

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM  
MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA ANAK DENGAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW KELAS VA SDN  
013 SAMARINDA ILIR**

**Niniati**  
*Guru pada SDN 013 Samarinda Ilir*

**ABSTRAK**

*Masalah mendasar pada pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita di kelas VA SDN 013 Samarinda Ilir adalah kurangnya minat dan kurang aktifnya siswa dalam belajar. Penelitian ini dilaksanakan untuk memecahkan masalah siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita di kelas VA SDN 013 Samarinda Ilir tersebut, baik masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Untuk meningkatkan minat siswa untuk mengidentifikasi unsur cerita diharapkan guru dapat menggunakan metode mengajar yang bervariasi, salah satu diantaranya adalah pembelajaran kooperatif model jigsaw sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara dan evaluasi. Teknik analisis data penelitian ini berupa penilaian hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pada setiap siklus. Sesuai dengan hasil analisis tersebut terlihat adanya peningkatan kemampuan penguasaan materi pembelajaran, hal ini dapat dilihat mulai rata-rata nilai dasar adalah 61,72 sebelum menggunakan pembelajaran model jigsaw. Setelah menggunakan pembelajaran model jigsaw nilai rata-rata siswa meningkat yaitu pada siklus I 68,8 dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 86,03.*

**Kata Kunci :** *Peningkatan, Mengidentifikasi Unsur Cerita, Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw.*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Johnson & Johnson dan Mois (dalam Hanim 2002) menyatakan, bahwa hampir 85% pengajaran di sekolah menggunakan metode ceramah. Melalui metode tersebut seorang siswa boleh duduk sendirian mendengar ajaran guru dengan teliti, tetapi ada pula yang tidak teliti,

kemudian mengerjakan tugas latihan yang diberi guru. Siswa boleh bertanya pada guru, merujuk pada buku atau bertanya pada kawan atau orang lain tentang hal yang belum dipahami.

Belajar secara individu ini terjadi juga pada SDN 013 Samarinda Ilir dan bahkan memberi kesan berkompetisi dengan yang lainnya sehingga membuat siswa merasa rendah diri dari temannya. Akhirnya diantara mereka kurang terwujudnya proses interaksi di kelas. Oleh karena itu peluang siswa berkomunikasi untuk membangun perkembangan sosialisasi anak-anak, hubungan sesama mereka dan peningkatan daya kognitif mereka seperti : persepsi, berpikir, mengingat dan kepedulian sesama yang semestinya dibina sejak awal di rumah dan di sekolah (dalam Hanim 2002). Proses sosialisasi itu didapati anak-anak melalui hubungan terhadap guru, sesama siswa, kawan dan Ibu Bapak, maupun pergaulan di sekitar anak-anak berada Dwonnetzky, dan Piaget (dalam Hanim 2002).

Melihat latar belakang di atas, maka timbul beberapa masalah antara lain: Anak tidak percaya diri, kurangnya motivasi belajar anak, anak tidak mampu berpikir kritis, kurangnya kerjasama sesama siswa, tidak tercapai nilai yang diharapkan.

Penulis mengangkat masalah “Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Anak dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Kelas VA SDN 013 Samarinda Ilir”. Sesuai dengan analisis kemampuan siswa kelas V dalam mengidentifikasi unsur cerita, kemudian menyimpulkan isi cerita itu dalam kalimat, masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi guru kepada siswa, guru tidak menggunakan metode yang variatif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa kurang fokus dalam belajar. Diharapkan guru lebih aktif, menyusun dan merumuskan tujuan, strategi agar peningkatan prestasi belajar siswa. Untuk itu penulis menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw.

Sebelum peneliti mengadakan tindakan dengan pembelajaran kooperatif model jigsaw, peneliti mengadakan tes untuk mengidentifikasi unsur cerita masih rendah. Dari 29 siswa terdapat 51,4% siswa yang mendapat nilai yang kurang dari atau sama dengan 60 dan 48,6% memperoleh nilai lebih dari 60, dengan nilai rata-rata siswa kelas VA 61,72.. Kenyataan ini berbanding terbalik dengan harapan guru dalam mencapai standar belajar tuntas mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu perolehan nilai 70.

Dilihat dari hasil observasi, rata-rata kelas pun tidak mencapai nilai 70, maka pembelajaran ini perlu adanya perbaikan.

## Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang penulis temukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan strategi pembelajaran model jigsaw dalam meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi unsur cerita?
2. Apakah pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita?

## KAJIAN TEORI

### Unsur Cerita Karya Sastra (Cerita Pendek)

Unsur cerita adalah unsur yang membangun karya sastra, Zaidan dkk (2004). Unsur-unsur cerita adalah unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri ([www.google.com.agustinus](http://www.google.com.agustinus)). Pada umumnya para ahli sepakat bahwa unsur cerita dalam karya sastra antara lain meliputi, tema (*sense*), tokoh (*actor*), latar (*setting*), amanat (*intention*).

#### Tema (*sense*)

Tema adalah pokok pikiran; dasar cerita (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Tema adalah gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra ([www.google.com.agustinus](http://www.google.com.agustinus)). Barbin (dalam Suparman 2006), mengemukakan tema adalah suatu gagasan sentral yang menjadi dasar tolak penyusunan karangan dan sekaligus menjadi sasaran karangan tersebut. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah sesuatu yang menjadi pokok masalah atau pokok pikiran pengarang yang ditampilkan dalam karangan. Tema biasanya diambil dari dunia sekitar pengarang, baik yang dialami sendiri atau orang lain, baik terjadi dalam kehidupan sehari-hari, nyata maupun khayal.

#### Tokoh (*actor*)

Agustinus ([www.google.com](http://www.google.com)), berpendapat tokoh adalah individu ciptaan/rekaan pengarang yang mengalami peristiwa dalam berbagai peristiwa cerita. Pada umumnya berwujud manusia, dapat pula berwujud binatang atau benda yang diinsanakan. Berdasarkan fungsi tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak

mengalami peristiwa dalam cerita, sedangkan tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral.

Berdasarkan perannya, pelaku dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Pelaku protagonis adalah pelaku yang memperjuangkan ide cerita atau sering disebut pelaku utama (tokoh sentral).
2. Pelaku antagonis adalah pelaku yang menentang ide cerita atau menjadi penghalang atau penentang ide yang diperjuangkan pelaku protagonis.
3. Pelaku tritagonis adalah pelaku yang menjadi penengah atau pelaku protagonis dan pelaku antagonis.

### **Latar (*setting*)**

Agustinus ([www.google.com](http://www.google.com)), latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar meliputi penggambaran letak geografis (topografi, pemandangan, perlengkapan, ruang), pekerjaan tokoh, waktu berlakunya kejadian, musim, lingkungan agama, moral, intelektual, sosial dan emosional tokoh.

Latar atau setting adalah lingkungan fisik tempat kegiatan berlangsung, Tarigan (dalam menulis, 1994). Berdasarkan pernyataan di atas, latar berkenaan dengan tempat, situasi dan waktu terjadinya peristiwa yang sedang berlangsung atas para pelaku. Latar yang baik dapat mendukung pelaksanaan tema dan amanat.

### **Amanat (*intention*)**

Amanat adalah pesan; perintah (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Suprapto (dalam Suparman, 2006) mengemukakan amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra dan sekaligus pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Sependapat dengan itu, amanat menurut Sudiro Satolo (1988) ialah pesan pengarang kepada atau publiknya.

Agustinus ([www.google.com](http://www.google.com), 2009), menyatakan bahwa amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan secara implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir, dapat pula secara eksplisit yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasihat, anjuran, larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita.

## Strategi Konsep Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif didasari atas filosofi bahwa, setiap manusia memiliki derajat potensi, latar belakang, dan masa depan yang berbeda-beda. Suatu perbedaan jika tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar manusia itu sendiri. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja dirancang untuk mengembangkan interaksi yang saling memahami perbedaan, saling asuh, dan saling tenggang rasa satu sama lain demi menghindari kesalahpahaman dan ketersinggungan yang dapat menimbulkan permusuhan. Secara singkat Abdurahman dan Bintoro (dalam Priyono dkk 2007) mengatakan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, asih dan asuh antar sesama siswa sebagai latihan dalam kehidupan nyata.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif diuraikan Abdurahman dan Bintoro lebih lanjut bahwa, pembelajaran kooperatif merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen tersebut adalah (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Yang dimaksud saling ketergantungan positif adalah hubungan yang saling membutuhkan. Dalam konteks ini pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa agar saling membutuhkan satu sama lain. Saling ketergantungan positif menuntut adanya interaksi promotif yang memungkinkan siswa saling memberi motivasi untuk memperoleh prestasi belajar yang baik . Saling ketergantungan positif dalam pembelajaran dapat dicapai melalui (1) saling ketergantungan mencapai tujuan, (2) saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, (3) saling ketergantungan bahan dan sumber, (4) saling ketergantungan peran, dan (5) saling ketergantungan reward.

Belajar kooperatif (*cooperative learning*) adalah strategi pembelajaran kelompok kecil yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang, dan mendorong proses demokrasi di kelas, Barba (dalam Widodo, 2007). Sedangkan menurut Slavin (dalam Irawan 2007) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai siswa bekerja dan belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil, saling

menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individual maupun kelompok. Kelompok dibuat kecil, biasanya terdiri atas 5–6 orang agar interaksi antar kelompok menjadi maksimal dan efektif.

### **Tujuan Pembelajaran dan Hasil Belajar**

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

### **Hasil Belajar Akademik**

Slavin dan para ahli lainnya percaya bahwa memusatkan perhatian pada kelompok pembelajaran kooperatif dapat mengubah norma budaya anak muda dan membuat budaya lebih dapat menerima prestasi menonjol dalam tugas-tugas pembelajaran akademik.

### **Penerimaan terhadap Perbedaan Individu**

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latarbelakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

### **Pengembangan Keterampilan Sosial**

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam.

### **Pembelajaran Model Jigsaw**

Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dengan model jigsaw. Metode ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan dari Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan. Dalam penerapan model jigsaw, kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks, dan tiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari

suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Kumpulan siswa semacam itu disebut "kelompok pakar" (*expert group*). Selanjutnya, para siswa yang berada dalam kelompok pakar kembali ke kelompok semula (*home teams*) untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam "*home teams*", para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari, Nurhadi (Kurikulum 2004).

### **Tujuan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw**

Tujuan pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah untuk menumbuhkan sikap saling ketergantungan positif dan melatih keterampilan menjalin hubungan antarpribadi. Yang dimaksud saling ketergantungan positif disini adalah siswa merasa saling membutuhkan, saling membutuhkan dalam mencapai tujuan, saling membutuhkan dalam menyelesaikan tugas, saling membutuhkan bahan atau sumber, saling membutuhkan peran dan saling membutuhkan hadiah.

### **Kelebihan Pembelajaran Model Jigsaw**

Kelebihan Pembelajaran Model Jigsaw (Sujadi, 2008) adalah:

- a. Melatih setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mempelajari materi pembelajaran yang ditugaskan kepadanya kemudian mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain.
- b. Tidak ada siswa yang hanya berdiam diri saja, karena semua bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing.
- c. Siswa lebih aktif belajar, dapat lebih mudah memahami materi tersebut, mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berfikir logis.

### **Kekurangan Pembelajaran Model Jigsaw**

Kekurangan pembelajaran model jigsaw (Sujadi, 2008) adalah:

- a. Siswa yang daya tangkapnya rendah akan mengalami kesulitan karena ia tidak memiliki kesempatan untuk berkonsultasi dengan yang lainnya seperti halnya ketika bekerja dalam kelompok ahli sehingga tidak ada interaksi dari sesama anggota kelompok, karena tidak didukung oleh kemampuan siswa untuk memahami materi yang diberikan.
- b. Membutuhkan waktu yang banyak.
- c. Tidak cocok diterapkan pada kelas yang mayoritas anaknya berdaya pikir lemah.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini dirancang sesuai dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian menawarkan cara dan prosedur kerja untuk memperbaiki dan meningkatkan profesional guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Oktober tahun pembelajaran 2009/2010 di kelas VA SDN 013 Samarinda Ilir.

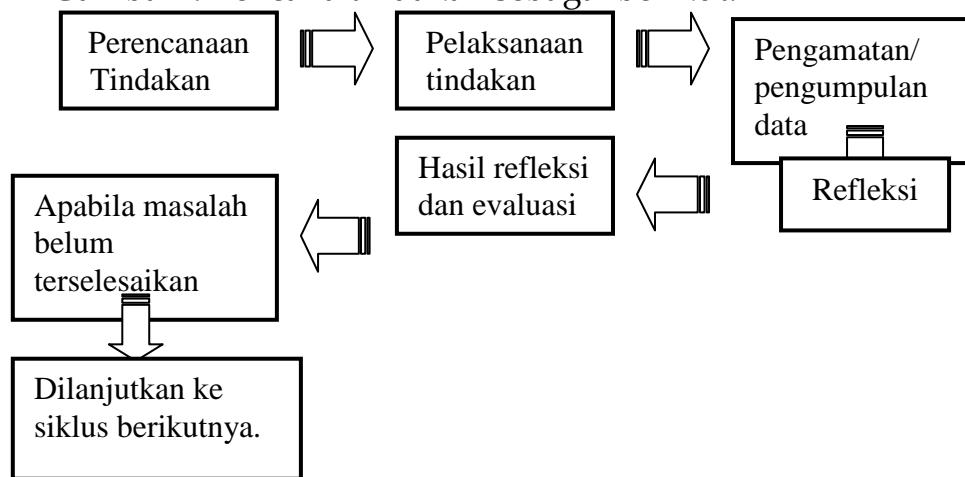
### Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V A SDN 013 Samarinda Ilir semester II tahun pelajaran 2009/2010 dengan jumlah siswa 29 orang, siswa laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 14 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif model jigsaw.

### Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw, pelaksanaannya terdiri dari dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (2) pelaksanaan atau tindakan (3) pengamatan atau observasi dan (4) refleksi.

Gambar1. Rencana tindakan sebagai berikut:



### Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, maka data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang berlangsung di SDN 013 Samarinda Ilir.

2. Kegiatan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi model jigsaw.
3. Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran kooperatif model jigsaw.
4. Proses hasil belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang terkumpul diperoleh dengan menggunakan observasi, evaluasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pelaksanaan pembelajaran kooperatif model jigsaw berlangsung. Evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil belajar siswa secara individu pada akhir setiap siklus. Bentuk soal pada tes yang akan diberikan kepada siswa adalah berbentuk uraian. Evaluasi ini untuk mengetahui apakah dengan pembelajaran kooperatif model jigsaw ada peningkatan dari sebelumnya.

Wawancara dilakukan untuk mendapat gambaran aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Adapun hal-hal yang ditanyakan kepada siswa menarik atau tidaknya pembelajaran model jigsaw yang dilaksanakan guru, dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah atau tidak. Tugas diberikan pada saat proses pembelajaran adalah tugas kelompok digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa saat berdiskusi saling membantu antara satu dengan yang lain. Tes di akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar secara individu persiklus.

### Teknik Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus akan dilaksanakan 3 x 35 menit atau tiga jam pelajaran. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif (hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Peneliti menggunakan rata-rata dan persentase.

### Rata-rata

Rata-rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu kelas dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan membandingkan rata-rata skor belajar masing-masing siklus dengan menggunakan rumus (Riduan,2003):

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

Keterangan:

$$\bar{x} = \text{Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus}$$

$$n = \text{Banyaknya siswa}$$

$$\sum_{i=1}^n x_i = \text{Jumlah seluruh skor siswa}$$

Persentase (%)

Persentase digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar ke siklus I, siklus I ke siklus II dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan:

a = Nilai hasil siswa

b = Jumlah siswa

### Kriteria Keberhasilan

Kriteria yang menjadi tolak ukur dalam menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa adalah jika terjadi peningkatan nilai rata-rata pada akhir setiap siklus dari nilai rata-rata sebelum dilaksanakan pembelajaran kooperatif model jigsaw. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus, tindakan akan dihentikan jika perolehan nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ketentuan 80% siswa memenuhi nilai ketuntasan belajar minimal 70.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I terdiri dari aktivitas siswa dan aktivitas guru.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru pada Siklus I

No.	Aspek Observasi	Hasil Observasi	Keterangan
1.	Aktivitas siswa a. Perhatian siswa b. Partisipasi siswa c. Pemahaman siswa d. Kerjasama	4 4 3 3	Baik Baik Cukup Cukup
2.	Aktivitas guru a. Kemampuan menyampaikan		

	materi b. Kemampuan memotivasi siswa c. Kemampuan membimbing siswa d. Pengelolaan kelas	4 3 3 3	Baik Cukup Cukup Cukup
--	--	------------------	---------------------------------

Tabel 2. Persentase hasil belajar pada siklus I

Skor	Jumlah Siswa	Jumlah skor	Persentase
50	4	200	10%
60	8	480	24,1%
70	4	280	14%
75	5	375	18,8%
80	6	480	24,1%
90	2	180	9%
<b>Jumlah</b>		1995	100%
<b>Nilai rata-rata</b>		68,8	-

Hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II terdiri dari aktivitas siswa dan aktivitas guru.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan pembelajaran model jigsaw. Demikian pula pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Secara keseluruhan hasil penelitian siklus I dan siklus II rata-rata skor aktivitas guru, siswa, dan kriteria hasil observasi proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model jigsaw dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rata-rata dan Kriteria Hasil Observasi Tiap Siklus

Pelaksanaan	Rata-rata		Kriteria	
	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru
Siklus I	3,5	3,25	Cukup	Cukup
Siklus II	4,25	4,25	Baik	Baik

Pelaksanaan siklus I rata-rata aktivitas siswa dinilai 3,5 dengan kriteria cukup sedangkan aktivitas guru memperoleh nilai 3,5 dengan kriteria cukup. Pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan pada aktivitas siswa maupun aktivitas guru, kedua aktivitas tersebut dengan kriteria baik. Hasil wawancara pada siklus II menunjukkan perubahan menjadi lebih baik. Siswa dapat memahami materi dengan mudah, dan siswa termotivasi untuk belajar karena penyampaian pembelajaran menarik.

Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dengan membandingkan hasil belajar siswa pada siklus I dengan hasil belajar pada siklus II diperoleh dengan membandingkan nilai rata-rata kelas pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu 68,80 dan rata-rata hasil belajar pada siklus II yaitu 86,03 naik 16,90 angka dari nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II secara keseluruhan mengalami peningkatan. Peningkatan nilai belajar pada siklus I dan II masing-masing dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Siklus	Rata-rata		
	Nilai Kelompok	Nilai Hasil Belajar	Kriteria Hasil Belajar
1	66	68,80	Cukup
2	80	86,03	Baik

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar mengidentifikasi unsur cerita dapat dilaksanakan pembelajaran kooperatif model jigsaw.
2. Langkah pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita anak, kelas VA SDN No. 013 Samarinda Ilir adalah sebagai berikut:

- a. Pembagian kelompok terdiri dari 5-6 orang, sebagai kelompok jigsaw.
  - Setiap anggota diberi nama menurut abjad berlainan A, B, C, D dan E.
  - Setiap anggota diberi soal yang sama menurut abjad yang sama pada kelompok awal.
- b. Membentuk kelompok ahli
  - Setiap kelompok berkumpul menurut abjad dalam kelompok sebagai kelompok ahli.
  - Kelompok ahli mempelajari soal bersama anggota kelompok lain yang mempunyai abjad yang sama.
  - Setelah selesai, kemudian mereka kembali ke kelompok awal dan menjelaskan pada anggota kelompoknya berdasarkan hasil dari kelompok ahli.
- c. Kelompok ahli kembali ke kelompoknya masing-masing dan mengajar kelompok awal mereka.
  - Kelompok ahli kembali pada kelompok awal dan menyampaikan hasil dari kelompok ahli.
  - Setiap ahli menulis laporannya dalam sehelai kertas secara bergiliran.
  - Setiap ahli melaporkan hasil tugas masing-masing.
- d. Laporan kelompok awal (Jigsaw)
  - Tugas kelompok awal merangkum semua hasil diskusi dalam pembelajaran kooperatif.
  - Hasil kerja kelompok dilaporkan kepada kelas yang diwakili oleh seorang anggota kelompok.
- e. Evaluasi secara individu
  - Guru mengadakan evaluasi secara individu
- f. Penguatan (Motivasi)
  - Guru memberi motivasi kepada siswa.

## Saran

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan di SD khususnya berdasarkan kesimpulan dari pembahasan dan pengalaman penulis maka diharapkan:

- a. Seorang guru menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam pengajaran bahasa Indonesia karena dengan model jigsaw dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita.
- b. Seorang guru dapat merancang pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menambah pembendaharaan metode pembelajaran.

## KAJIAN PUSTAKA

Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Wacana Prima.

Arikunto, Suharsini dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Departeman Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.

Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Refika Aditama.

Hanim, Zainab. 2002. *Modul Pembelajaran Koperatif*, Samarinda.

Hasibuan, J.J. 1988. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Remadja Karya.

Kasbolah, Kasihani. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi*, Jakarta : Nusa Indah.

N.K, Roestiyah. Tanpa Tahun. *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta

Nasution, S. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana, N. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sugono, Dendy. 2006. *Buku Praktis Bahasa Indonesia 2*, Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Usman, Moh. Uzer. 1995. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Remaja Rosdakarya.