PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN TALES 02 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

DISUSUN OLEH :
NURDATU SANIYAH
NPM : 11.1.01.10.0258

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh

NURDATU SANIYAH
NPM : 11.1.01.10.0258

Judul :

PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN TALES 02 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015"

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 21 – 12 – 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd	Alfi Laila, S.Pd I., M.Pd.
NIDN. 0704025601	NIDN. 0708087703

Skripsi oleh

NURDATU SANIYAH

NPM: 11.1.01.10.0258

Judul :

PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN TALES 02 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 08 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
2. Penguji I : Prof. Dr. Sugiono, M.Pd.
3. Penguji II : Alfi Laila, S.Pd I., M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN TALES 02 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

NURDATU SANIYAH
11.1.01.10.0258
FKIP – PGSD
nurdatusaniyah@gmail.com
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd., dan Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih didominasi oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan belajar mengidentifikasi unsur cerita menjadi rendah.Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan model pembelajaran yang tepat digunakan yaitu model*Jigsaw*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut. (1) Apakah model Jigsaw tanpa didukung media Audiovisual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015? (2) Apakah model jigsaw didukung media audiovisual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015? (3) Apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan model Jigsaw didukung media audiovisual dibanding model Jigsaw tanpa didukung media Audiovisualterhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan pendekatan penelitian kuantitatif.Subyek penelitian yaitu, seluruh siswa kelas V SDN Tales II Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang berjumlah 48 siswa.Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas Kontrol dan V-B sebagai kelas Eksperimen dengan analisis uji t.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita, t_{hitung} (8.293)>t_{tabel} (2,069) pada taraf signifikasi 5% dengan ketuntasan klasikal 52,50%. (2) Penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita, t_{hitung} (7.691)>t_{tabel} (2,069) pada taraf signifikasi 5% dengan ketuntasan klasikal 80,69%. (3) Terdapat perbedaan pengaruh sangat signifikan penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual dibanding model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} (3.189)>t_{tabel} (2,021) pada taraf signifikansi 5%. Hal tersebut terbukti dari nilai rerata post-test pada kelas Eksperimen (83,1250) >nilai rerata post-test pada kelas Kontrol (72,7083).

Kata Kunci : *Jigsaw Didukung* Media Audiovisual, Mengidentifikasi Unsur Cerita.

I. LATAR BELAKANG

Pemerintah Indonesia mengadakan pembangunan dalam berbagai sektor untuk menuju bangsa yang maju. Salah satu sektor penting yang perlu ditingkatkan pembangunannya yaitu sektor sosial khususnya bidang pendidikan. Karena melalui pendidikan akan dapat dilahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing sebagai salah satu *row input* proses pembangunan. Tanpa pendidikan tidak mungkin tujuan pembangunan sebuah bangsa dapat terwujud dengan baik.

Seperti diketahui dan dirasakan bersama bahwa kondisi pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih belum memberikan hasil yang memuaskan. Hal ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO pada tahun 2012 yang melaporkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 berdasarkan penilaian Education Development Index (EDI) atau Indeks Pembangunan Pendidikan. Total nilai EDI itu diperoleh dari rangkuman perolehan empat kategori penilaian, yaitu angka partisipasi pendidikan dasar, angka melek huruf pada usia 15 tahun ke atas, angka partisipasi menurut kesetaraan gender, angka bertahan siswa hingga kelas V Sekolah Dasar (UNESCO: 2012). Sementara itu The United Nations Development Program (UNDP) tahun 2011 juga telah melaporkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau Human Development Index (HDI) Indonesia mengalami penurunan dari peringkat 108 pada 2010 menjadi peringkat 124 pada tahun 2012 dari 180 negara. Dan pada 14 Maret 2013 dilaporkan naik tiga peringkat menjadi urutan ke-121 dari 185 negara. Data ini meliputi aspek tenaga kerja, kesehatan, dan pendidikan. Dilihat dari kasaran peringkatnya, memang menunjukkan kenaikan, tetapi jika dilihat dari jumlah negara partisipan, hasilnya tetap saja Indonesia tidak naik peringkat. Terlebih lagi jika dihubungkan dengan landasan yuridis Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke empat yang menyatakan bahwa "…..kemudian dari pada itu, untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia, yang melindungi segenap bangsa, seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa.....". Merujuk kepada petikan pembukaan UUD 1945 tersebut, jelas bahwa salah satu tujuan pembangunan nasional adalah dalam rangka mencer-

daskan kehidupan bangsa. Dan untuk mewujudkan tujuan tersebut harus dilakukan dengan pendidikan.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa :

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Seperti yang telah dituliskan dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 diatas, maka Undang-undang Sisdiknas tersebut berkedudukan sebagai landasan hukum dalam penyelenggaraan setiap sistem pendidikan di Indonesia. Dalam pengertiannya dijelaskan bahwa peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu dengan berlandaskan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003.

Selanjutnya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan amanat UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 maka harus ada komponen-komponen yang mendukungnya, antara lain yaitu tujuan, materi, model/metode, media, evaluasi, anak didik dan adanya pendidik.

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, perlu adanya sebuah program yang telah direncanakan secara sistematis yaitu Kurikulum. Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan harus mampu mengantarkan anak didik menjadi manusia yang bertaqwa, cerdas, terampil, berbudi luhur, berilmu dan bermoral. Kurikulum sekolah merupakan instrumen strategis untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia baik jangka pendek maupun jangka panjang. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditujukan untuk menciptakan lulusan yang kompeten dan cerdas dalam mengemban identitas budaya bangsa. Kurikulum ini dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar yang membangun integritas sosial serta membudayakan dan mewujudkan karakter nasional.

Namun komponen yang selama ini dianggap dapat memberikan pengaruh terhadap proses pendidikan adalah komponen guru. Bagaimana-

pun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkap sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikan, maka semuanya akan kurang bermakna. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan agar siswa bisa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya. Dengan demikian, seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk didalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektifitas pembelajaran.

Namun pada saat peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas ketika kegiatan PPL di SDN Dandangan 02, lebih tepatnya lagi penelitian dilakukan pada hari Kamis, tanggal 15 Maret 2014, di kelas V dan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menemukan fakta bahwa pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan materi dengan cara ceramah saja. Hal ini dipandang kurang efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif karena siswa lebih cenderung pasif dan ramai sendiri. Selanjutnya dari hasil observasi awal di SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, tepatnya pada hari senin, tanggal 12 Januari 2015, peneliti memperoleh data bahan dari hasil UTS siswa kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bahwa 22 % siswa tuntas, dan 78 % siswa yang gagal diperkirakan salah satu penyebabnya yaitu guru tidak bisa menghidupkan suasana pembelajaran aktif di kelas sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini akan berakibat hasil belajar siswa rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut dipandang perlu dilakukan pembenahan pada cara guru dalam melaksanakan proses pembelajarannya, terutama dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif. Penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menye-

nangkan, sehingga siswa bisa lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga siswa bisa dengan mudah dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran dipandang mempunyai peran yang penting dalam upaya mendongkrak keberhasilan siswa dalam belajar, dengan penggunaan model pembelajaran maka dapat mendorong aktivitas siswa serta mendorong semangat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara penuh. Menurut Agus Suprijono (2009:46) mengatakan bahwa "Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk menjapai tujuan belajar"

Model pembelajaran yang ada pada saat ini cukup beragam.Dalam pembelajaran guru dituntut memiliki kemampuan memilih model yang sesuai dengan materi yang disampaikan dengan mempertimbangkan kekurangan ataupun kelebihan dari model pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan tidak semua model pembelajaran cocok diterapkan dalam pembelajaran. Apabila pemilihan model pembelajaran tidak tepat, maka dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak bisa berjalan dengan baik dan siswa cenderung bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi seperti ini dapat diprediksi kemampuan siswa tidak akan berkembang sesuai yang diharapkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan harus lebih berorientasi pada *Cooperative Learning*. Karena model pembelajaran ini dapat melatih kerjasama siswa dan sikap berpikir kritis mereka. Ada banyak cara-cara untuk menerapkan *Cooperative Learning*, salah satu diantaranya adalah model *Jigsaw*. Menurut Isjoni (2009:77) bahwa :

> Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang masimal.

Dalam model pembelajaran *Jigsaw* ini setiap siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas ketuntasan materi yang telah menjadi bagiannya dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Sehingga model pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam proses diskusinya tidak didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi semua

siswa dituntut untuk menjadi aktif dalam diskusi tersebut. Model ini dirasa cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V terutama pada materi pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

Namun ketuntasan penguasaan materi itu tidak bisa dicapai secara maksimal oleh siswa apabila dalam penggunaan model tersebut tidak didukung oleh media pembelajaran. Karena media pembelajaran memberikan peranan penting dalam memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Zainal Aqib (2013:50) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa)".

Media pembelajaran yang ada pada saat ini sangat bermacam-macam dan bervariasi. Misalnya saja media pembelajaran Visual yang dapat ditangkan oleh indera mata, media pembelajaran Audio yang dapat ditangkan indera pendengaran dan media pembelajaran Audiovisual yang dapat ditangkap oleh indera keduanya. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa karena media yang bervariasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa. Siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan harapan agar prestasi belajar mereka bisa meningkat. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat digunakan pada materi pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita yaitu media Audiovisual. Karena melalui media Audiovisual guru bisa menunjukkan contoh cerita dalam bentuk video, dimana dengan penggunaan media ini diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan dan memfokuskan pikirannya pada cerita yang disajikan. Dengan perhatian yang baik, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami secara keseluruhan dari isi cerita tersebut, sehingga siswa bisa memperoleh informasi dengan maksimal dan dapat mengidentifikasi unsur cerita dengan baik.

Selanjutnya sesuai dengan permasalahan yang ada, yang dicoba diatasi dengan model pembelajaran *Jigsaw* mengingat keungulan-keunggulannya maka diangkat judul penelitian "Pengaruh Model *Jigsaw* Didukung Media Audiovisual Terhadap

Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015".

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu Model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual dan Model *Jigsaw* didukung media audiovisual. Sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu Kemampuan mengidentifikasi unsur cerita.

Selanjutnya teknik penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian *Nonrandomized Control Group Pretest-postest design*. Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif karena data variabel penelitian yang dikumpulkan cenderung bersifat numerik atau angka-angka. Yang pada akhirnya akan diolah dengan data statistik.

Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SDN Tales 02 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Sasaran penelitian ini diarahkan pada siswa kelas V-A dan V-B. Dengan perkiraan waktu penelitian selama 6 bulan sejak diajukan proposal skripsi hingga selesainya penyusunan laporan, yang terhitung dari Desember 2014 sampai dengan Mei 2015.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Tales 02. Dengan rincian kelas V-A laki-laki berjumlah 11 orang dan perempuan berjumlah 13 orang. kelas V-B laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 14 orang. Sehingga total populasi 48 orang. Kemudian subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu 48 orang.

Dalam penelitian ini pengembangan instrumen penelitian yang digunakan ada dua, yaitu perangkat pembelajaran dan tes tulis (soal pilihan ganda 20 item). Sebelum diujikan, instrumen berupa perangkat pembelajaran harus divalidasi dahulu kepada ahli dan untuk instrumen berupa tes tulis harus dilakukan uji validitas item dan uji reliabilitas item.

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan untuk Analisis hipotesis pertama yaitu untuk menguji pengaruh digunakan t-test untuk 1 kelompok dan untuk uji ketuntasan dengan Jenjang Persentil (JP). Analisis hipotesis kedua yaitu untuk menguji pengaruh digunakan

t-test untuk 1 kelompok dan untuk uji ketuntasan dengan Jenjang Persentil (JP). Sedangkan analisis hipotesis ketiga digunakan t test untuk 2 kelompok dan untuk menguji keunggulan dengan membandingkan nilai rata-rata posttest di kedua kelompok. Norma keputusan untuk pengujian hipotesis, digunakan konvensi yang akan diterapkan secara suksesif mulai dari taraf signifikan 1% ke 5%. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

a. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 1% maka H_0 ditolak dengan sangat signifikan, berarti hipotesis alternative (H_a) terbukti benar.
b. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dengan signifikan, berarti hipotesis alternative (H_a) terbukti benar.
c. Jika t-hitung < t-tabel taraf signifikan 5% maka gagal menolak H_0, dan hipotesis alternative (H_a) terbukti tidak benar.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. **Ada pengaruh penggunaan model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 2 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dengan ketuntasan klasikal 52,50 %.**

Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Dalam teori tersebut dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tidak didukung dengan media akan memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Guru yang hanya memberikan pembelajaran hanya dengan menggunakan model *Jigsaw* tanpa menggunakan media, sesungguhnya akan mengurangi minat belajar siswa. Hal ini akan mempengaruhi dan berdam-pak pada pemahaman siswa terhadap isi materi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru terkesan monoton. Sehingga siswa akan bersikap pasif dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran tanpa didukung adanya media dirasa kurang efektif karena tanpa adanya media yang mendukung. Hasilnya dalam penelitian ini nilai rata-rata pre-test kelas kontrol 56.2500 dan setelah dilakukan post-test

untuk kelas kontrol hasilnya meningkat menjadi 72.7083. Hal ini dikarenakan penggunaan model *Jigsaw* yang berpengaruh, namun demikian belum mencapai KKM 75 dan presentase ketuntasan klasikal siswa masih 52,50%.

2. **Ada pengaruh penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 2 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dengan ketuntasan klasikal 80,69 %.**

   Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Di dalam teori itu disebutkan bahwa siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran karena model pembelajaran *Jigsaw* ini melibatkan kerjasama kelompok dengan media audiovisual sebagai salah satu media pendukungnya. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar ide dan mempertimbangkanjawaban yang paling tepat dengan anggota kelompok lainnya. Dengan adanya pertukaran pendapat antar anggota, maka dapat memperluas pengetahuan dan pemahan siswa. Sehingga mereka akan terlatih untuk berpikir kritis dalam mengidentifikasi unsur cerita. Maka dapat disimpulkan penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual sangat berpengaruh, hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sudah melebihi KKM sebesar 83,1250 dengan ketuntasan klasikal mencapai 80,69 %.

3. **Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual di-banding dengan model *Jigsaw* tanpa didukung media audio-visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Tales 2 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dengan keunggulan pada penggunaan model *Jigsaw* didukung media audio-visual.**

   Hal ini telah dibuktikan pada bab IV bahwa ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model *Jigsaw* didukung media audiovisual di-banding dengan model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual terhadap kemampuan mengidenti-

fikasi unsur cerita. Model *Jigsaw* tanpa didukung media audiovisual memang berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Hal ini dapat dibuktikan bahwa nilai kelompok kontrol yang awalnya memiliki rata-rata 56.2500 meningkat menjadi 72.7083 namun presentase ketuntasan Klasikal masih 52,50%. Tetapi jika dibandingkan dengan model *Jigsaw* didukung media audiovisual hasilnya jauh lebih baik. Hal ini dilihat pada rata-rata nilai kelompok eksperimen yang pada awalnya 65.2083 menjadi 83.1250 setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya presentase ketuntasan klasikal pada kelompok ini telah mencapai 80,69%

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*.Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejah-tera.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Fauziddin, Moh. dan Alfi Laila. 2011. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan.* UN PGRI Kediri.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. 2007. *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*. Yogyakarta: Alfabeta.

Isjoni.2009, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Alfabeta.

Jauhar, Mohammad. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta:PT Refika Aditama.

Margono.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Qadir, Abdul. 2013. *Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Jigsaw pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bintan,* (Online), tersedia

http://jurnal.umrah.ac.id diunduh 15 Januari 2015

Rohman, Mohammad dan Sofwan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustaka Raya.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Slavin, Robert. E. 2014. *Coopertive Learning:Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nussa Media.

Sugiyono.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&-D)*.Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan : Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning(Teori dan Aplikasi Paikem)*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (John Wolor, Ed). Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran InovatifProgresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.

Utaminingtyas, Siwi. 2012. Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo. (Online), http://eprints.uny.ac.id diunduh 15 Januari 2015.

Uttoro. 2008. *Identifikasi Karakter Siswa*. Yogyakarta : Lumbung Pustaka

Yudhi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.

Data UNESCO Tahun 2012 (*Online*),:http://www.savanaofedelweiss.com diunduh 20 Februari 2015

Departemen Pendidikan dan Kebudaayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Kamus Umum Bahasa Indonesia. 1984. Jakarta : Balai Pustaka.

Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945. 2005. Semarang: CV Panji Duta Sarana.

Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (*online*), tersedia: http://www.kemenag.go.id diunduh 02 Desember 2014.