

---

## Meningkatkan Keterampilan *Anggah-Ungguhing* Bahasa Bali Melalui Metode *Kooperatif* Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Flash Card* Pada Siswa Kelas V SDK Karya Singaraja

Putu Suwidnyana<sup>1</sup>, I Made Sutama<sup>2</sup>, I Putu Mas Dewantara<sup>3</sup>, Kadek Wirahyuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

Corresponding author, email: [suwidnyana@student.undiksha.ac.id](mailto:suwidnyana@student.undiksha.ac.id)

---

### Artikel Info

### Abstract

Received :7 Juli 2025  
Reviwe :11November 2025  
Accepted :22 Desember 2025  
Published :20 April 2026

Doi:

<https://doi.org/10.51673/jurnalstrendi.v11i1.2541>

*The low learning outcomes of students in the Balinese language anggah ungguhing material are a challenge for Balinese language teachers at SDK Karya Singaraja. This study aims to analyze: the application of the jigsaw cooperative model assisted by flash cards in improving the Balinese language anggah-ungguhing ability of fifth grade students of SDK Karya Singaraja. The type of research conducted is classroom action research (CAR). The subjects of the study were fifth grade students of SDK Karya Singaraja and the object of the research was the Balinese language anggah ungguhing skill through the application of the jigsaw cooperative method assisted by flash cards. Data collection was carried out through observation, learning outcome tests, and documentation. Data analysis was carried out descriptively qualitatively and quantitatively by comparing the results between cycles, and data validation was carried out through source and method triangulation techniques. This class research was conducted in two cycles which included four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The results of this data analysis will be used to assess students' Balinese language anggah-ungguhing ability. The results of the study are as follows: (1) the implementation of learning in accordance with the planning consisting of an opening, a core, and with two learning cycles. (2) the learning outcomes of Balinese language anggah-ungguhing using flash cards for fifth grade students increased in cycle I, namely 73.35 and cycle II, namely 78.71, and (3) students' opinions about the application of the jigsaw type cooperative model using flash cards in learning anggah-ungguhing basa in cycle I, namely 21.92 and cycle II, namely 24.10, were in the very good category. This shows that there are very significant implications for students, namely creating active and collaborative learning where students are able to work together and be responsible for each other. In addition, the application of the jigsaw type cooperative model can develop social and emotional skills that can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Balinese language anggah-ungguhing, jigsaw type cooperative model, Flash card*

---

### A. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus di

kuasai dalam belajar bahasa Bali (Magdalena et.al, 2021). Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan & Marzuqi, 2019). Bahasa Bali adalah bahasa ibu masyarakat bali yang dipakai dalam berkomunikasi sehari-hari oleh masyarakat Bali (Widiantana, 2024).

Bahasa Bali dalam perkembangannya muncul pada tingkatan-tingkatan bahasa yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat untuk bertutur yang disebut dengan *anggah-ungguhing* bahasa Bali. *Anggah-ungguhing* bahasa Bali terdiri dari bahasa kasar, andap, madya, sor, dan alus singgih (Suwija et.al, 2019). *Anggah-ungguhing* bahasa Bali diajarkan dalam pelajaran di sekolah dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas sebagai bentuk upaya pelestarian penutur aksara Bali. Selain itu, pelajaran *anggah-ungguhing* basa Bali juga dipelajari sebagai salah satu sarat penilaian keterampilan berbicara dalam mengembangkan kemampuan menyampaikan pesan, gagasan, dan informasi berbahasa Bali (Wirawan et.al, 2018). Berdasarkan Perda Nomor 385 tahun 1992, *anggah-ungguhing* bahasa Bali diajarkan dalam mata pelajaran sebagai muatan lokal yang wajib di pelajari selama 2 JP perminggu. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada fase C pada kurikulum merdeka materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali siswa dituntut untuk bisa menguasai dua kompetensi yaitu (1) Peserta didik mampu memahami konsep *anggah-ungguhing* basa dalam percakapan, (2) Peserta didik mampu membedakan kata yang termasuk *kruna alus* dan *kruna nenten alus* dalam konsep *Anggah-ungguhing kruna* serta menggunakan kata tersebut dalam kalimat secara tepat.

Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali sangat jauh dari yang diharapkan. Sampai sekarang materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali dinilai materi yang sulit dan membosankan (Sutika, 2019). Fenomena yang terjadi siswa masih mengalami kesulitan untuk menyampaikan gagasan dan perasaannya dalam sor singgih basa Bali seperti sulit menyusun kalimat dalam bahasa alus singgih, kurangnya pembendaharaan kata, dan kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi di depan kelas (Tresnawati, 2022). Permasalahan semakin kompleks, di mana guru dalam memberikan materi secara konvensional, hanya terfokus pada teori dibandingkan praktik berbicara langsung sehingga siswa cepat bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Dalam belajar *anggah-ungguhing* melaksanakan praktik langsung adalah cara yang tepat untuk melatih komunikasi siswa dalam hal ini pembendaharaan kata (Astawan, dkk, 2021).

Berdasarkan observasi awal dan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan dengan peserta didik kelas V di SD Katolik Karya Singaraja, banyak ditemukan siswa kesulitan dalam mempelajari *anggah-ungguhing* bahasa Bali. Salah satu faktornya adalah siswa yang sebagian besar bersekolah di sekolah tersebut tidak menguasai bahasa Bali secara pasih karena bahasa ibunya kebanyakan adalah bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh latar belakang siswa di sekolah tersebut yang berbeda-beda, mulai dari memiliki darah campuran, keturunan Tionghoa, Batak, NTT, pindahan dari luar Bali, dan siswa yang asli Bali tidak diajarkan bahasa Bali sejak dini. Siswa baru mempelajari materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali saat di jenjang pendidikan dasar. Selain itu, siswa menganggap bahasa Bali sangat sulit terutama berbicara menggunakan *anggah-ungguhing basa* Bali terutama membedakan tingkatan-tingkatan jenis bahasanya. Permasalahan tersebut menjadi permasalahan yang sangat serius mengingat kemampuan *anggah-ungguhing* bahasa Bali dijadikan sebaga tolak ukur keberhasilan pembelajaran bahasa Bali oleh masyarakat (Mastini, 2019).

Masyarakat khususnya para orang tua menganggap keberhasilan siswa dalam belajar *anggah-ungguhing* adala siswa mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, masyarakat akan menganggap pembelajaran *anggah-ungguhing* gagal apa bila siswa tidak mampu berkomunikasi sesuai dengan *anggah-ungguhing* yang ditetapkan. Kaitannya dengan permasalahan tersebut adalah masih banyak siswa yang kurang mampu berkomunikasi

menggunakan *anggah-ungguhing* yang sesuai. Fenomena ini ditakutkan akan menurunkan sopan santun dan tata krama siswa sebagai masyarakat Bali. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya solusi dalam menciptakan pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali yang berkualitas yaitu penerapan pembelajaran dan media pembelajaran (Mustika, 2022). Penggunaa metode pembelajaran bertujuan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan partisipasi siswa . Metode pembelajaran yang inovatif akan mengwujudkan pembelajaran yang interaktif (Yasin, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakter siswa akan meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran (Handayani, 2018). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode yang menarik agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu metode yang tepat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas V dalam materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali adalah metode kooperatif tipe Jigsaw. Metode kooperatif adalah pembelajaran dalam suatu kelompok kecil yang heterogen (campuran) untuk saling bekerja sama, saling menyumbangkan oikiran dalam mengkonstruksi konsep dan memecahkan masalah dengan penuh tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama serta saling ketergantungan positif dalam melatih siswa untuk berinteraksi, komunikasi, dan bersosialisasi (Herwindo, et.al, 2025). Djabba & Ilmi, (2022) menyatakan bahwa metode kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya yaitu *Jigsaw*. Pada metode kooperatif tipe *Jigsaw* siswa bekerja dalam kelompok kecil dengan cara saling mendukung satu sama lain. Setiap anggota kelompok mempelajari satu bagian materi secara mendalam sehingga menjadi “ahli” di bidang tersebut dan memiliki pengetahuan penting yang dapat dibagikan kepada teman-teman lainnya (Handayani, dkk, 2022).

Kolaborasi dan kepercayaan antar sesama menjadi unsur penting yang menunjang keberhasilan belajar mereka (Hadi & Yani, 2020). Sintaks dalam metode kooperatif tipe *Jigsaw* terdiri dari 6 sintaks yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, mengevaluasi, dan memberikan penghargaan (Sulistio & Setiawan, 2022:22). Salah satu kelebihan dari metode kooperatif tipe *Jigsaw* adalah proses pembealjaran dilaksanakan secara terstruktur dan prosedural, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah meningkat (Agus & Natalina, 2021). Metode koopertaif tipe *Jigsaw* perlu diintegrasikan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui bantuan penggunaan media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (Arsyad, 2021). Fungsi dari media pembelajaran adalah memberikan bariasi da memfasilitasi interaksi antara guru dan sisiwa di dalam kelas (Fauzan, dkk, 2022). Menurut Ibrahim et al., (2022) media pembelajaran memiliki banyak jenis seperti media audio, media visual, media audio visual, dan media serba aneka. Media audio (tape recorder, radio, telepon, pita audio), media visual (foto, buku, film strip, film bisu, slide), media audio visual (televisi, LCD, gambar dan suara), dan media serba aneka (papan dan display, media tiga dimensi, dan dramatisasi).

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam meningkatkan keterampilan *anggah-ungguhing* bahasa Bali adalah *flash card*. *Flash card* adalah kartu bergambar yang terdapat gambar visual sesuai dengan materi yang akan diajarkan seperti gambar hewan, manusia, pemandangan, dan lain-lain (Timoria, et.al, 2018). Media pembelajaran kartu juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di mana dalam kartu tersbeut terdapat gambar-gambar visual yang akan memberikan pemahaman bermakana dan mudah dipahami oleh siswa (Anggraini, et.al, 2019). Oleh karena itu, media *flash card* merupakan salah satu media visual yang sesuai untuk diterapkana dalam pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali.

Penelitian menggunakan metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* sebelumnya sudah pernah diteliti namun penelitian yang menggunakan *anggah-ungguhing* bahasa Bali belum pernah diteliti seperti penelitian dari Sopani, dkk, (2025) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Berbantuan Kartu Soal (*Question Card*) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Persamaan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan metode kooperatif tipe *Jigsaw* sedangkan perbedaan penelitian tersebut adalah penggunaan materi, dalam penelitian tersebut menggunakan materi ekonomi sementara dalam penelitian ini menggunakan materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali. Selain itu, pada media yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan Kartu Soal (*Question Card*) dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan *flash card*.

Penelitian kedua dari Trihartoto & Indarini, (2022) berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Tematik Sekolah Dasar. Persamaan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan metode kooperatif tipe *Jigsaw* sedangkan perbedaan penelitian tersebut adalah penggunaan materi, dalam penelitian tersebut menggunakan materi tematik sementara dalam penelitian ini menggunakan materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali. Selain itu, pada media yang digunakan dalam penelitian tersebut tidak menggunakan media dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan *flash card*.

Berdasarkan penelitian sejenis tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali Melalui Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Flash card* Pada Siswa Kelas V SDK Karya Singaraja” memiliki kebaruan penelitian dan menghadirkan kontribusi ilmiah baru berupa penerapan metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* sebagai media visual untuk meningkatkan keterampilan *anggah-ungguhing* bahasa Bali yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar kognitif tetapi juga pada keterampilan berbahasa sesuai konteks sosial dan budaya lokal Bali, khususnya pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) hasil pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* pada siswa kelas VI di SD Katolik Karya Singaraja. (2) pendapat siswa kelas V dalam penerapan pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* di SDK Karya Singaraja. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan keterampilan *anggah-ungguhing* basa Bali pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card*. (2) Mengetahui efektivitas metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* sebagai alat bantu dalam pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali. (3) Meningkatkan keaktifan dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali melalui model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card*. (4) Mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *flash card* dibandingkan dengan metode konvensional.

## **B.METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) ini salah satu solusi yang dilakukan disekolah dalam pemecahaan permasalahan di dalam kelas khususnya pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali. Penelitian tindakan kelas adalah proses evaluasi masalah pembelajaran di dalam kelas melalui proses refleksi diri dan upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Wina, 2011 ; Yulian, dkk, 2023).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus, yang mengacu pada model penelitian modifikasi spiral (Kemmis & McTaggart, 2020). Tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Dalam rangka melaksanakan penelitian tindakan kelas, perencanaan yang dilakukan dimulai dengan pembuatan modul ajar dan model kooperatif tipe *jigsaw* sebagai model yang digunakan

berbantuan *flash card*. Selanjutnya lembar observasi disiapkan untuk mengamati proses pembelajaran guru dan peserta didik di dalam kelas. Selanjutnya, tes untuk menguji hasil tindakan juga disiapkan sebagai bagian dari perencanaan.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDK Katolik Karya Singaraja tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 39 orang siswa, 19 laki-laki dan 20 perempuan. Siswa yang dijadikan data dalam penelitian ini berada dalam satu kelas, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada kelas tersebut didapatkan hasil bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Bali masih rendah khususnya *Anggah-ungguhing* bahasa Bali. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa pada materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali dan respon siswa terkait kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga teknik utama. Pertama, data mengenai proses penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali dikumpulkan melalui teknik observasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi.

Kedua, data mengenai keterampilan siswa dalam menggunakan *anggah-ungguhing* bahasa Bali dikumpulkan melalui tes tulis, dengan instrumen berupa soal evaluasi yang mengukur kemampuan siswa menerapkan tingkatan bahasa Bali secara tepat sesuai konteks. Adapun aspek penilaian dalam keterampilan *anggah unguhing* bahasa Bali melalui penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. *Aspek Penilaian Tes Siswa Anggah Ungguhing Bahasa Bali*

No	Aspek penilaian	Rentang Skor
1	Ketepatan tingkatan bahasa	5-25
2	Penguasaan kosa kata	5-25
3	Struktur dan kejelasan kalimat	5-25
4	Kesesuaian dengan konteks <i>flash card</i>	2-35

Ketiga, data mengenai tanggapan atau pendapat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dikumpulkan melalui teknik angket/kuesioner, dengan instrumen berupa lembar angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket/kuisisioner di mana meminta responden untuk memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya dengan memberikan tanda silang atau centang (Muslich, 2012,pp.62). Angket atau kuisisioner dalam penelitian ini terdiri dari: Sangat setuju (SS) dengan skor 5, Setuju (S) dengan skor 4, Kurang Setuju (KS) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data pada rumusan masalah pertama, yaitu mengenai tata cara penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dalam pembelajaran *angguh-ungguhing* bahasa Bali, dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan tahapan: (1) reduksi data, yaitu menyeleksi data hasil observasi yang relevan dengan fokus penelitian; (2) klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data ke dalam kategori sesuai aspek yang diamati; dan (3) penyajian data, yaitu mendeskripsikan data dalam bentuk narasi, tabel, dan kutipan observasi untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses pembelajaran.

Data pada rumusan masalah kedua, yaitu keterampilan siswa dalam menggunakan *angguh-ungguhing* Bahasa Bali, dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif yang meliputi penghitungan nilai rata-rata, ketuntasan belajar individu, dan persentase ketuntasan klasikal.

1. Rumus ketuntasan Individu

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{skor siswa yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Rumus nilai rata-rata kelas

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx : Skor rata-rata kelas

$\sum x$  : jumlah skor seluruh siswa

N : Jumlah Siswa

3. Rumus persentase ketuntasan belajar

$$\text{ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

4. Rentang Penskoran

Tabel 2 . Rentang Penskoran

No	Skor	Kategori
1	91-100	Sangat Baik sekali
2	81-90	Baik sekali
3	71-80	Baik
4	61-70	Cukup
5	51-60	Sedang
6	41-50	Cukup Sedang
7	31-40	Kurang
8	21-30	Sangat Kurang
9	11-20	Jelek
10	1-10	Jelek sekali

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada ketentuan SDK Karya Singaraja, yaitu siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 70, dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai nilai tersebut. Adapun data pada rumusan masalah ketiga, yaitu mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran, dianalisis dengan teknik gabungan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Rumus rerata ideal (MI)

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal Ideal})$$

2. Rumus Standar deviasi ideal (Sdi)

$$SDi = \frac{1}{3} (SMI)$$

3. Konversi Skor Tanggapan Siswa

Tabel 3 . *Konversi skor tanggapan siswa*

No	Kriteria Respons	Kategori
1	$x > Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 Sdi < X \leq Mi + 1,5 Sdi$	Baik
3	$Mi - 0,5 SDi < X \leq Mi + 0,5 Sdi$	Cukup
4	$Mi - 0,5 SDi < X \leq Mi - 0,5 Sdi$	Kurang
5	$X < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat kurang

Jumlah tanggapan siswa pada angket ada 25 sebagai skor maksimal ideal dan 5 sebagai skor minimal ideal. Konversi hasil skor tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. *Konversi Skor Tanggapan Siswa*

No	Kriteria	Kategori
1	$X \geq 23$	Sangat setuju
2	$18 < X \leq 23$	Setuju
3	$12 < X \leq 18$	Kurang Setuju
4	$6 < X \leq 12$	Tidak Setuju
5	$X \leq 6$	Sangat tidak Setuju

Setelah data angket dikalkulasi dalam bentuk persentase, hasilnya kemudian diinterpretasikan secara kualitatif dalam bentuk uraian untuk menarik kesimpulan mengenai persepsi siswa terhadap metode dan media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya data hasil tes siswa akan di uji berdasarkan uji statistika terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan program SPSS dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak (Nuryadi, 2017, pp.79). Uji normalitas terdiri dari *processing summary, descriptive, test of normality*, dan *Q-Q Plots*. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu: (1) jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ ) > 0,05 data berdistribusi normal, (2) jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ ) < 0,05 data tidak berdistribusi normal (Nuryadi, 2017, pp.87)
2. Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki variasi yang sama atau tidak. Untuk mengetahui data homogen atau tidak homogen yaitu: (1) jika nilai signifikan < 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data tidak homogen, (2) jika nilai signifikan > 0.05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data homogen.
3. Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil penelitian. Uji hipotesis terdiri dari hipotesis nul ( $H_0$ ) dan hipotesis tandingan ( $H_1$ ) dengan aturan keputusan “diterima” dan “ditolak” dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu: (a)  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan anggap ungguhing bahasa Bali melalui metode kooperatif tipe jigsaw berbantuan *flash card* pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja. (b)  $H_1 \mu_1 \neq \mu_2$  artinya ada pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan anggap ungguhing bahasa Bali melalui metode kooperatif tipe jigsaw berbantuan *flash* .

### C.HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Hasi*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDK Karya Singaraja berjumlah 39 orang didapatkan data awal keterampilan *anggap ungguhing* basa Bali melalui *post test* masih kurang optimal. Skor data awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. *Skor Data Awal Siswa*

Jumlah siswal	Jumlah skor	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rerata	Ketuntasan klasikal
39 Orang	2.640	20 orang (51,28%)	19 orang (48,72%)	67,69	51,28%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil yaitu 20 orang siswa tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 51, 28%. Siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 13 siswa, 4 siswa memperoleh nilai 75, dan 3 orang siswa memperoleh nilai 80. Selain itu, 19 orang siswa atau 48,72% belum tuntas dengan rincian 13 orang siswa mendapat nilai 65, 3 orang siswa mendapatkan nilai 65 dan 3 orang siswa mendapatkan nilai 55. Berdasarkan hasil data awal maka penelitian siklus I akan dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali.

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari Rabu, 7 Mei 2025 pukul 07.30 - 09.10 WITA dan hari Selasa, 13 Mei 2025 pada jam yang sama. Seluruh aktivitas pembelajaran dalam kedua pertemuan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan tingkatan bahasa Bali secara tepat melalui metode kooperatif tipe Jigsaw dengan bantuan media *flash card*. Data yang diperoleh berupa hasil observasi keterlibatan siswa, hasil tes kemampuan *anggah-ungguhing* Bahasa Bali, serta tanggapan siswa melalui angket mengenai proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama siklus I (7 Mei 2025), guru dan peneliti memasuki ruang kelas dan kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru melakukan absensi dan pengecekan atribut, kemudian menyampaikan apersepsi tentang pentingnya penggunaan tingkatan bahasa Bali (*alus sor, alus mider, alus singgih*) sesuai konteks sosial. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan skema kerja metode Jigsaw. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok ahli, masing-masing fokus pada salah satu situasi penggunaan bahasa (misalnya, berkomunikasi dengan teman sebaya, guru, dan tokoh masyarakat). Setiap kelompok diberikan *flash card* yang berisi kosakata dan contoh kalimat sesuai situasi berbahasa. Siswa mempelajari materi tersebut secara kolaboratif, lalu kembali ke kelompok asal untuk saling berbagi informasi. Guru mengamati interaksi antarsiswa dan mencatat aktivitas belajar yang mencerminkan penggunaan *Anggah-ungguhing* yang tepat. Pembelajaran ditutup dengan refleksi dan simpulan bersama. Pada pertemuan kedua Siklus I (13 Mei 2025), guru mengulang kembali apersepsi materi dan meninjau hasil diskusi kelompok sebelumnya. Siswa kembali dibagi ke dalam kelompok dan diberikan *flash card* baru yang menampilkan skenario berbahasa yang berbeda. Kali ini, setiap kelompok ditantang untuk membuat dialog pendek yang menunjukkan penerapan *Anggah-ungguhing* Basa Bali yang sesuai. Setelah berdiskusi dan latihan, beberapa kelompok diminta untuk mempresentasikan dialog mereka di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan melatih kepekaan siswa terhadap ragam bahasa dalam situasi sosial yang berbeda. Di akhir sesi, siswa diberikan tes individu berupa soal latihan menulis dialog atau memilih tingkat bahasa yang sesuai. Guru juga membagikan angket untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan metode Jigsaw dan media *flash card*. Pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan hasil kegiatan bersama siswa. Hasil tes keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali siswa kelas V SDK Karya Singaraja pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Tes Siswa Siklus I

Jumlah siswal	Jumlah skor	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rerata	Ketuntasan klasikal
39 Orang	2.861	27 orang (69,23%)	12 orang (30,77%)	73,35	69,23%

Berdasarkan tabel di atas terdapat 27 orang siswa atau 69,23 % mendapatkan skor tuntas terdiri dari 3 orang siswa mendapatkan nilai 70, 1 orang siswa mendapatkan nilai masing-masing 71 dan 72, 5 orang siswa mendapatkan nilai 73, 2 orang siswa mendapatkan nilai 74, 1 orang siswa mendapatkan nilai 75, 2 orang siswa mendaptkan nilai 76, 1 orang siswa mendapatkan nilai 78 dan 79, 5 orang siswa mendapatkan nilai 80, 2 orang siswa mendapatkan nilai 83, dan 1 orang siswa mendaptkan nilai 84. 12 orang siswa atau 30,77% belum tuntas

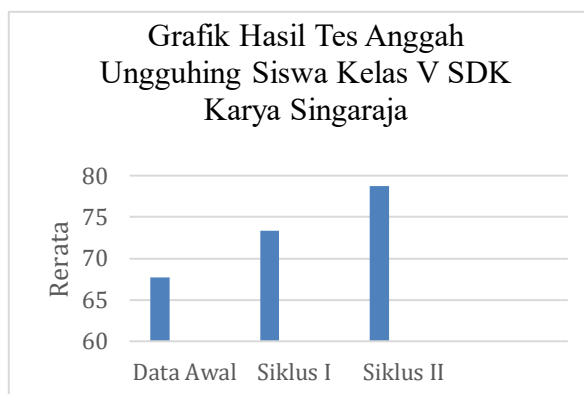
terdiri dari 1 orang siswa mendapatkan nilai masing-masing 64, 65, 66. 2 orang siswa mendapat nilai 67, 4 orang siswa mendapatkan nilai 68, 3 orang siswa mendapatkan nilai 69. Siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan, yakni pada hari Senin, 19 Mei 2025 pukul 10.45–11.20 WITA. Pada siklus ini, guru melakukan evaluasi terhadap hasil dialog atau latihan bahasa dari siklus sebelumnya. Siswa diberikan umpan balik langsung mengenai struktur kalimat, pemilihan kosakata, dan ketepatan penggunaan *anggah ungguhing* bahasa sesuai dengan konteksnya. Guru juga memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Setelah itu, siswa diminta untuk merevisi atau memperbaiki hasil pekerjaan mereka selama 45 menit. Revisi ini menjadi indikator akhir peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan *Anggah-ungguhing* bahasa Bali secara tepat. Semua hasil kerja dikumpulkan untuk dianalisis dan dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Selanjutnya guru meminta siswa mengisi angket, Pembelajaran ditutup dengan refleksi dan doa bersama. Pada siklus II ini, semua aspek pembelajaran telah sesuai dengan RPP yang sudah direncanakan, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berjalan lancar.

Tabel 6. Data Tes Siswa Siklus II

Jumlah siswal	Jumlah skor	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rerata	Ketuntasan klasikal
39 Orang	3.070	39 orang (100%)	-	78,71	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas didapatkan hasil bahwa 39 orang siswa tuntas atau ketuntasan klasikal mencapai 100%. 2 orang siswa mendapatkan nilai masing-masing 71 dan 72, 4 orang siswa mendapatkan nilai 73, 1 orang siswa mendapatkan nilai masing-masing 74 dan 75, 3 orang siswa mendapatkan nilai 76 dan 77, 1 orang siswa mendapatkan nilai 78, 3 orang siswa mendapaykan nilai 79, 8 orang siswa mendapatkan nilai 80, 3 orang siswa mendapatkan nilai 81, 1 orang siswa mendapatkan nilai 82, 83, dan 84, 2 orang siswa mendapatkan nilai 85 dan 88, dan 1 orang siswa mendapatkan nilai 89.

Berdasarkan hasil data awal, hasil tes siklus I dan siklus II dapat dibandingkan hasil tes melalui grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Tes Siswa

Berdasarkan grafik diagram batang di atas *ungguhing* bahasa Bali pada siswa kelas V di SDK Karya Singaraja mengalami peningkatan yang signifikan pada awal observasi rerata tes keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali hanya 67,69%. Setelah dilaksanakan tes pada siklus I hasil tes menjadi 73,35% meningkat sebanyak 5,66 %. Pada siklus II nilai rata-rata tes keterampilan siswa meningkatkan menjadi 78,71% dengan peningkatan yang signifikan hampir 11,02% dari tes awal. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan menggunakan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *flash card* pada keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali siswa kelas V SDK Karya Singaraja

Pendapat siswa kelas V SDK Karya Singaraja terkait penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dalam pembelajaran *anggah Ungguhing* bahasa Bali diperoleh

melalui penyebaran angket/kuisisioner yang diisi pada akhir pembelajaran Siklus I dan Siklus II. Dari 39 siswa yang menjadi subjek penelitian, pada siklus I dengan jumlah pertanyaan sebanyak 5 pertanyaan dengan kategori sangat setuju (SS) skor 5, setuju (S) skor 4, kurang setuju (KS) skor 3, tidak setuju (TS) skor, sangat tidak setuju (STS) skor 1. Pada pertanyaan pertama sebanyak 24 orang siswa (61,53%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 15 orang siswa (38,47%) memberikan pendapat setuju. Pertanyaan kedua sebanyak 20 orang siswa (51,28%) memberikan pendapat sangat setuju dan 19 orang siswa (48,72%) memberikan pendapat setuju. Pada pertanyaan ketiga sebanyak 16 orang siswa (41,02%) memberikan pendapat sangat setuju, 20 orang siswa (51,28%) memberikan pendapat setuju, dan 2 orang siswa (7,7%) memberikan kurang setuju. Pertanyaan keempat sebanyak 19 orang siswa (48,71%) memberikan pendapat sangat setuju, 15 orang siswa (38,46%) memberikan pendapat setuju, dan 5 orang siswa (12,83%) memberikan pendapat kurang setuju. Pertanyaan kelima sebanyak 29 orang siswa (74,35%) memberikan pendapat sangat setuju dan 10 orang siswa (25,65%) memberikan pendapat setuju. Jumlah skor total angket pada siklus I adalah 885 dengan rata-rata skor angket pada siklus I adalah 21,92 yang berada dalam kategori sangat baik.

Pada Siklus II, jumlah siswa yang memberikan tanggapan sangat setuju meningkat dari lima pertanyaan pada angket. Pertanyaan pertama sebanyak 35 orang siswa (89,74%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 4 orang siswa (10,26%) memberikan pendapat setuju. Pertanyaan kedua sebanyak 31 orang siswa (79,48%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 8 orang siswa (20,52%) memberikan pendapat setuju. Pertanyaan ketiga sebanyak 32 orang siswa (82,05%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 7 orang siswa (17,95%) memberikan pendapat setuju. Pertanyaan keempat sebanyak 30 orang siswa (76,92%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 9 orang siswa (23,08%) memberikan pendapat setuju. Pertanyaan kelima sebanyak 26 orang siswa (66,66%) memberikan pendapat sangat setuju, dan 13 orang siswa (33,34%) memberikan pendapat setuju. Jumlah skor total angket pada siklus II adalah 938 dengan rata-rata skor 24,05 yang berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dalam meningkatkan keterampilan Anggah Ungguhing Bahasa Bali pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja memperoleh respons yang sangat positif dan dinilai efektif berdasarkan persepsi siswa.

Pengujian data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan tiga uji yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

sikls		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
nama		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
p1		,116	39	,200*	,958	39	,150
p2		,112	39	,200*	,957	39	,138

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data hasil uji normalitas di atas menggunakan SPSS pada siklus I dan siklus II diperoleh *Kolmogorov- Smirnov<sup>a</sup>* nilai signifikan data siklus I adalah 0,200 dan nilai signifikan pada siklus II adalah 0,200. Pada *Shapiro-Wilk* nilai signifikansi data siklus I adalah 0,150 dan nilai signifikan siklus II adalah 0,138. Berdasarkan kedua hasil nilai signifikan uji normalitas siklus I dan siklus II > 0,05 dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali melalui metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *Flash Card* berdistribusi normal. Selanjutnya pada hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nama	Based on Mean	1,149	1	76	,287
	Based on Median	1,059	1	76	,307
	Based on Median and with adjusted df	1,059	1	75,860	,307
	Based on trimmed mean	1,073	1	76	,304

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas bahwa *Based on Mean* signifikansinya 0,287, *Based on Median* signifikansinya 0,307, *Based on Median And with adjusted df* signifikansinya 0,307, dan *Based on trimmed mean* signifikasinya 0,304. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang semua hasil signifikasinya >0,05 dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan *anggah ungguhing* bahasa Bali melalui metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *Flash Card* bervariasi homogen.

Uji-t dua sampel bebas (*independent sample t-test*) untuk menguji hipotesis. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: (1)  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  yang berarti “tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap peningkatan keterampilan *Anggah Ungguhing* Bahasa Bali pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja”; (2)  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  yang berarti “terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap peningkatan keterampilan *Anggah Ungguhing* Bahasa Bali pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja”. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t ini adalah: a) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima; b) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Uji-t Tes Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nama	Equal variances assumed	1,149	,287	-4,621	76	,000	-5,35897	1,15962	-7,66856	-3,04939
	Equal variances not assumed			-4,621	74,8	,000	-5,35897	1,15962	-7,66914	-3,04881

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang baik dan signifikan dalam penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap peningkatan keterampilan *Anggah Ungguhing* Bahasa Bali pada siswa kelas V SDK Karya Singaraja. Temuan ini menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan dalam penelitian terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan kemampuan *anggah-ungguhing* Bahasa Bali

## **Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan *anggah-ungguhing* bahasa Bali pada siswa kelas V SD Katolik Karya Singaraja. Fokus utama penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *flash card*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang mana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2020).

Pada tahap awal dilaksanakan observasi awal atau pratindakan. Observasi awal adalah kegiatan meninjau keadaan sesungguhnya objek (siswa) dalam permasalahannya seperti hasil belajar, karakteristik siswa, dan kebutuhan belajar siswa (Mertler, 2021). Hasil dari observasi awal diperoleh bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 67,69. 18 dari 28 siswa yang mampu mencapai nilai di atas 60. Kendala yang ditemui oleh siswa adalah pembendaharaan kata *anggah-ungguhing* yang masih kurang dan kurang percaya diri. Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *flash card* dalam proses pembelajaran *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali. Pendekatan ini dipilih berdasarkan teori bahwa pembelajaran kooperatif mendorong interaksi sosial yang konstruktif, sementara media *flash card* membantu siswa dalam mengenali dan mengingat bentuk-bentuk tingkatan bahasa secara visual dan praktis (Arends, 2021; Sujana et al., 2021).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan siswa meningkat menjadi 73,35, yang menandakan kemajuan dari kondisi awal. Dari 28 siswa, sebanyak 22 siswa (78,6%) mencapai kategori tuntas dengan nilai  $\geq 70$ , sedangkan 6 siswa (21,4%) masih berada di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan adanya perbaikan yang cukup berarti dalam kemampuan siswa menggunakan *anggah-ungguhing* bahasa Bali secara tepat, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang perlu mendapat perhatian khusus.

Analisis reflektif terhadap pelaksanaan pembelajaran juga mengungkap beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, di antaranya adalah penguasaan kosakata krama alus secara konsisten, ketepatan penggunaan ragam bahasa dalam situasi sosial yang sesuai, serta kemampuan menyusun wacana sopan secara kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sagala (2020) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sinergi antara pendekatan, media, dan konteks penggunaan bahasa.

Refleksi dari hasil siklus I ini menjadi dasar penting untuk menyusun perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, yang dirancang dengan fokus pada penguatan unsur kebahasaan, peningkatan keterampilan kontekstual melalui latihan situasional, serta pemanfaatan *flash card* untuk latihan berulang dan penguatan kosakata. Proses perbaikan ini sesuai dengan prinsip siklus tindakan dalam PTK yang menekankan pada refleksi, revisi, dan tindakan berkelanjutan (Kemmis & McTaggart; Sanjaya, 2020).

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali mencapai 80,71, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Peningkatan ini tampak pada distribusi nilai yang lebih merata dan menunjukkan kemajuan berarti. Dari total 28 siswa, sebanyak 4 siswa masuk dalam kategori “Baik Sekali” dan 14 siswa masuk kategori “Baik”. Sementara itu, hanya 3 siswa yang masih berada pada kategori “Kurang”.

Kemajuan ini menandai keberhasilan signifikan dalam penguasaan keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali, baik secara konseptual maupun praktik penggunaan dalam konteks sosial yang tepat. Analisis mendalam terhadap aspek-aspek penilaian menunjukkan bahwa siswa telah mampu menggunakan kosakata krama secara tepat, memilih tingkatan bahasa sesuai situasi, dan menyusun kalimat sopan dalam bentuk dialog dan wacana secara kreatif. Aspek penguasaan unsur kebahasaan meningkat secara nyata, disertai dengan kemampuan menerapkan konteks sosial dalam komunikasi kelompok.

Media *flash card* yang digunakan dalam pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam mendukung visualisasi kosakata dan situasi penggunaannya, sehingga membantu siswa lebih memahami perbedaan antara ragam bahasa alus, madya, dan kasar dalam praktik nyata (Arends, 2021; Sujana et al., 2021). Selain itu, metode kooperatif tipe jigsaw mendorong interaksi antarsiswa dalam kelompok heterogen, yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan peningkatan keterampilan sosial serta empati bahasa (Sagala, 2020). Hal ini sesuai dengan prinsip siklus dalam PTK bahwa perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap, reflektif, dan berkelanjutan untuk mencapai hasil optimal (Kemmis & McTaggart ; Sanjaya, 2020).

Setelah itu, mengenai pendapat siswa Hasil penyebaran angket kepada 28 siswa kelas V SDK Karya Singaraja menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dalam pembelajaran *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik. Pada siklus I, sebanyak 12 siswa (42,86%) menyatakan sangat setuju, dan 16 siswa (57,14%) menyatakan setuju terhadap penggunaan strategi pembelajaran tersebut. Rata-rata skor angket siswa pada siklus ini adalah 21,93 dengan total skor 614, yang secara umum masuk dalam kategori baik.

Persepsi siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan mengalami peningkatan signifikan pada siklus II. Jumlah siswa yang memberikan tanggapan sangat setuju meningkat menjadi 22 siswa (78,57%), sedangkan yang menyatakan setuju berjumlah 6 siswa (21,43%). Rata-rata skor angket meningkat menjadi 24,10 dengan total skor 674, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa merasa lebih terlibat secara aktif dan nyaman dalam pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berbasis media visual.

Hasil angket ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, bila dikombinasikan dengan media yang menarik seperti *flash card*, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah pemahaman materi abstrak seperti tingkatan bahasa Bali (*anggah-ungguhing*). Wulandari & Astika (2024) menegaskan bahwa model jigsaw dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab individu terhadap pembelajaran kelompok, serta memperkuat motivasi intrinsik peserta didik. Dukungan media konkret seperti *flash card* juga terbukti efektif dalam mempercepat proses internalisasi konsep kebahasaan (Purnawati, 2024).

Dengan demikian, berdasarkan hasil angket dan skor persepsi siswa yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga disukai oleh siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang kolaboratif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka di era modern. Untuk menguji efektivitas penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali siswa kelas V SDK Karya Singaraja, peneliti melakukan uji-t dua sampel bebas (independent sample t-test) sebagai metode analisis kuantitatif inferensial. Pengujian ini digunakan untuk menguji hipotesis kedua, dengan rumusan sebagai berikut: (1)  $H_0$  (Hipotesis nol):  $\mu_1 = \mu_2 \rightarrow$  tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap peningkatan keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali. (2).  $H_1$  (Hipotesis alternatif):  $\mu_1 \neq \mu_2 \rightarrow$  terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode Jigsaw berbantuan *flash card* terhadap peningkatan keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali.

Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (2-tailed dalam *output* uji-t yaitu: a) Jika  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. b) Jika  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Berdasarkan hasil uji-t yang diperoleh, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang berada jauh di bawah batas kritis 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* dalam meningkatkan keterampilan *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali siswa.

Temuan ini memperkuat hasil observasi dan refleksi selama siklus pembelajaran, serta menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berbasis media visual efektif dalam memfasilitasi siswa memahami konsep kebahasaan tingkat tinggi seperti ragam bahasa alus, madya, dan kasar dalam konteks sosial yang tepat (Yuliana & Mahendra, 2024). Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Wahyuni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media bantu berbasis visual dalam model kooperatif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan retensi siswa terhadap materi berbasis budaya lokal yaitu anggah ungguhing bahasa Bali.

#### **D.SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, diperoleh simpulan sebagai berikut: (1). Hasil pembelajaran *anggah-ungguhing* bahasa Bali meningkat secara signifikan setelah diterapkannya metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan flash card. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata siswa dari data awal sebesar 67,69, menjadi 73,75 pada siklus I, dan meningkat menjadi 78,71 pada siklus II. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran tersebut terhadap peningkatan keterampilan *anggah-ungguhing* bahasa Bali siswa. (2) Pendapat siswa terhadap penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* sangat positif. Hasil angket menunjukkan peningkatan skor dari 21,92 (kategori sangat baik) pada siklus I menjadi 24,10 (kategori sangat baik) pada siklus II. Sebagian besar siswa menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap metode yang diterapkan karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong kerja sama kelompok. Secara keseluruhan, penerapan metode kooperatif tipe Jigsaw berbantuan *flash card* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *anggah-ungguhing* bahasa Bali, tetapi juga meningkatkan partisipasi, motivasi, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran bahasa daerah yang berbasis budaya lokal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus, I. G. N., & Natalina, N. L. P. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 11, Nomor 2, 2021, hlm. 115–124.
- Anggraini, N. M. D., Yuliani, N. M., & Santika, I. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* terhadap Hasil Belajar Siswa. Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 13, Nomor 1, 2019, hlm. 34–45.
- Arends, R. I. (2021). *Learning to Teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astawan, I. G. N. B., Suardana, I. M., & Wiranata, I. W. (2021). *Pembelajaran Berbasis Praktik untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Bali*. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 16, Nomor 1, hlm. 45–56.
- Djabba, R. A., & Ilmi, A. (2022). Efektivitas Model Jigsaw dalam Pembelajaran Tematik. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Volume 7, Nomor 2, 2022, hlm. 77–85.
- Fauzan, M., Sari, L. P., & Nurhasanah, N. (2022). Media Pembelajaran dan Interaksi Guru-Siswa di Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 21, Nomor 1, 2022, hlm. 53–60.
- Hadi, M. & Yani, N. (2020). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan Karakter*, Volume 10, Nomor 2, hlm. 198–208.
- Handayani, A. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Graha

- Ilmu.
- Handayani, N. L. P. A., Suarjana, I. M., & Sutapa, I. N. (2022). Penerapan Model Jigsaw dalam Pembelajaran Bahasa. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Volume 12, Nomor 1, 2022, hlm. 89–97.
- Herwindo, M., Wulandari, R., & Fitriani, R. (2025). Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Bahasa. Dalam *Jurnal Pengajaran Bahasa Indonesia*, Volume 19, Nomor 1, hlm. 55–68.
- Ibrahim, M., Sani, R., & Ardiansyah, R. (2022). Jenis-Jenis Media Pembelajaran di Era Digital. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 24, Nomor 2, hlm 134–142.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Magdalena, S., Sutarto, & Putra, A. (2021). Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Daerah. Dalam *Jurnal Bahasa dan Sastra Daerah*, Volume 15, Nomor 1, hlm. 22–34.
- Mastini, N. L. (2019). Peran *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali dalam Pendidikan Karakter Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Bali*, Volume 13, Nomor 2, hlm.78–85.
- Mertler, C. A. (2021). *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators* (6th ed.). SAGE Publications.
- Mustika, D. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 19, Nomor 1, 112–119.
- Nuryadi, Astuti.T.D., Utami, E.S., Budiantara, M. (2017) *Dasar-Dasar Statistika Penelitian: Cetakan Ke-1*. Yogyakarta:Si Buku Media.
- Purnawati, N. L. S. (2024). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Bali. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, Volume 18, Nomor 1, hlm. 89–97.
- Sagala, S. (2020). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sapriyah, E. (2019). Media sebagai Alat Bantu dalam Proses Pembelajaran. Dalam *Jurnal Media Pendidikan*, Volume 17, Nomor 2, hlm. 101–110.
- Sopani, N. L. A., Widiastuti, N. L. P., & Darmayana, I. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Berbantuan Kartu Soal. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Volume 14, Nomor 1, 2025, hlm. 67–75.
- Sujana, I. M., Sudiasa, I. M., & Yudiantara, I. G. B. (2021). Media *Flash card* sebagai Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Bali. Dalam *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, Volume 9, Nomor 2, 2021, hlm. 140–148.
- Sulistio, A., & Setiawan, B. (2022). *Panduan Praktis Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutika, I. N. (2019). Kesulitan Siswa dalam Belajar *Anggah-ungguhing* Bahasa Bali. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, Volume 10, Nomor 1, hlm .59–70.
- Tarigan, H. G., & Marzuqi, H. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Timoria, M., Harahap, S., & Sihombing, N. (2018). Pengaruh Media *Flash card* terhadap Pemahaman Kosakata. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Volume 5, Nomor 1, hlm. 43–51.
- Tresnawati, I. G. A. A. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Bali di Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 14, Nomor 2, hlm. 128–135.
- Trihartoto, A., & Indarini, N. L. P. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Tematik Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 6, Nomor 4, 2022, hlm. 450–459.
- Wahyuni, N. L. P., Widiastuti, N. M., & Aryawan, I. M. (2024). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Bali. Dalam *Jurnal Pendidikan Lokal*, Volume 15, Nomor 1, 2024, hlm. 101–110.

- 
- Widiantana, I. G. N. (2024). Bahasa Bali sebagai Identitas Budaya dan Alat Komunikasi Sehari-hari. Dalam *Jurnal Kebudayaan Bali*, Volume 12, Nomor 1, hlm. 34–45.
- Wirawan, I. M. A., Suarnajaya, I. W., & Yasa, I. G. A. (2018). Penggunaan Bahasa Bali dalam Konteks Formal dan Nonformal. Dalam *Jurnal Bahasa dan Sastra*, Volume 14, Nomor 2, hlm. 95–106.
- Wulandari, I. G. A. A., & Astika, I. M. (2024). Model Jigsaw dalam Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Budaya Lokal. Dalam *Jurnal Pendidikan Multikultural*, Volume 9, Nomor 1, 2024, hlm. 72–84.
- Yasin, M. (2024). Pembelajaran Interaktif dan Inovatif di Era Digital. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 20, Nomor 2, hlm. 67–76.
- Yulian, R., Nugroho, S., & Prasetya, B. (2023). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yuliana, N. P., & Mahendra, I. W. E. (2024). Model Kooperatif dalam Pembelajaran Bahasa Bali: Pendekatan Kontekstual dan Visual. Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah*, Volume 17, Nomor 1, hlm. 89–98.