuhan. Air yang meresap akan diserap oleh akar tumbuhan tersebut. Adanya air dan akar di dalam tanah menyebabkan struktur tanah menjadi kukuh dan tidak mudah longsor.

Nah, menyimak uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan hutan sangat penting. Hutan berperan dalam penyimpanan air. Oleh karena itu, kita harus senantiasa menjaga kelestarian hutan.

Saat ini hutan banyak yang gundul akibat penebangan liar. Selain penebangan, hutan dapat rusak akibat pembakaran. Pepohonan di hutan



Bangunan gedung dan jalan mengurangi resapan air hujan.

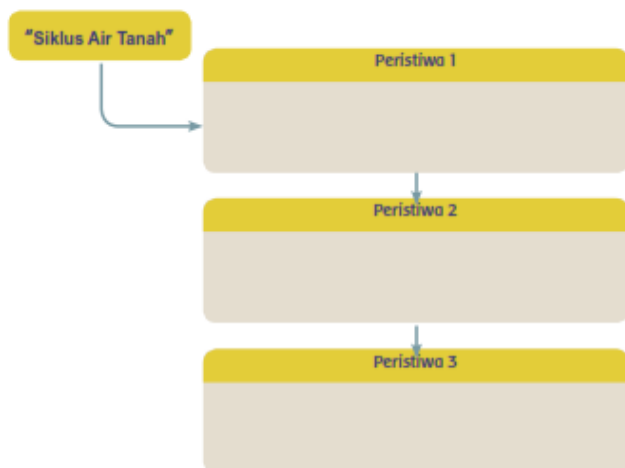
ditebang atau dibakar dengan alasan tertentu. Seperti untuk membuka lahan pertanian, perumahan, atau industri. Kegiatan-kegiatan ini dapat mengurangi kemampuan tanah dalam menyimpan air. Akibatnya, pada saat hujan terjadi banjir dan pada saat kemarau banyak daerah mengalami kekeringan.

Pembangunan jalan yang menggunakan aspal atau beton dapat menghalangi meresapnya air hujan ke dalam tanah. Akibatnya, pada saat hujan air tidak dapat meresap ke dalam tanah. Hal ini menyebabkan terjadinya banjir dan air menggenangi jalan-jalan.

Nah, apa akibatnya jika daerah resapan air semakin berkurang? Apabila daerah resapan air semakin berkurang, cadangan air di bumi ini semakin menipis. Hal ini dapat mengakibatkan sungai-sungai dan danau menjadi kering. Keringnya sungai dan danau menyebabkan proses penguapan semakin menurun. Menurunnya proses penguapan ini menyebabkan berkurangnya pengendapan titik-titik air di awan. Keadaan ini tentu mengurangi terjadinya hujan.

(Sumber: IPA Selingtemas 5 untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional)

Kamu telah membaca teks "Siklus Air Tanah". Peristiwa apa yang terdapat pada teks? Bagaimana urutannya? Tuliskan dalam diagram alir berikut.



Penelitian Pra dan eksperimen

4. Analisis Hasil Pengamatan (observasi)

Data analisis pengamatan (observasi) didapatkan dari lembar observasi.

a. Pengamatan pembelajaran keterampilan bercerita

Data yang diambil melalui observasi yang dilakukan guru pada saat pembelajaran yang dipaparkan dengan deskriptif kualitatif.

b. Pengamatan kegiatan mengevaluasi cooperative learning berbantuan media *Puzzle* tipe *Jigsaw*.

Data yang diperoleh melalui penjumlahan skor mentah, kemudian dianalisis dengan presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Jumlah desimal} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor max}} \times 100$$

Keterangan :

100 = bilangan tetap atau presentase 100

Skor minimum = 1

Skor maksimum = 4

Jumlah variabel = 7

Skor maksimal = jumlah variabel x skor maksimal aspek

2. Analisis aktivitas siswa

Tes ini dilakukan untuk mengukur aktivitas siswa selama pembelajaran model *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw*. Data yang diperoleh melalui penjumlahan skor mentah, kemudian di dianalisis dengan presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase } x = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skr}} \times 100$$

Wali kelas V



Ruswanto A.Md

Peneliti



Devi Nurulita Sari

Kepala Sekolah



Cesmi Hartati, S.Pd.I

Lampiran 4

Data hasil pengamatan kelompok kontrol

NAMA	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	JUMLAH	Jumlah desimal
B1	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B2	1	1	1	1	2	2	1	9	32.14
B3	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B4	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B5	2	1	1	2	3	2	1	12	42.85
B6	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B7	1	1	1	1	2	2	1	9	32.14
B8	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B9	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B10	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B11	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B12	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B13	1	1	1	2	2	1	1	9	32.14
B14	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57
B15	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B16	1	1	1	2	1	1	1	8	28.57
B17	1	1	1	1	1	1	1	7	25
B18	1	1	1	1	2	1	1	8	28.57

Data hasil pengamatan pelaksanaan keterampilan bercerita

NAMA	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	JUMLAH	Jumlah
									desimal
B1	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B2	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B3	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B4	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B5	3	4	4	4	4	4	4	28	96.42
B6	3	2	3	3	3	3	3	20	71
B7	3	2	3	3	4	4	3	22	78
B8	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B9	3	3	3	3	4	4	3	23	82.14
B10	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B11	3	3	3	4	4	4	3	24	85.71
B12	4	4	3	3	4	4	4	26	92.85
B13	4	4	3	3	4	4	3	24	85.71
B14	3	3	3	3	4	3	3	22	78.57
B15	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B16	3	3	3	4	3	4	3	23	82.14
B17	3	3	3	3	3	3	3	21	75
B18	3	3	3	3	4	4	3	23	82.14

Indikator aspek penilaian keterampilan bercerita

No	Aspek		Indikator	Skor	Keterangan
1	Intonasi	1	Siswa menggunakan intonasi tanda baca dengan sangat tepat.	4	sangat baik
		2	Siswa menggunakan intonasi tanda baca dengan tepat	3	Baik
		3	Siswa menggunakan intonasi tanda baca dengan cukup tepat	2	Cukup
		4	Siswa menggunakan intonasi tanda baca dengan kurang tepat.	1	kurang
2	Pelafalan	1	Siswa sangat tepat dalam melafalkan kosa kata bahasa sehingga terdengar sangat jelas	4	sangat baik
		2	Siswa tepat dalam melafalkan kosa kata bahasa sehingga terdengar sangat jelas	3	baik
		3	Siswa cukup tepat dalam melafalkan kosa kata bahasa sehingga terdengar sangat jelas	2	cukup
		4	Siswa kurang dalam melafalkan kosa kata bahasa sehingga terdengar sangat jelas	1	kurang
3	Pemilihan	1	Siswa dalam mengucapkan kosa kata sangat tepat.	4	sangat

	kata				baik
		2	Siswa dalam mengucapkan kosa kata tepat	3	Baik
		3	Siswa dalam mengucapkan kosa kata cukup tepat.	2	cukup
		4	Siswa dalam mengucapkan kosa kata kuran tepat	1	kurang
4	Keruntutan	1	Siswa sangat mengucapkan sangat runtut	4	sangat baik
		2	siswa mengucapkan kalimat denga runtut	3	baik
		3	Siswa cukup runtut mengucapkan kalimat	2	cukup
		4	Siswa kurang runtut dalam mengucapkan kalimat	1	kurang
5	Keberanian	1	Siswa sangat berani dalam bercerita di depan kelas	4	sangat baik
		2	Siswa berani dalam bercerita di depan kelas	3	baik
		3	siswa cukup berani dalam bercerita di depan kelas	2	cukup
		4	Siswa kurang berani dalam bercerita di depan kelas	1	kurang
6	Sikap	1	Siswa sangat percaya diri,	4	sangat

	percaya diri		ekspresif, tidak gerogi, gerak gerak wajar, sangat tenang		baik
		2	Siswa percaya diri, ekspresif, tidak gerogi, gerak gerak wajar, sikap tenang	3	baik
		3	siswa cukup percaya diri, ekspresif, sedikit gerogi, gerak gerak beberapa kali tidak wajar, cukup tenang	2	cukup
		4	Siswa kurang percaya diri, ekspresif, gerogi, gerak gerak beberapa kali tidak wajar, sikap kurang tenang	1	kurang
7	Mengulasai tema	1	Siswa bercerita sangat sesuai dengan tema, rangkaian cerita sangat saling berhubungan	4	sangat baik
		2	Siswa bercerita sesuai dengan tema, rangkaian cerita saling berhubungan	3	baik
		3	Siswa bercerita cukup sesuai dengan tema, sesekali rangkaian cerita tidak sesuai	2	Cukup
		4	Siswa bercerita kurang sesuai dengan tema, beberapa kali rangkaian cerita tidak saling berhubungan	1	Kurang

Analisis aktivitas siswa pada metode *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw*

No. ASpek	Aspek yang diamati
A1	Siswa mampu berdiskusi dengan temannya
A2	Siswa mampu menceritakan peristiwa yang terdapat di puzzle
A3	Siswa mempunyai rasa saling menghargai
A4	Siswa memiliki semangat dalam bekerja kelompok
A5	Siswa mampu menemukan ide dan gagasan yang terdapat dipuzzle
A6	Siswa mampu menyusun potongan puzzle dengan baik

Siswa	A1	A2	A3	A4	A5	A6	Skor	presentas e
B1	4	4	4	4	4	4	24	100
B2	4	4	4	4	4	4	24	100
B3	4	3	4	4	4	4	23	95,83333
B4	4	4	4	4	3	4	23	95,83333
B5	4	3	4	4	3	4	22	91,66667
B6	4	4	4	4	3	4	23	95,83333
B7	3	4	4	4	3	4	22	91,66667
B8	3	4	4	4	3	4	22	91,66667
B9	3	3	4	4	4	4	22	91,66667
B10	3	3	4	4	3	4	21	87,5

Data pada penilaian data diatas menggunakan rumus excel sebagai berikut :

$$\text{presentase } x = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

data diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran ketika pembelajaran cooperatif learning melalui media puzzle tipe jigsaw menunjukan semua sampling sangat baik dengan hasil presentase lebih dari 84%.

Lampiran 5

IBM SPSS Statistics Viewer - /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.000000
	Std. Deviation	2.5928821
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.184
	Negative	-.136
Test Statistic		.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.107 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

ONEWAY hasil BY eksperimen
 /STATISTICS=HOMOGENEITY
 /MISSING ANALYSIS.

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic: off off off off

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode ON | H: 160, W: 510 pt

IBM SPSS Statistics Viewer - /MISSING ANALYSIS.

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil - Based on Mean	3.787	1	34	.069
- Based on Median	2.120	1	34	.155
- Based on Median and with adjusted df	2.120	1	28.561	.156
- Based on trimmed mean	3.486	1	34	.071

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	22666.306	1	22666.306	680.672	.000
Within Groups	1119.044	34	32.913		
Total	23785.350	35			

T-TEST GROUPS=ekspimen (1 2)
 /MISSING=ANALYSIS
 /VARIABLES=hasil
 /CRITERIA=CI (.95).

T-Test

Activate Windows
 Go to Settings to activate Windows.

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode ON

IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Log
 Regression
 Title
 Notes
 Active Dataset
 Variables Entered/Removed
 Model Summary
 ANOVA
 Coefficients
 Residuals Statistics
 Log
 NPur Tests
 Title
 Notes
 One-Sample Kolmogorov-Sm
 Log
 One-way
 Title
 Notes
 Test of Homogeneity of Varia
 ANOVA
 Log
 T-Test
 Title
 Notes
 Group Statistics
 Independent Samples Test
 Log

T-Test

Group Statistics

	ekspeleman	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	hasil kontrol	18	29.5617	4.38185	1.03261
	hasil eksperimen	18	79.7461	6.82828	1.60944

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil	Equal variances assumed	3.787	.060	-26.243	34	.000	-50.18444	1.91233	-54.07077	-46.29812
	Equal variances not assumed			-26.243	28.971	.000	-50.18444	1.91233	-54.09577	-46.27312

SAVE OUTFILE="C:\Users\lAcER\Documents\DATA SPSS SKRIPSI DEVI.sav"
 /COMPRESSED.
 GET
 FILE="C:\Users\lAcER\Documents\SKRIPSI WURUD\DATA SPSS 25\DATA SPSS SKRIPSI DEVI.sav".
 DATASET NAME DataSet2 WINDOW=FRONT.
 GET
 FILE="C:\Users\lAcER\Documents\SKRIPSI WURUD\DATA SPSS 25\DATA SPSS SKRIPSI DEVI.sav".

Activate Windows
 Go to Settings to activate Windows.

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unlocks ON

Search | 20°C | Berawan | 14:04

Lampiran 6

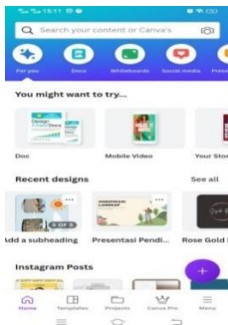
Alat dan bahan pembuatan media *puzzle*



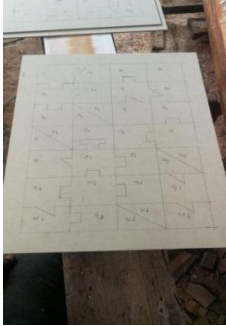
Kayu triplek 8 potong
sepanjang 30 x 40 cm



Lem kayu, cutter, pensil,
penghapus, penggaris
sebagai alat untuk
pembuatan puzzle



Aplikasi canva untuk mendesain
gambar gambar urutan peristiwa
yang akan dijadikan puzzle



Desain puzzle

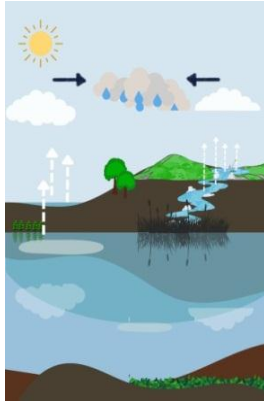


Bagian tepi potongan kayu yang sudah terpotong



Kayu triplek yang sudah dipotong-potongn puzzle kecil yang akan disusun

Desain urutan peristiwa yang sudah dibuat dengan aplikasi Canva



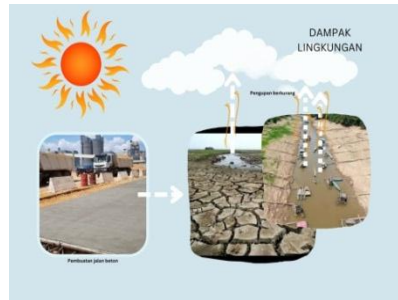
Peristiwa 1



Peristiwa 2



Peristiwa 3



Peristiwa 4

Puzzle yang akan digunakan untuk proses belajar mengajar.





Gambar potongan puzzle yang sudah disatukan menjadi *puzzle* yang utuh



Gambar potongan puzzle yang sudah disatukan menjadi *puzzle* yang utuh

Lampiran 7

Dokumen pembelajaran metode konvensional

Foto kondisi awal guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Kondisi siswa menyampaikan ide dan gagasan dalam bercerita di depan kelas perindividu



Dokumen *Cooperative Learning* melalui media *Puzzle* tipe *Jigsaw*

Foto siswa membentuk kelompok dan menyimak penjelasan guru dalam pembelajaran *jigsaw*



Foto siswa bekerja sama merangkai potongan *puzzle* untuk membentuk gambar yang utuh



Foto siswa berdiskusi menemukan ide dan gagasan peristiwa yang terdapat di gambar *puzzle* yang utuh

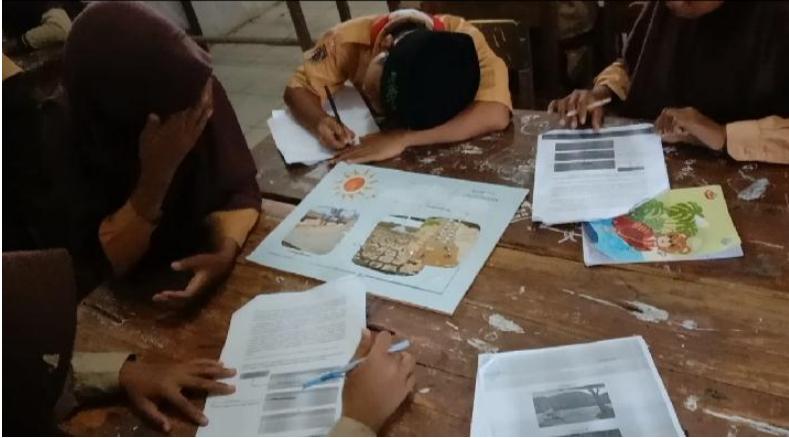


Foto tim ahli mendatangi kelompok lain untuk menjelaskan peristiwa yang terdapat di gambar *puzzle* yang utuh



Foto salah siswa ketika menceritakan urutan peristiwa didepan kelas secara individu



Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA R.I. UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI WALISONGO FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor : 4054/Un.10.3/15/DA.04.09/08/2022

Semarang, 16 Agustus 2022

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth,
Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Devi Nurulita Sari

Nim : 1703096019

Judul : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI
MEDIA *PUZZLE* TIPE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN BERCERITA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V MI HIDAYATUL MUBTADIIN
GONDANG PEMALANG**

Menunjuk Saudara : **Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd.** Sebagai Pembimbing

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Wassalmu 'alaikum Wr. Wb.

A.n Dekan
Mengetahui,
Setua Jurusan PGMI



Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd.
NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 9



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL AZIZ GONDANG
MI HIDAYATUL MUBTADIIN GONDANG
DESA GONDANG KEC. TAMAN KAB. PEMALANG
TERAKREDITASI 'B'**

Alamat : Jl. Raya Gondang RT.5/01 Kec.Taman-Pemalang 52361 |Email : mis.gondang.taman@gmail.com.

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cesmi Hartati, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Devi Nurulita Sari
NIM : 1703096019
Fakultas/prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang

Telah melaksanakan penelitian di MI Hidayatul Muhtadiin Gondang Pemalang pada bulan Januari 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Cooperative Learning Melalui Media Puzzle Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Hidayatul Muhtadiin Gondang Pemalang”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 1 februari 2023

Kepala Sekolah



Cesmi Hartati, S.Pd.I

Lampiran 10

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Devi Nurulita Sari
Tempat, tanggal lahir : Pemalang, 6 Januari 1999
Agama : Islam
Alamat : Desa Cibelok Kecamatan
Taman Kabupaten Pemalang
E-mail : devinurulita916@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Formal

- a. TK Pertiwi Cibelok
- b. SD N 03 Cibelok
- c. SMP N 2 Taman
- d. SMA N 2 Pemalang
- e. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan