

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENEMUKAN UNSUR-UNSUR CERPEN MELALUI PEMBELAJARAN MODEL JIGSAW

Siti Masruroh

SMP Negeri 3 Karang, Trenggalek

rohmasroh44@gmail.com

<https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.261>

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini “Bagaimana meningkatkan hasil belajar menemukan unsur-unsur cerpen melalui pembelajaran kooperatif Model jigsaw? Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar menemukan unsur-unsur cerpen dengan menggunakan model Jigsaw pada kelas IXB tahun pelajaran 2017/2018 di SMPN 3 Karang. Metode dan teknik penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Variabel yang diteliti adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik selama 2 siklus yang dirancang dalam empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan pembelajaran, pengamatan (observasi) serta analisis dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 hanya 60 % peserta didik yang mempunyai nilai 70 ke atas meskipun hasil belajar siswa mencapai rata-rata 69.4. Pada siklus 2 terjadi peningkatan peserta didik yang memperoleh nilai di atas 70 sebanyak 88 % dan hasil belajar rata-rata 76 sehingga sudah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Cerpen, Pembelajaran Kooperatif , Pembelajaran Jigsaw

ABSTRACT

The problem of this research is “How to improve learning outcomes to find elements of short stories through cooperative learning. using jigsaw model? This study aims to improve learning outcomes to find elements of short stories using Jigsaw model for IXB participants in the 2017/2018 academic year at SMPN 3 Karang. Research methods and techniques used was Classroom Action Research (CAR). The variables studied were the learning outcomes achieved by students during 2 cycles which were designed in four activities, namely planning, learning action, observation and analysis and reflection. The results showed that in cycle 1 were only 60% of students had a score of 70 and above even though student learning outcomes reached an average of 69.4. In cycle 2 there was an increase in students who scored above 70 as much as 88% and the average learning outcome was 76 so that it had exceeded the success criteria set.

Keywords: Learning Outcomes, Short Stories, Cooperative Learning, Jigsaw Learning

PENDAHULUAN

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sesuai dengan KBBI istilah Mendengarkan merupakan upaya untuk memahami gagasan orang lain melalui bahasa lisan, berbicara merupakan upaya untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain dengan bahasa lisan, membaca adalah upaya untuk memahami gagasan orang lain melalui bahasa tulis, dan menulis merupakan upaya untuk menyampaikan gagasan kepada orang lain dengan Bahasa (Depdiknas, 2008).

Kompetensi dasar Bahasa Indonesia merupakan kemampuan minimal berbahasa Indonesia yang seharusnya dicapai siswa dalam suatu proses pembelajaran. Salah satu standar kompetensi dalam Kurikulum SMP mata pelajaran bahasa Indonesia adalah memahami unsur intrinsik teks cerpen. Kompetensi dasar dari standar kompetensi itu adalah mengidentifikasi unsur intrinsik teks cerpen (Depdiknas, 2006).

Seorang guru Bahasa Indonesia harus memiliki strategi yang tepat dalam proses belajar-mengajar (Trianto dkk, 2015:201). Tujuannya adalah siswa belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus menguasai metode-metode pembelajaran yang jumlahnya tidak sedikit sehingga siswa tidak jenuh menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dipilih yang sesuai dengan materi pelajaran pada saat membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Majid, 2014:15). Seleksi terhadap metode pembelajaran ditentukan yang bertujuan untuk membuat siswa aktif dan kreatif. Belajar dengan aktif berarti belajar dengan menggunakan otak, mengkaji gagasan,

memecahkan masalah, mempresentasikan, membahas, dan mengevaluasi dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus menyenangkan, lincah, bersemangat, dan penuh gairah. Kemampuan berpikir anak harus dipahami oleh seorang guru, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Dengan mengetahui hakikat dan tahapan perkembangan berpikir anak, maka guru dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya mengacu pada cara anak belajar (Trisdiono, 2009:31). Belajar yang melibatkan keaktifan siswa akan memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Termasuk di dalamnya pelajaran bahasa Indonesia yang ada di setiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Karang pada kenyataannya masih terpusat pada guru. Pembelajaran selama ini adalah guru menerangkan materi, memberi contoh sendiri, memberikan tugas kepada siswa untuk dibahas. Dalam pembelajaran ini masih menggunakan sistem konvensional tanpa melibatkan siswa. Siswa hanya menerima, memelajari apa yang diperoleh di kelas sehingga pola pikir anak pasif.

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian selama ini diketahui bahwa kemampuan rata-rata siswa kelas IX dalam menemukan unsur-unsur cerpen masih rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 60%. Rendahnya kemampuan siswa itu disebabkan oleh kurangnya motivasi guru kepada siswa dalam pembelajaran sastra. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam melaksanakan proses belajar-mengajar.

Sastra kurang diminati oleh siswa karena belum mengetahui fungsinya bagi kehidupan. Siswa membaca karya sastra hanya untuk sekedar rekreasi atau mencari hiburan. Siswa membaca karya sastra tanpa dapat menikmati dan mengapresiasi secara mendalam. Padahal, bila dapat mendalami dengan seksama, sebuah karya sastra dapat memberikan arah untuk menyelesaikan berbagai masalah psikologis dalam kehidupan ini (Suyatno, 2012:124).

Atas dasar kenyataan itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu mengadakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berjudul **“Peningkatan hasil belajar menemukan unsur-unsur cerpen melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw”**. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar serta diharapkan mampu membantu siswa dalam memecahkan masalah adalah model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Pembelajaran Kooperatif model Jigsaw. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami unsur-unsur cerpen. Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya (Slavin, 2005:10). Pembelajaran seperti ini siswa mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi.

Menurut Trianto (2007:69) dalam pelaksanaan pembelajaran apresiasi unsur-unsur cerpen dengan model Jigsaw, siswa dengan jumlah 25 orang dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa yang memiliki latar kemampuan yang heterogen. Masing-masing kelompok memilih seorang ketua. Setiap kelompok bertugas mengapresiasi unsur-unsur cerpen yang berbeda. Setiap kelompok bertugas menentukan satu unsur cerpen. Selanjutnya, ketua-ketua kelompok yang telah mempelajari unsur-unsur cerpen bertemu dalam kelompok baru. Dalam kelompok baru ini, masing-masing wakil kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja kelompoknya agar ditanggapi oleh kelompok lain.

Setelah itu, tiap anggota kelompok baru kembali ke kelompok asal untuk mengajar teman satu kelompok tentang unsur intrinsik yang mereka peroleh dari kelompok lain. Masing-masing anggota kelompok mendengarkan dengan sungguh-sungguh. Langkah selanjutnya, wakil dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi, lalu memberikan refleksi terhadap

Hasil Belajar, Cerpen, Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Jigsaw

kegiatan yang telah dilaksanakan. Dengan demikian diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk menemukan unsur-unsur cerpen secara cepat dan tepat.

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar menemukan unsur-unsur cerpen melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw?”.

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran objektif tentang Peningkatan hasil belajar menemukan unsur-unsur cerpen melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw siswa kelas IX B SMPN 3 Karang Kabupaten Trenggalek semester 1 tahun pelajaran 2017-2018 .

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keterkaitan siswa dalam proses belajar mengajar sebagai hasil evaluasi baik dalam proses maupun karya yang dilakukan guru. Menurut Purwanto (2002: 43), hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak didik dalam periode tertentu. Hamalik (2001: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dan sikap yang lebih berkualitas. Menurut Mulyono (2003: 37) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan. Jadi hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar yang diwujudkan dengan simbol angka, huruf, dan kalimat yang menunjukkan kompetensi tertentu.

Cerpen adalah cerita yang melukiskan suatu kejadian atau peristiwa dengan sedikit tokoh serta menggunakan bentuk prosa yang dapat dibaca sekali duduk. Cerpen mengangkat persoalan kehidupan manusia secara khusus. Cerpen yang kepanjangannya cerita pendek adalah cerita rekaan yang tidak menyita waktu dalam menikmatinya. Pembaca dapat secepatnya mengambil pesan dari cerpen yang dibacanya (Sutejo dan Kasnadi, 2016:103). Tidak perlu lama-lama untuk menentukan alur dan segera bisa menceritakan kembali.

Filosofi dari pembelajaran kooperatif yaitu setiap manusia memiliki derajat, potensi, latar belakang, dan ekspektasi masa depan yang berbeda-beda. Suatu perbedaan jika tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar manusia itu sendiri (Sadiman, 2011:88). Oleh karena itu, diperlukan interaksi yang saling memahami perbedaan, saling asah dan saling asuh, serta tenggang rasa antar sesama. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja dirancang untuk mengembangkan interaksi yang saling memahami perbedaan, saling asah, saling asuh, dan tenggang rasa satu sama lain demi menghindari kesalahpahaman dan ketersinggungan yang dapat menimbulkan permusuhan. Sanjaya (2008: 242) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dengan kegiatan saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, dan gagasan.

Jigsaw disebut juga dengan tim ahli. Jadi model Jigsaw adalah model pembelajaran secara berkelompok dengan membentuk tim ahli (Ahmad, 2008). Mula-mula suatu kelompok mempelajari materi yang sama, berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah. Yang ditunjuk menjadi ketua dari masing-masing kelompok berkumpul membentuk kelompok baru yang diberi nama tim ahli. Masing-masing anggota tim ahli menyampaikan hasil diskusi kelompok asal guna ditanggapi oleh anggota lain hingga memperoleh suatu simpulan atau kesepakatan dalam tim ahli tersebut. Anggota tim ahli kembali ke kelompoknya masing-masing untuk menyampaikan hasil diskusi kepada anggota kelompok asal. Anggota kelompok asal diberi kesempatan untuk menanggapi hasil dari tim ahli. Salah satu kelompok ditugasi untuk menyampaikan hasil diskusi guna ditanggapi oleh kelompok lain.

Langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Siswa membaca cerpen yang diberikan oleh guru secara individu, b) Siswa secara berkelompok berdiskusi tentang tugas

yang diberikan oleh guru, setiap kelompok mendapat tugas yang berbeda-beda tentang unsur-unsur cerpen antara lain penokohan, alur, latar, tema, dan sudut pandang, c) Siswa membentuk tim ahli untuk bertukar informasi hasil diskusi dari kelompok asal dan membahas hasil diskusi kelompok asal, d). Siswa kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil yang diperoleh dari tim ahli dan membahas hasil diskusi tim ahli. e. Salah satu anggota kelompok asli yang tunjuk mempresentasikan rangkuman hasil yang diperoleh dari tim ahli. f. Masing-masing kelompok asal menanggapi hasil rangkuman kelompok asal yang lain. g. Siswa difasilitasi guru menyusun kesimpulan/penguatan hasil diskusi kelas. h. Secara individual siswa mengerjakan tes pilihan ganda tentang unsur-unsur cerpen.

Diduga, Pembelajaran Kooperatif dengan Model Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar memahami unsur instrinsik cerpen siswa kelas IX B SMP Negeri 3 Karanganyar Kabupaten Trenggalek semester 1 tahun pelajaran 2017-2018.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Menurut Rochiati (2008:23) penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian tindakan cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah, pada penelitian tindakan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Subhana dan Sudrajat, 2005:112).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IX B SMP Negeri 3 Karanganyar Kabupaten Trenggalek semester 1 Tahun Pelajaran 2017 - 2018, dengan jumlah siswa 25 anak, siswa laki-laki berjumlah 15 anak dan siswa perempuan berjumlah 10 anak (daftar nama siswa terlampir). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dengan 2X pertemuan dengan alokasi waktu 4 jp @40 menit. Sedangkan untuk siklus II dengan 2X pertemuan dengan alokasi waktu 4 jp @40 menit.

Peneliti selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX A , IX B dan IX C dan berkolaborasi dengan Ita Wuryandari Y., S.Pd. yang juga guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII dan kelas VII di SMP Negeri 3 Karanganyar Kabupaten Trenggalek.

Penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu instrumen tes dan nontes. Instrumen tes menggunakan lembar penugasan di LKS dan soal ulangan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes pilihan ganda dengan maksud agar penilaian lebih objektif. Instrumen nontes yang digunakan yaitu berupa pengamatan (observasi). Instrumen nontes digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama menggunakan pembelajaran Model Jigsaw.

Teknik yang digunakan pada pengambilan data yaitu 1) Tes Kemampuan Diskusi 2) Soal Ulangan 3) Tes hasil belajar.

Cara menghitung ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata klasikal} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Siswa dikatakan mencapai ketuntasan individual apabila skor yang dicapai lebih besar dan atau sama dengan 70 (M). Secara klasikal dikatakan tuntas apabila siswa yang mencapai ketuntasan individual lebih besar dan atau sama dengan 85% dari jumlah siswa

Hasil Belajar, Cerpen, Pembelajaran Kooperatif , Pembelajaran Jigsaw

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian selama ini diketahui bahwa kemampuan rata-rata siswa kelas IXB dalam menemukan unsur-unsur cerpen masih rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 56% pada semester 1 tahun ajaran 2017-2018 di belajar siswa sebelum penelitian dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Kompetensi Siswa Prasiklus

No	Uraian	Hasil Prasiklus
1	Nilai rata-rata uji kompetensi	65
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	14
3	Presentase ketuntasan belajar	56%

Paparan Kegiatan dan Hasil Pelaksanaan Siklus I

Mempersiapkan rencana pembelajaran 1 dengan materi unsur-unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Untuk siklus I dilaksanakan pada hari Senin 23 Oktober 2017 pukul 10.00 sampai pukul 11.20 dan Sabtu 28 oktober 2017 pada pukul 08.20 sampai 09.40 di kelas IX B. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji kompetensi Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata uji kompetensi	62,5
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
3	Persentase ketuntasan belajar	60%

Dalam kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil analisis data sebagai berikut: 1) Skenario pembelajaran dapat berlangsung sesuai yang diharapkan dan dapat dipakai pada siklus berikutnya. 2) Diskusi siswa belum terlaksana secara maksimal karena masih ada siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi sehingga perlu adanya motivasi. 3) Ketuntasan belajar secara individu mencapai 60% (15 siswa). Secara klasikal belum tuntas sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II untuk materi pemahaman unsur-unsur cerpen dengan cerpen yang baru. 4) Untuk guru dalam membentuk situasi belajar kurang santai, terlalu terburu-buru dan terlalu serius/tegang sehingga siswa merasa kurang nyaman dalam belajar. Suasana kelas menjadi kurang kondusif untuk para siswa.

Siswa berdiskusi tentang materi unsur intrinsik cerpen yang ditugaskan kepada kelompok. Secara prinsip siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi, masih ada siswa yang belum serius dan bercanda. Pada waktu tim ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan materi, ada siswa yang tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Ketika ulangan dilaksanakan siswa yang kurang serius tampak kebingungan.

Hasil belajar siswa pada siklus I ini belum mencapai ketuntasan klasikal. Siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang (60%). Ketuntasan belum mencapai minimal 85%.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan agar terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilanjutkan ke Siklus II.

Paparan Kegiatan dan Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2. Guru mengubah anggota kelompok dari memilih anggota kelompok

sendiri menjadi berdasarkan absen sehingga siswa yang kurang terampil dan kurang mengerti bisa belajar dari teman yang lebih menguasai materi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin 13 November 2017 pada pukul 10.00-11.20 pelajaran dimulai tepat paa pukul 10.00 dan Jumat pada tanggal 17 November 2017 pada pukul 08.20-09.40.

Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaan untuk masing-masing aspek cukup baik. 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan ada peningkatan sehingga lebih baik. 4) Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Kompetensi pada Siklus II

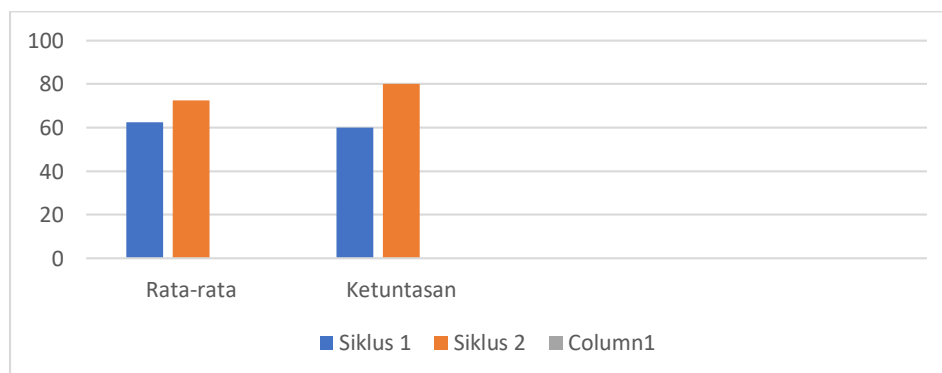
No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata uji kompetensi	72,5
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
3	Persentase ketuntasan belajar	88%

Pada siklus II guru telah menerapkan pembelajaran model Jigsaw dengan baik dan dapat dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa , pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik.

Parapan perbandingan siklus I dan siklus II

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model Jigsaw memiliki dampak positif dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II) yaitu masing-masing 60 % dan 88%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai sehingga tidak perlu ada siklus III.

Grafik 1 Rata-Rata dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw yang sudah dilakukan sebanyak 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa: 1) Pembelajaran kooperatif model jigsaw memiliki dampak positif dalam usaha meningkatkan prestasi belajar

Hasil Belajar, Cerpen, Pembelajaran Kooperatif , Pembelajaran Jigsaw

siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I rata-rata 62,5 ketuntasan belajar 60%, sedangkan siklus II rata-rata 72,5 ketuntasan belajarnya 88%. 2) Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok. 3) Dalam pembelajaran siswa dapat berbaur dengan teman satu kelompok yang ditentukan oleh gurunya. 4) Penerapan pembelajaran kooperatif model Jigsaw mempunyai pengaruh positif, yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMP dan MTs*. Jakarta: Binatama Raya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Omar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. (2014). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Mulyono, Abdurrahman. (2003). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman. dkk. (2011). *Media, Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Terjemahan oleh Nurulita Yusron. 2008. Bandung: Nusa Media
- Subana, M. dan Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudrajat, Ahkmad. (2008). *Pembelajaran Kooperatif*. (Online) <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/29>, 17 Juli 2009.u
- Sutejo dan kasnadi. (2016). *Menulis Kreatif: Kiat cepat menulis puisi dan Cerpen*. Yogyakarta: Terakata
- Suyatno. (2012). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Purwanto Ngalim, (2002). *Prestasi Belajar*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Trianto, Agus, Titik Harsiati, dan E. Kosasih.. (2015). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kemendikbud.
- Trisdiono, Harli. (2009). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Yogya: LPMP
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.