

**PENGARUH *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* DENGAN MEDIA
PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III A ICP
DI MI NEGERI 2 MOJOKERTO
SKRIPSI**

Oleh:

Aniyah Ayu Febri Pratiwi

20211700126004



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2025**

ABSTRAK

(Pratiwi, Aniyah Ayu, 2025, *Pengaruh Cooperative Learning Tipe Jigsaw dengan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III A ICP MI Negeri 2 Mojokerto*), Skripsi Progam Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas KH Abdul Chalim Pacet Mojokerto, 2025.

Kata kunci: Cooperative Learning Tipe Jigsaw, Media Puzzle, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikembangkan sejak dini. Namun kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah mengalami kesulitan dalam berbicara secara efektif akibat pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode ceramah yang monoton dan minimnya inovasi dalam media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media *puzzle* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi *membuat dan menceritakan gambar seri*. Fokus dalam penelitian ini adalah pada kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan cerita secara lisan berdasarkan urutan gambar, dengan memperhatikan struktur cerita, keterpaduan isi, dan kelancaran berbicara. Melalui kombinasi strategi pembelajaran kooperatif dan media yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih aktif, percaya diri, dan terampil dalam mengembangkan cerita secara runtut dan logis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A ICP di MI Negeri 2 Mojokerto.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan pembelajaran *Jigsaw* dengan media *puzzle* sebesar 61,81, sementara nilai rata-rata setelah perlakuan meningkat menjadi 83,48. Diketahui bahwa skor hasil *posttest* lebih besar dari skor hasil *pretest*. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan media *Puzzle* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci: Cooperative Learning Tipe Jigsaw, Media Puzzle, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

(Pratiwi, Aniyah Ayu, 2025, *The Influence of Jigsaw Type Cooperative Learning with Puzzle Media on Speaking Skills in Indonesian Language Subjects for Class III A ICP MI Negeri 2 Mojokerto*), Thesis of the Undergraduate Program in Elementary School Teacher Education, KH Abdul Chalim University, Pacet, Mojokerto, 2025.

Keywords: Jigsaw Type Cooperative Learning, Puzzle Media, Speaking Skills, Indonesian

Speaking skills are one of the important aspects in learning Indonesian that need to be developed early on. However, in reality, many elementary school students or madrasah ibtidaiyah have difficulty in speaking effectively due to learning that does not involve students actively. One of the causes is the use of monotonous lecture methods and minimal innovation in learning media.

This study aims to determine the effect of the *Cooperative Learning* model of the *Jigsaw* type combined with *puzzle* media on students' speaking skills in the Indonesian language subject, specifically on the topic of creating and telling stories based on picture series. The focus of this research is on students' ability to compose and orally deliver a story based on the sequence of images, with attention to story structure, content coherence, and fluency. Through the integration of cooperative learning strategies and engaging media, students are expected to become more active, confident, and skilled in developing stories in a logical and sequential manner. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects are students of Class III A ICP at MI Negeri 2 Mojokerto.

Based on the results of data analysis, the average value of students' speaking skills before the learning was implemented *Jigsaw* with media *puzzle* of 61.81, while the average value after treatment increased to 83.48. It is known that the score of the results *posttest* greater than the result score *pretest*. The results of the paired sample t-test show a significance value (sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, There is a significant influence of the Cooperative Learning model of the Jigsaw type combined with Puzzle media on students' speaking skills.

خمللص البءء

للصف الإندونلسللة اللغة مواد فل الءءء مهاراء على الألغاز وسائط مع Jigsaw نوع من الءعاونل الءعلم ءأءلر؁ 2025 ألو؁ أنلاه برالئللو؁

ء ءامعة الاءءائلة؁ المءارس معلل إءاء فل البكالورلوس برنامء رسالة؁ (A ICP MI Negeri 2 Mojokerto الءالء

2025 موءوءرءو؁ باسلء؁ الءلل؁ عبلء

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

الكلماء الرللسلة: الءعلم الءعاونل من نوع الألغاز؁ وسائط الألغاز؁ مهاراء الءءء؁ اللغة الإندونلسللة

ءعءلر مهاراء الءءء ءانبًا مهمًا فل ءعلم اللغة الإندونلسللة والءل للءب ءطوئرل منذ سن مبكرة. لكن فل الواقع؁ للواءه العءلء من طلاب المءارس الاءءائلة أو المءارس الاءءائلة صعوباء فل الءءء بشكل فعال بسبب الءعلم الءل لا للرك طلاب بشكل نشط. ومن بلل الأسباب اسءءءام أساللب المءاضراء الرلللة وقلة الاءءكار فل وسائل الءعلم.

ءهءف هءه الءراءة إلى ءءلء ءأءلر الءعلم/الءعلم الءعاونل للءب بانوراما ءنبا إلى ءنل مع وسائل الإءلام/عزءول مهاراء الءءء للء طلاب فل مادة اللغة الإندونلسللة؁ وءاصة فلما للءلل بالماءة/نشاء سلسلة من الصور و/ءبارلارءرء هءه الءراءة على قءرة الطلاب على ءأللف القصص ونقللها شفولًا بالاعءماء على سلسلة من الصور؁ من

خلال الاهتمام ببنية القصة، وتكامل محتواها، وطلاقة الكلام. ومن خلال الجمع بين استراتيجيات التعلم التعاوني والوسائط الشيقة، يُؤمل أن يصبح الطلاب أكثر نشاطاً وثقةً ومهارةً في تطوير القصص بشكل تسلسلي ومنطقي. تعتمد هذه الدراسة على نهج كمي بتصميم/اختبار ما قبل الاختبار وما بعده لمجموعة واحدة. كانت موضوعات الدراسة طلاب الصف الثالث أ ICP في مدرسة MI Negeri 2 Mojokerto.

وبناء على نتائج تحليل البيانات، تم حساب متوسط قيمة مهارات التحدث لدى الطلبة قبل تطبيق التعلم بأنورامامع وسائل الإعلام/غز 61.81، بينما ارتفع متوسط القيمة بعد العلاج إلى 83.48. ومن المعروف أن درجة النتائج/اختبار ما بعد الاختبار أكبر من نتيجة النتيجة/اختبار تمهيدي أظهرت نتائج اختبار t للعينات المزدوجة قيمة دلالة-2 (sig. 0.05 < 0.000 (tailed، لذا يوجد تأثير كبير بين التعلم لعبة Jigsaw من نوع التعلم التعاوني مع وسائل الإعلام/غز حول مهارات التحدث لدى الطلاب

