

**PENINGKATAN MINAT DAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA ANAK
DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW II PADA
SISWA KELAS III SD SUMBERWATU PRAMBANAN**

Oleh:
St. Ari Kurniawan

111134136

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang kemampuan siswa dalam menyimak materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan menyimak cerita rakyat siswa kelas III SD Sumberwatu tahun ajaran 2015/2016 melalui metode *Jigsaw II*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Desain penelitian ini menggunakan model dalam 2 siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan & observasi, dan refleksi. Subjek penelitian meliputi 25 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan yang duduk di kelas III SD Sumberwatu semester gasal tahun ajaran 2015/2016. Objek penelitian adalah meningkatkan minat dan kemampuan menyimak cerita rakyat siswa kelas III SD Sumberwatu tahun ajaran 2015/2016 melalui metode *Jigsaw II*. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dapat meningkatkan minat menyimak cerita anak siswa kelas III SD Sumberwatu Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal skor rata-rata minat menyimak siswa sebesar 57,64 (rendah) pada siklus I meningkat menjadi 68,42 (cukup), dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 80,08 (tinggi). (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak siswa kelas III SD Sumberwatu Tahun Ajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dilihat pada kondisi awal jumlah siswa yang mencapai KKM (70) sebesar 12%, pada akhir siklus I meningkat menjadi 64% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 84%.

Kata Kunci: *minat, hasil belajar, metode kooperatif tipe Jigsaw II*

**RAISING INTEREST AND ABILITY TO LISTEN CHILDREN STORIES
USING COOPERATIVE LEARNING MODEL JIGSAW II IN GRADE III
SUMBERWATU PRAMBANAN ELEMENTARY SCHOOL**

St Ari Kurniawan

111134136

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of students' ability in listening to the subject matter given by the teacher. This research aims to increase the interest and ability to listen to folklore stories for students of class III Sumberwatu Elementary School 2015/2016 academic year through Jigsaw II method.

This research was a classroom action research conducted in both collaborative and participatory. The research is designed using model in two cycles which consist of planning, execution, observation, and reflection. The research subjects are 25 students consisting of 9 male and 16 female students still in grade III SD Sumberwatu in odd semester academic year 2015/2016. The research objective is to improve the interest and ability to listen to folklore stories for students of grade III SD Sumberwatu 2015/2016 academic year through Jigsaw II method. The data collecting technique is through observation and performance tests. The data analysis technique is conducted in descriptive qualitative and quantitative.

The result showed that (1) The implementation of cooperative learning model of Jigsaw II can increase student interest to listening the children stories on the student grade III of Sumberwatu Elementary School study year 2015/2016. It can be seen from the initial conditions an average score of 57,64 interest in listening to students (lower) in the first cycle increased to 68,42 (enough), and at the end of the second cycle increased to 80,08 (high). (2) The use of cooperative learning model of Jigsaw II can improve the ability to listen story on the student grade III of Sumberwatu Elementary School study year 2015/2016. It can be seen the initial conditions the number of students who reach KKM (70) amounted to 12%, at the end of the first cycle increased to 64% and at the end of the second increased to 84%.

Keywords: *interest, learning outcomes, methods of cooperative Jigsaw II*