

## UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI BULUSPESANTREN KEBUMEN

Wahyu Fitriana  
Rosalia Susila Purwanti  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
wahyufitriana0203@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar Bahasa Jawa menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* pada siswa kelas V di SD Negeri Buluspesantren Kebumen.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*. Analisis data menggunakan pedoman penilaian berbicara, rata-rata hitung, dan persentase ketuntasan belajar.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisa data penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis data penelitian keterampilan berbicara yang diperoleh siswa saat pra siklus rata-rata 57 dengan ketuntasan 33% pada siklus I rata-rata 64 dengan ketuntasan 52% dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan 86%. Sedangkan, prestasi belajar yang diperoleh siswa saat pra siklus rata-rata 59 dengan ketuntasan 38% pada siklus I rata-rata 69 dengan ketuntasan 62% dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan 95%. Dari hasil penelitian tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah penerapan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar Bahasa Jawa, sehingga meningkatkan ketuntasan klasikal yang diharapkan.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Prestasi Belajar, *Cooperative Learning*, *Jigsaw*, *Flash Card*.

### ABSTRACT

*This research aimed to improve speaking skills and achievements of the Java language learning used cooperative learning model with Jigsaw type with flash card media of V class students at Buluspesantren Elementary School Kebumen.*

*This research was classroom action research (CAR) with the steps were planning, implementation, observation, and reflection. Data collection technique used observation, interviews, tests, and documentation. The learning used a model cooperative learning model Jigsaw type with flash card media. Data analysis used the guidelines for the assessment of speaking, the average count, and the percentage of learning completeness.*

*Classroom action research used data analysis of descriptive qualitative. Based on the analysis of data research, the speaking skills score in the pre cycle, the average was 57 with 33% of completeness. In the 1<sup>st</sup> cycle the average was 64 with 52% of completeness. In the 2<sup>nd</sup> cycle the score increased to 78 with completeness 86%. While the learning achievements score in the pre cycle the average was 59 with 38% completeness, in the 1<sup>st</sup> cycle the average was 69 with 62% of completeness, in the 2<sup>nd</sup> cycle the average score increased to 80 with 95% completeness. From the results above, the conclusions that can be drawn, that the application of cooperative learning model with Jigsaw type with flash card media improved the students speaking skills and achievements in studying Java language, so that the classical completeness can be achieved.*

Keywords: *Speaking Skills*, *Learning Achievements*, *Cooperative Learning*, *Jigsaw*, *Flash Card*.

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang memiliki banyak kelebihan, yang salah satunya digunakan untuk berinteraksi dengan alam dan lingkungannya. Salah satu cara manusia berinteraksi dengan alam dan lingkungannya yaitu dengan manusia masuk ke dalam suatu kelompok masyarakat atau biasa disebut dengan daerah, karena pada kodratnya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial, juga karena pada diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan (interaksi) dengan orang lain.

Untuk dapat berinteraksi dengan manusia lain, manusia membutuhkan yang namanya komunikasi, dan untuk bisa berkomunikasi antara manusia yang satu dengan yang lain, manusia juga tidak lepas dari yang namanya kegiatan berbicara, maka dari itu keterampilan berbicara dapat menunjang dalam berkomunikasi.

Henry Guntur Tarigan (2008: 16) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang dapat kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Berbicara dapat dikatakan berhasil apabila pendengar dapat mendengar apa yang di katakan oleh pembicara dan paham dengan apa yang di katakan oleh pembicara. Dan untuk pendengar dan pembicara bisa paham maksud dari pembicaraan mereka, maka mereka sama-sama membutuhkan yang namanya bahasa. Menurut Chaedar Alwasilah (2008:164) "bahasa merupakan alat komunikasi khas manusia."

Pendapat yang hampir sama menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011:46) "bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial." Tanpa bahasa, komunikasi tidak dapat dilakukan dengan baik dan interaksi sosialpun tidak akan pernah terjadi. Karena tanpa bahasa, siapapun tidak akan dapat mengekspresikan diri untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain.

Kenyataan yang terjadi di lapangan setelah dilakukan observasi dan wawancara ternyata pembelajaran bahasa Jawa terutama untuk aspek berbicara di kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen ternyata masih rendah. Tercatat dari 21 jumlah siswa kelas V, terdapat sebanyak 7 siswa yang mencapai KKM atau hanya sekitar 33%. Sedangkan 14 siswa atau 67% tidak mencapai KKM dalam aspek keterampilan berbicara. Sedangkan dalam aspek prestasi belajar siswa juga masih terbilang rendah, hal ini dibuktikan dari 21 siswa hanya sekitar 8 siswa yang mencapai KKM atau hanya sekitar 38%. Sedangkan 13 siswa atau 62 % tidak mencapai KKM. KKM yang ditetapkan yaitu 61.

Pada saat pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa di barisan bangku depan yang tenang sambil memperhatikan pelajaran. Sedangkan untuk barisan nomor dua dari depan sampai belakang banyak siswa yang justru asik ngobrol dengan teman sebangkunya, dan untuk mengecek pemahaman siswa, guru mencoba melontarkan pertanyaan kepada beberapa siswa. Dari beberapa siswa yang diberi pertanyaan oleh guru ada yang langsung bisa menjawab, ada yang diam, dan ada yang justru ribut dengan temannya. Setelah diamati cara mereka menyampaikan pendapat atau jawaban kepada guru juga beragam. Ada yang menggunakan bahasa Jawa dan ada juga yang menggunakan bahasa Jawa campuran bahasa Indonesia. Selain itu dari cara mereka berbicara juga pengucapannya kurang jelas, pemilihan katanya banyak yang salah-salah, cara bicaranya kurang tepat dan sikap mereka saat berbicara juga kurang sesuai. Hal tersebut terbukti bahwa tingkat keterampilan berbicara pada siswa kelas V di SD Negeri Buluspesantren Kebumen masih terbilang kurang.

Setelah penulis melakukan wawancara dengan guru kelas V, ternyata ada tiga faktor yang menyebabkan tingkat keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Buluspesantren rendah, yaitu faktor dari siswa, guru dan proses pembelajaran. Kemampuan berbicara bahasa Jawa pada siswa tersebut masih rendah, salah satunya disebabkan siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran berbicara bahasa Jawa, karena pembelajaran tidak dikuasai oleh siswa. Penerapan berbicara bahasa Jawa belum diterapkan sepenuhnya dalam proses belajar mengajar, karena guru masih menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar dalam pembelajaran bahasa Jawa. Siswa kurang menguasai penggunaan berbicara bahasa Jawa dalam penerapan di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kemampuan berbicara bahasa Jawa, salah satunya disebabkan banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang sudah kuno dan siswa lebih menyukai belajar bahasa asing daripada bahasa Jawa. Penggunaan berbicara bahasa Jawa yang digunakan siswa dalam berkomunikasi sangat terbatas. Kebanyakan siswa berbicara sering menggunakan bahasa Indonesia daripada menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Guru kurang dalam penggunaan variasi materi pembelajaran berbicara bahasa Jawa salah satunya penggunaan variasi materi yang digunakan guru terbatas. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran berbicara bahasa Jawa guru masih terpaku pada buku paket, LKS dan buku pegangan, serta pada ceramah, sehingga siswa menjadi kejenuhan dan bosan dalam proses belajar mengajar.

Metode belajar tradisional ceramah lebih dominan sehingga menimbulkan kejenuhan dan

kebosanan, karena kurangnya model/metode yang bervariasi serta kurangnya kegiatan yang dapat melatih siswa dalam berbicara bahasa Jawa. Guru hanya menggunakan satu metode yaitu metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa hanya selalu disuruh menghafal. Metode pembelajaran tipe ceramah ini membuat siswa menjadi kurang kreatif dan menjadikan suasana kelas menjadi tegang dan menjenuhkan.

Guru mempunyai tugas ganda di sekolah yaitu selain sebagai guru kelas dan juga sebagai bendahara BOS dikarenakan tenaga dalam sekolah kurang, sehingga guru tidak *intens* dalam mengajar. Hal itulah yang terkadang membuat guru kesulitan untuk membagi waktu karena menjadi lebih sibuk untuk mengurus kepentingan sekolah sehingga harus meninggalkan siswanya belajar sendiri dikelas untuk beberapa waktu.

Akibat dari kejenuhan dan kebosanan siswa, menjadikan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru, membuat siswa tidak paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya upaya berkelanjutan untuk membuat kondisi belajar yang lebih efektif dan efisien sehingga pelajaran yang diberikan oleh guru tidak terbuang sia-sia atau istilahnya masuk telinga kanan keluar telinga kiri, dan begitu pula dengan siswa lebih mudah dan tertarik dengan pelajaran bahasa Jawa tersebut. Salah satu cara untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga akan membantu siswa supaya lebih tertarik dalam belajar.

Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar bahasa Jawa menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar bahasa Jawa dengan berbagai model dan media yang dipilih sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Model *cooperative learning type jigsaw* dan media *flash card* sangat membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran dapat dikuasai dengan tuntas dalam menghubungkan pengetahuan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## RUMUSAN MASLAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dibuat perumusan permasalahan sebagai berikut, "Bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar bahasa Jawa menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* pada siswa kelas V di SD Negeri Buluspesantren Kebumen?"

## KAJIAN TEORI

1. Pengertian Keterampilan  
J. S. Badudu dan Sutan Muhammad Zain (1994: 1486) mengemukakan bahwa "keterampilan adalah

kecakapan, kemampuan, kecekatan untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas."

2. Pengertian Berbicara  
Burhan Nurgiyantoro (2001 : 276) menjelaskan bahwa "berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan."
3. Pengertian Prestasi  
Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 118) mendefinisikan "prestasi adalah suatu hasil yang telah diperoleh atau dicapai dari aktivitas yang telah dilakukan atau dikerjakan."
4. Pengertian Belajar  
Syaiful Bahri Djamarah (2011:13) mengemukakan bahwa "belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor."
5. Prestasi Belajar  
Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 117) menjelaskan bahwa "prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar."
6. Pengertian Bahasa  
Abdul Chaer (2010: 15) menyatakan bahwa "bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi atau alat interaksi sosial."
7. *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa  
Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka (2005: 17) mengemukakan bahwa "*unggah-ungguh* bahasa Jawa terdiri atas ragam *ngoko* dan ragam *krama*."
8. Pengertian Model *Cooperative Learning* atau Pembelajaran Kooperatif  
Esti Ismawati (2011: 98) mendefinisikan "pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar."
9. Pengertian Model *Cooperative Learning Type Jigsaw*  
Agus Suprijono (2010: 89) menjelaskan bahwa "*Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir da nada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran *cooperative* model *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*) yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.
10. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran  
Wina Sanjaya (2008: 169) mengemukakan bahwa "prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.

11. Pengertian Media *Flash Card*  
 Dina Indriana (2011: 68) menjelaskan bahwa “media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.

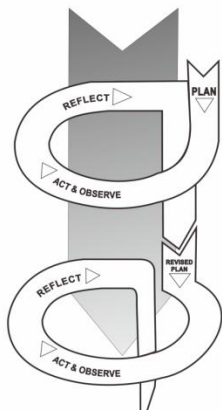
## METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai penggunaan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar Bahasa Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan di kelas yang tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Buluspesantren Kebumen pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei semester II tahun ajaran 2016/2017.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Obyek penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain penelitian tindakan kelas yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart, (A. Aziz Saefudin, 2012: 32) dijelaskan bahwa di dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) dengan menjadikan satu kesatuan komponen tindakan (*action*) dan observasi (*observation*). Keempat prosedur tersebut harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh ada yang terlewatkan. desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Model siklus penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart

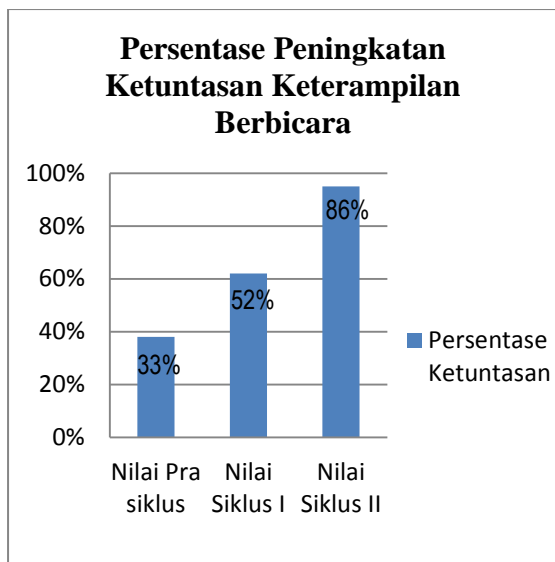
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi yang di jelaskan sebagai berikut: Observasi atau wawancara, catatan harian, dan tes

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes setiap siklus. Proses analisis data observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi data sehingga data peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa lebih akurat. Penelitian ini dianggap berhasil jika 70% siswa kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen bisa mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Jawa, baik dalam keterampilan berbicara maupun dalam prestasi belajar. KKM mata pelajaran Bahasa Jawa disebutkan 61 adalah standar minimalnya. Peneliti mendorong peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi siswa dengan penerapan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*. Dalam penelitian ini, peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa dianalisis dengan mencari nilai rata-rata.

## PEMBAHASAN

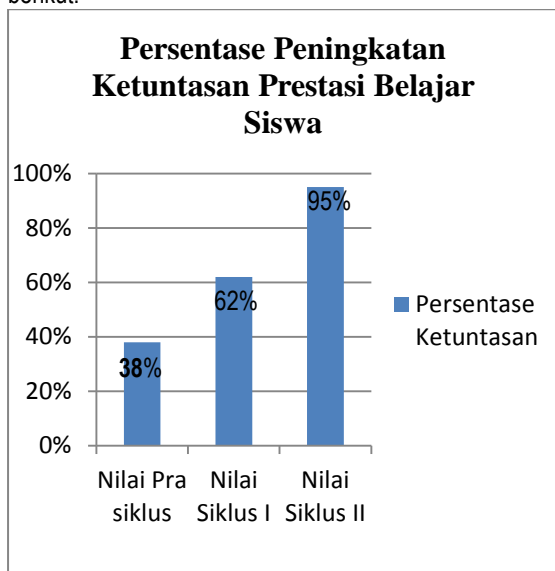
Hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa. Dari data yang telah diperoleh dan dianalisis, dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu guru terampil dalam menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Jawa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bervariasi. Sedangkan bagi siswa, dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan guru dengan menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*.

Peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa persentase hasil evaluasi keterampilan berbicara siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 33% pada pra siklus menjadi 52% pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 86%. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan dari 7 siswa yang tuntas dalam pra siklus menjadi 11 siswa pada siklus I dan meningkat menjadi 18 siswa pada siklus II. Adapun grafik peningkatan hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa sebagai berikut.



Gambar 2: Persentase Hasil Keterampilan Berbicara

Peningkatan prestasi belajar Bahasa Jawa persentase hasil pengerjaan evaluasi dalam bentuk lembar soal evaluasi siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 38% pada pra siklus menjadi 62% pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan dari 8 siswa yang tuntas dalam pra siklus menjadi 13 siswa pada siklus I dan meningkat menjadi 20 orang pada siklus II. Adapun grafik peningkatan hasil evaluasi belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 3: Persentase Hasil Prestasi

Selain nilai keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan, skor keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan observasi keterampilan guru dalam mengajar melalui model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* diperoleh 65% pada siklus I dan meningkat

pada siklus II sebesar 85%. Sedangkan, observasi siswa ketika pembelajaran berlangsung melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *role playing* berbasis kearifan lokal diperoleh 73% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebesar 84%. Berdasarkan wawancara siswa juga menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*. Dari data yang diperoleh, siswa berpendapat bahwa kegiatan yang telah dilaksanakan sangat menyenangkan. Menurut siswa, mereka menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card*. Kegiatan pembelajaran menjadi menarik karena siswa dikelompokkan menjadi kelompok asal dan kelompok ahli dan melakukan diskusi secara bebas sesuai dengan imajinasi siswa serta guru dalam menyampaikan materi lebih mudah diterima. Mereka juga mengungkapkan bahwa ada sedikit kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, yaitu beberapa siswa tidak suka jika dikelompokkan dengan anak yang beda jenis atau lawan jenis.

Peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* karena dengan menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* guru menyampaikan materi dapat dibantu dengan media dan aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan siswa sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dipahami. Setelah selesai penyampaian materi guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah dipilih oleh guru. Peningkatan aktivitas siswa terjadi karena dengan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* siswa lebih mudah untuk menerima pembelajaran dan lebih terdorong untuk aktif belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* pada siswa kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen pada mata pelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada kelas V SD Negeri Buluspesantren Kebumen dengan menggunakan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa. Model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* memberikan suasana baru yang mana siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, siswa dapat melakukan diskusi kelompok dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara mengenai deskripsi benda disekitar secara lebih leluasa dan gaya bahasa secara bebas, akan tetapi tidak melenceng dari materi pembelajaran dan peraturan kelas. Kegiatan

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, semangat belajar siswa menjadi lebih meningkat karena memberikan pembelajaran yang bermakna. Dengan model *cooperative learning type jigsaw* dengan media *flash card* kerja sama siswa sangat dibutuhkan dalam mengerjakan lembar soal latihan. Kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi yang positif terhadap meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas, nilai keterampilan berbicara, dan prestasi belajar siswa yang meningkat.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dalam aspek keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari yang semula sebesar 57 dengan persentase ketuntasan 33% meningkat pada siklus I menjadi 64 dengan persentase ketuntasan 52% dan meningkat menjadi 78 dengan persentase ketuntasan 86% pada siklus II. Sedangkan analisis data hasil penelitian menunjukkan dalam aspek prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari yang semula sebesar 59 dengan persentase ketuntasan 38% meningkat pada siklus I menjadi 69 dengan persentase ketuntasan 62% dan meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan 95% pada siklus II.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abdul Aziz Saefudin. 2012. *Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan PTK*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama.
- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Burhan Nurgiyantoro. 2001. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- Chaedar Alwasilah. 2008. *Filsafat Bahasa dan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Esti Ismawati. 2010. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- J. S. Badudu dan Sutan Muhammad Zain. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. 1994. *Tingkat Tutur Bahasa Jawa*. Surabaya : Yayan Djojo Bojo.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.