

SARI

Hapsari, Yunita. 2011. *Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Teknik Jigsaw Dan Media VCD Drama pada Kelas VIII C SMP N 01 Kangkung Tahun 2010/2011*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra. Nas Haryati S., M.Pd., Pembimbing II : Drs. Mukh Doyin, M.Si.

Kata kunci : bermain peran, teknik jigsaw, media VCD drama

Kemampuan bermain peran merupakan salah satu kemampuan untuk mengapresiasi karya sastra yang dapat membantu siswa menciptakan intelektual dan emosional. Berdasarkan hasil observasi sementara di SMP 01 Kangkung, peneliti menemukan beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran bermain peran. Siswa sering menganggap bermain peran sebagai suatu momok pembelajaran yang selalu membuat khawatir dan menegangkan. Oleh karena itu, siswa menjadi tidak memiliki ketertarikan dalam pembelajaran bermain peran sehingga tidak dapat menghafalkan teks dengan baik. Sebagai motivator dan fasilitator, guru harus berusaha menarik perhatian siswa agar lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran bermain peran. Untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan, perlu dipikirkan metode, teknik, maupun pendekatan yang produktif. Teknik jigsaw dan media VCD drama merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini mengkaji masalah bagaimanakah peningkatan kemampuan bermain peran siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama, dan bagaimanakah perilaku belajar siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung setelah mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama, dan mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung setelah mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah kemampuan bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama pada siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung dengan target ketuntasan hasil belajar sebesar 65,00. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dan nontes. Sedangkan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung data tes menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap siklus yang dilakukan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 60,16, kemudian dari siklus I

ke siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata siswa 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam bermain peran semakin baik. Peningkatan kemampuan bermain peran siswa siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung juga diikuti dengan perubahan perilaku belajar siswa yang semakin baik. Hasil analisis data nontes menunjukkan adanya peningkatan perilaku tersebut. Pada siklus I siswa banyak yang menunjukkan sikap negatif tetapi pada siklus II siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama.

Saran yang dapat diajukan adalah, kepada guru agar menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama sebagai alternatif dalam pembelajaran bermain peran karena (1) dapat membantu siswa mengurangi rasa grogi dan memotivasinya, (2) mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti lain apabila melakukan penelitian tentang bermain peran alangkah baiknya menggunakan teknik yang berbeda sehingga dapat menambah teknik-teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran drama.

