



# Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi dengan Metode Jigsaw Berbasis Media Ajar Video Animasi di SDN Wungu 01

**Rizqi Wulan Rohmawati** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Anis Qurli Diana Sari**, Universitas PGRI Madiun

**Esa Nurus Salasati**, Universitas PGRI Madiun

**Noviana Nur Azizah**, Universitas PGRI Madiun

✉ [wulanrizki393@gmail.com](mailto:wulanrizki393@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi dengan menggunakan metode jigsaw di SDN Wungu 01. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas 5. Proses pengaplikasian media ajar berbasis video animasi di SDN Wungu 01 cukup efektif untuk menyampaikan materi puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Jigsaw*. Pembelajaran di mulai dengan pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, setiap kelompok akan menunjuk salah satu anggota untuk mewakili dalam menerima materi yang di sampaikan oleh pendidik. Setelah itu perwakilan kelompok akan kembali ke kelompok masing-masing untuk menyampaikan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Metode jigsaw digunakan untuk meningkatkan keterampilan. Metode ini juga untuk mengantisipasi keterbatasan fasilitas sekolah. Di akhir pembelajaran ada refleksi dengan beberapa pertanyaan ringan. Video animasi di unggah di youtube sehingga dapat di akses oleh peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah di sampaikan.

**Kata kunci:** Materi Puisi, Metode Jigsaw, Video Animasi

---



## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam berbagai keperluan sesuai dengan informasi dari penuturnya, seperti mengekspresikan sikap, memberi perintah, berkomunikasi, saling menyapa, memperkenalkan diri, mengucapkan selamat, mencari perhatian, dan sebagainya. Pada dasarnya, bahasa membantu kita berkomunikasi. Keterampilan komunikasi erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa. Tarigan (1985:1) mengatakan bahwa ada empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai seseorang. Empat keterampilan tersebut, yaitu: (1) keterampilan mendengar, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

Mata pelajaran bahasa Indonesia salah satu kompetensinya yang diakomodasi dari perkembangan adalah keterampilan memisra. Keterampilan berbahasa baru selain dari empat keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara dan menulis) lainnya adalah keterampilan memisra. Kurikulum berbahasa telah lama menerapkan keterampilan membiasa di berbagai negara, hal ini merupakan fakta bahwa aspek visual dan audiovisual ialah metode komunikasi yang digunakan di dunia (Donaghy, 2019). Keterampilan pemisra adalah respons dari pesatnya pembaharuan teknologi supaya memudahkan masyarakat untuk beradaptasi dalam hal pendidikan dari perkembangan zaman (Huri, Mulyati, Damaianti, & Sastromiharjo, 2021). Hal ini pemanfaatan teknologi menggunakan sistem penglihatan dan pendengaran.

Pembaruan teknologi yang semakin canggih telah meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi. Keterampilan berbahasa yang termasuk dalam bidang reseptif meliputi keterampilan menyimak membaca, dan memisra. Sedangkan keterampilan berbahasa produktif sekarang mencakup berbicara, menulis, dan mempresentasikan. Dalam implementasinya ada dua jenis keterampilan memisra, yaitu literasi visual dan memisra kritis. Donaghy (2019) menerangkan bahwa literasi visual tertuju pada kemampuan Menuliskan gambar berpikir, dan menafsirkan gambar serta kemampuan dalam membaca.

Pengetahuan yang akan didapatkan seseorang dalam literasi visual akan berkaitan dengan proses pola berpikirnya, sebagaimana seseorang dapat mengaitkan antar bagian dari visual yang dapat dilihat dengan Visual lainnya yang pernah diperoleh. Literasi visual dalam pembelajaran merupakan kompetensi utama yang menjadi keharusan di seluruh bidang pendidikan (Nurannisa, 2017). Seseorang harus memiliki kecakapan dalam penguraian makna serta kecakapan menjadikan visual yang berkaitan dengan literasi visual. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar adalah materi puisi. Seiring berkembangnya pembaharuan teknologi, dunia pendidikan telah memperbarui dalam penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah video pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang menampilkan konsep secara nyata. Video merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual, artinya media pembelajaran ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran yang didalamnya ditampilkan gambar-gambar atau animasi yang dapat bergerak sehingga mengeluarkan suara.

Menurut Elpira & Ghufron (2015) menjelaskan materi pembelajaran dengan media seperti gambar, film, video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan yang mudah. Selain itu dapat menghemat waktu dan dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara online maupun offline (Ambarita, 2021; Kusnandar, 2014; Setiawan et al., 2020). Media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar, dengan meningkatnya kualitas media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi tentang persoalan yang terjadi di pendidikan saat ini (Fadhli, 2015). Dalam penelitian ini, video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti poster, infografis, presentasi, spanduk, brosur, resume, pamflet, bulletin, penanda buku, grafik, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dilengkapi dengan beragam template menarik (Kharissidqi &

Firmansyah, 2022). Dengan menggunakan Canva, kami dapat menyajikan gambar dan video untuk mengilustrasikan materi yang akan disampaikan dalam bentuk video animasi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran serta membantu dalam penjelasan materi pembelajaran (Sari et al., 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V ditemukan bahwa pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat permasalahan diantaranya 1) siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, 2) keaktifan siswa kurang, 3) terlihat beberapa siswa bercanda, dan tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, 4) ruang kelas yang sempit dan panas sehingga mengganggu proses pembelajaran. Permasalahan tersebut tentu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa tidak dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa kadang tidak mau bertanya mengenai materi yang diajarkan, pada saat guru menjelaskan masih terdapat beberapa siswa yang tidak fokus dan bercanda bersama temannya.

Permasalahan di atas jika dibiarkan akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa. Agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk menindaklanjuti hal tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat terserap atau dapat dipahami dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Pembelajaran metode *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang dalam arti guru menjadi pusat kegiatan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggung jawab. Bertolak dari hal tersebut maka dalam penerapan model ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 6 orang. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan komunikasi antar anggota kelompok, memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, serta dapat menyampaikan informasi yang didapat dari kelompok lain. Jadi, dalam penerapan model ini keaktifan siswa sangat jelas terlihat di dalam kelas. Siswa mampu membangun pengetahuannya berdasarkan hasil diskusi dan berbagai informasi antar kelompok sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan media video animasi dalam pembelajaran pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi puisi diharapkan dapat menari perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian pada pengaplikasian media ajar video animasi dengan metode *Jigsaw* ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data penelitian bersifat deskriptif sehingga tidak melibatkan angka atau statistik. Dalam hal ini, kita dapat melakukan pendekatan secara intens dengan informan agar memperoleh data yang faktual. Kita menggunakan metode observasi dan dokumentasi dengan melakukan praktek pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menyampaikan materi puisi di SDN Wungu 01.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di SDN Wungu 01 menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas 5. Dalam proses pengaplikasian media ajar video animasi dengan metode *Jigsaw*, siswa dapat menjadi responden yang baik. Diawal pembelajaran siswa akan

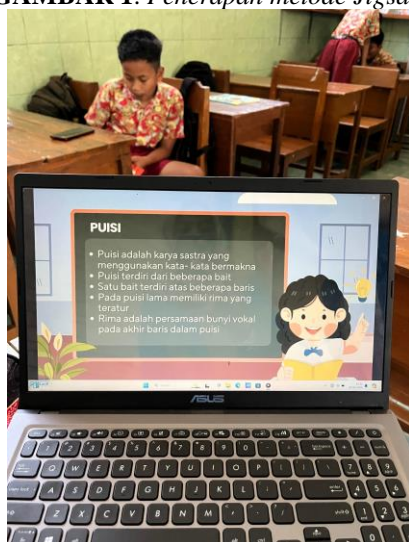
dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang, dikarenakan pada hari observasi jumlah siswa yang hadir hanya 24 dari 31 siswa. Pembagian kelompok menggunakan cara berhitung dengan nomor urut 1 sampai dengan 4, lalu siswa berkumpul sesuai dengan nomor urut yang di dapat.

Masing-masing kelompok akan menunjuk salah satu anggota untuk menjadi ketua dari kelompok mereka. Setelah mendapat 4 ketua, pendidik langsung menyampaikan materi dengan media ajar video animasi. Siswa mendengarkan, menyimak, dan menulis dengan baik materi puisi yang di sampaikan oleh pendidik. Dibutuhkan waktu sekitar 30 menit untuk menyampaikan satu materi puisi dengan media ajar video animasi. Setelah ketua selesai mendapatkan materi, mereka kembali pada kelompoknya masing-masing lalu menyampaikan materi puisi yang telah mereka catat sebelumnya.

Keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dan dikembangkan dengan metode *Jigsaw* ini, karena mereka harus bisa berbicara dengan baik supaya anggota kelompoknya dapat mengerti materi yang di sampaikan. Pendidik masih harus mendampingi siswa dalam menyampaikan materi. Setelah proses penyampaian materi, pendidik mengajak siswa untuk refleksi dengan menjawab pertanyaan tentang materi yang telah di sampaikan. Dari sini dapat dilihat sejauh mana siswa memahami materi tersebut. Pendidik memberikan 5 pertanyaan berat dan 5 pertanyaan ringan. Setelah pendidik memberikan pertanyaan, siswa yang dapat menjawab dipersilahkan untuk mengangkat tangan. Namun melihat respon siswa saat diberikan pertanyaan hampir separuh dari jumlah siswa yang mengangkat tangan saat di beri pertanyaan dan dari 10 pertanyaan semua terjawab dengan benar.



**GAMBAR 1.** Penerapan metode *Jigsaw*



**GAMBAR 2.** Pembelajaran berbasis media ajar video animasi

## PEMBAHASAN

Dari pembelajaran kali ini media ajar video animasi sangat efektif untuk menyampaikan materi puisi pada siswa sekolah dasar kelas 5 karena gambar animasi, warna, serta pola video menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga mereka dapat merespon materi puisi yang disampaikan dengan baik. Sedangkan metode pembelajaran *Jigsaw* dirasa juga cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa serta dapat digunakan untuk mengantisipasi resiko kekurangan fasilitas sekolah tentang alat pembelajaran seperti lcd dan proyektor. Namun dari hasil observasi metode ini juga masih mempunyai kelemahan yaitu ketika siswa yang terpilih tidak mau menyampaikan kembali materi yang didapat, mereka malu atau tidak percaya diri materi tidak tersampaikan dengan maksimal, sehingga pendidik masih harus mendampingi dan membantu menyampaikan kembali materi pembelajaran.

Sedangkan dari artikel yang berjudul Efektivitas Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd/Mi menyatakan model mind mapping dapat membantu dalam memperluas imajinasi peserta didik untuk menulis dan menyusun puisi peserta didik merasa berkurangnya beban belajar dalam menulis puisi setelah menggunakan model mind mapping. Kemudahan ini dikarenakan banyak peserta didik yang lebih suka eksperimen daripada pembelajaran dalam kelas menggunakan metode ceramah keefektifan metode ini memberikan timbal balik yang besar, dengan konsistensi peserta didik untuk selalu belajar menulis. Hasilnya adalah perolehan nilai bahasa indonesia yang mendapatkan sesuai KKM pada kelas eksperimen daripada kelas membaca atau berargumen.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan judul Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi dengan Metode *Jigsaw* Berbasis Media Ajar Video Animasi Di SDN Wungu 01 dapat dikemukakan simpulan penelitian adalah adanya keefektifitasan penggunaan metode *Jigsaw* dalam penyampaian materi puisi di kelas tersebut. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan pemahaman peserta didik, karena memungkinkan mereka untuk menjadi “ahli” dalam materi tersebut dan mengajarkannya kepada teman-teman mereka. Selain itu, penggunaan media video animasi memiliki efektivitas yang cukup baik terhadap tingkat pemahaman materi puisi di kelas 5 SDN Wungu 01 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi, gabungan antara metode *Jigsaw* dengan media ajar video animasi memiliki hasil yang cukup efektif untuk bisa diterapkan dalam penyampaian materi puisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- SP, N. P. S., & Kusmaryatni, N. N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 92-100.
- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (Bdr) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Sman 56 Jakarta). *Jira: jurnal inovasi dan riset akademik*, 2(1), 30-36.
- Donaghy, K. (2019). What about the Fithh Skill of Viewing. *Advancing Larning Webminar*. Retrieved June, 15, 2022.
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Huri, D., Mulyati, Y., Damaianti, V. S., & Sastromiharjo, A. (2021). Kajian awal keterampilan memirsa (viewing skills) dan pembelajarannya pada era digital di indonesia. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 226-230.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kusnandar, K. (2013). Pengembangan bahan belajar digital learning object. *Jurnal Teknodik*, 583-595.

- Mufid, M. A., Doyin, M., & Mulyono, M. (2017). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 34-40.
- PB, S. N. (2017). Menghadapi generasi visual; Literasi visual untuk menstimulasi kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107-115.
- Tarigan, H. G. (1985). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa.
- Wahyuni, V. I., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Efektifitas Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 351-366.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zyam, N. S. S., & Umam, N. K. (2022). Analisis keterampilan memirska pada video pembelajaran cerita rakyat melalui whatsapp. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 645-652.