



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN
TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD DRAMA PADA SISWA KELAS
VIII C SMP NEGERI 01 KANGKUNG KABUPATEN KENDAL
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Yunita Hapsari

2101405027

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

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.



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 4 Juli 2011

Pembimbing I,

Dra. Nas Haryati S., M.Pd
NIP 195711131982032001

Pembimbing II,

Drs. Mukh Doyin, M.Si
NIP 196506121994121001



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, pada

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Juli 2011

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Rustono, M.Hum.
NIP 195801271983031003

Sekretaris,

Dra. Suprpti, M.Pd
NIP 195007291979032001

Penguji I

Suseno, S.Pd, M.A.

PENIP 197805142003121002

Penguji II

Drs. Mukh Doyin, M.Si.
NIP 196506121994121001

Penguji III

Dra.Nas Haryati S., M.Pd.
NIP 195711131982032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dengan suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kau berharap. (QS. Al Insyirah :6-8)
2. Tersenyumlah karena dengan tersenyum akan membawakan kebahagiaan bagi diri sendiri dan orang lain.
3. Awali dengan bismillah, akhiri dengan alhamdulillah

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Untuk Bapakku Asmo dan Ibuku Tatik terima kasih atas doa dan dukungannya yang terus mengalir tiada henti.
2. Almamaterku FBS UNNES

PRAKATA

Alhamdulillah saya ucapkan syukur kepada Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia. Saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya sadar bahwa skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada

1. Dra. Nas Haryati S., M.Pd, selaku pembimbing I dan Drs. Mukh Doyin, M.Si, selaku pembimbing II, yang telah tulus dan sabar membimbing peneliti dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini,
2. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman selama perkuliahan,
3. Rektor UNNES, yang telah member kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di UNNES,
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
5. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
6. Kepala Sekolah SMP N 01 Kangkung dan segenap karyawan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian,
7. teman-teman Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2005,
8. sahabatku Diah, Rinda, dan anak-anak kos Cahaya Asri, dan
9. semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Mahakuasa memberikan kemuliaan kepada kita semua di kehidupan sekarang dan yang akan datang.

Semarang, 4 Juli 2011

Yunita Hapsari

DAFTAR ISI

SARI	i
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teoretis	11
2.2.1 Hakikat Bermain Peran	12
2.2.2 Langkah-Langkah Bermain Peran	14
2.2.3 Teknik Jigsaw	20
2.2.4 Media VCD Drama	23

2.2.5	Pembelajaran Bermain Peran	24
2.2.5.1	Tujuan Pembelajaran Bermain Peran	24
2.2.5.2	Penerapan Pembelajaran Bermain Peran dengan Teknik Jigsaw dan Media VCD	25
2.3	Kerangka Berpikir	27
2.4	Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	30
3.1.1	Siklus I	31
3.1.1.1	Perencanaan	31
3.1.1.2	Tindakan	32
3.1.1.3	Observasi dan Pengamatan	34
3.1.1.4	Refleksi	35
3.1.2	Siklus II	35
3.1.2.1	Perencanaan	35
3.1.2.2	Tindakan	36
3.1.2.3	Observasi dan Pengamatan	36
3.1.2.4	Refleksi	37
3.2	Subjek Penelitian	37
3.3	Variabel Penelitian	38
3.3.1	Kemampuan Bermain Peran	38
3.3.2	Proses Pembelajaran Melalui Teknik Jigsaw	39
3.4	Instrumen Penelitian	39
3.4.1	Instrumen Tes	39

3.4.2	Instrumen Nontes	42
3.4.2.1	Lembar Observasi	42
3.4.2.2	Lembar Wawancara	43
3.4.2.3	Jurnal	43
3.5	Teknik Pengumpulan Data	44
3.5.1	Teknik Tes	44
3.5.2	Teknik Nontes	44
3.5.2.1	Observasi	45
3.5.2.2	Wawancara	45
3.5.2.3	Jurnal	46
3.6	Teknik Analisis Data	46
3.6.1	Teknik Kuantitatif	47
3.6.2	Teknik Kualitatif	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	49
4.1.1	Hasil Penelitian Siklus I	49
4.1.1.1	Hasil Tes Siklus I	50
4.1.1.1.1	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan	52
4.1.1.1.2	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi	53
4.1.1.1.3	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi	54
4.1.1.1.4	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh	55
4.1.1.2	Hasil Nontes Siklus I	56
4.1.1.2.1	Hasil Observasi	56
4.1.1.2.2	Hasil Jurnal	59

4.1.1.2.3 Hasil Wawancara	60
4.1.1.3 Refleksi	60
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II	61
4.1.2.1 Hasil Tes Siklus II	62
4.1.2.1.1 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan	63
4.1.2.1.2 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi	64
4.1.2.1.3 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi	65
4.1.2.1.4 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh	66
4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus II	68
4.1.2.2.1 Hasil Observasi	69
4.1.2.2.2 Jurnal	71
4.1.2.2.3 Hasil Wawancara	72
4.1.2.3 Refleksi	72
4.2 Pembahasan	73
4.2.1 Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Kangkung	73
4.2.1.1 Perubahan Nilai Aspek Pelafalan	80
4.2.1.2 Perubahan Nilai Aspek Intonasi	81
4.2.1.3 Perubahan Nilai Aspek Ekspresi	81
4.2.1.4 Perubahan Nilai Aspek Gerak Tubuh	82
4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama Dalam	

Dua Siklus	83
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Pedoman Penilaian Bermain Peran	40
Tabel 2	Deskripsi Penilaian Bermain Peran	41
Tabel 3	Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran	42
Tabel 4	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus I	50
Tabel 5	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan Siklus I	52
Tabel 6	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus I	53
Tabel 7	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi Siklus I	54
Tabel 8	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh Siklus I	55
Tabel 9	Hasil Observasi Siklus I	56
Tabel 10	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus II	62
Tabel 11	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan Siklus II	64
Tabel 12	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus II	65
Tabel 13	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi Siklus II	66
Tabel 14	Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh Siklus II	68
Tabel 15	Hasil Observasi Siklus II	69
Tabel 16	Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Tiap Aspek Penilaian	78

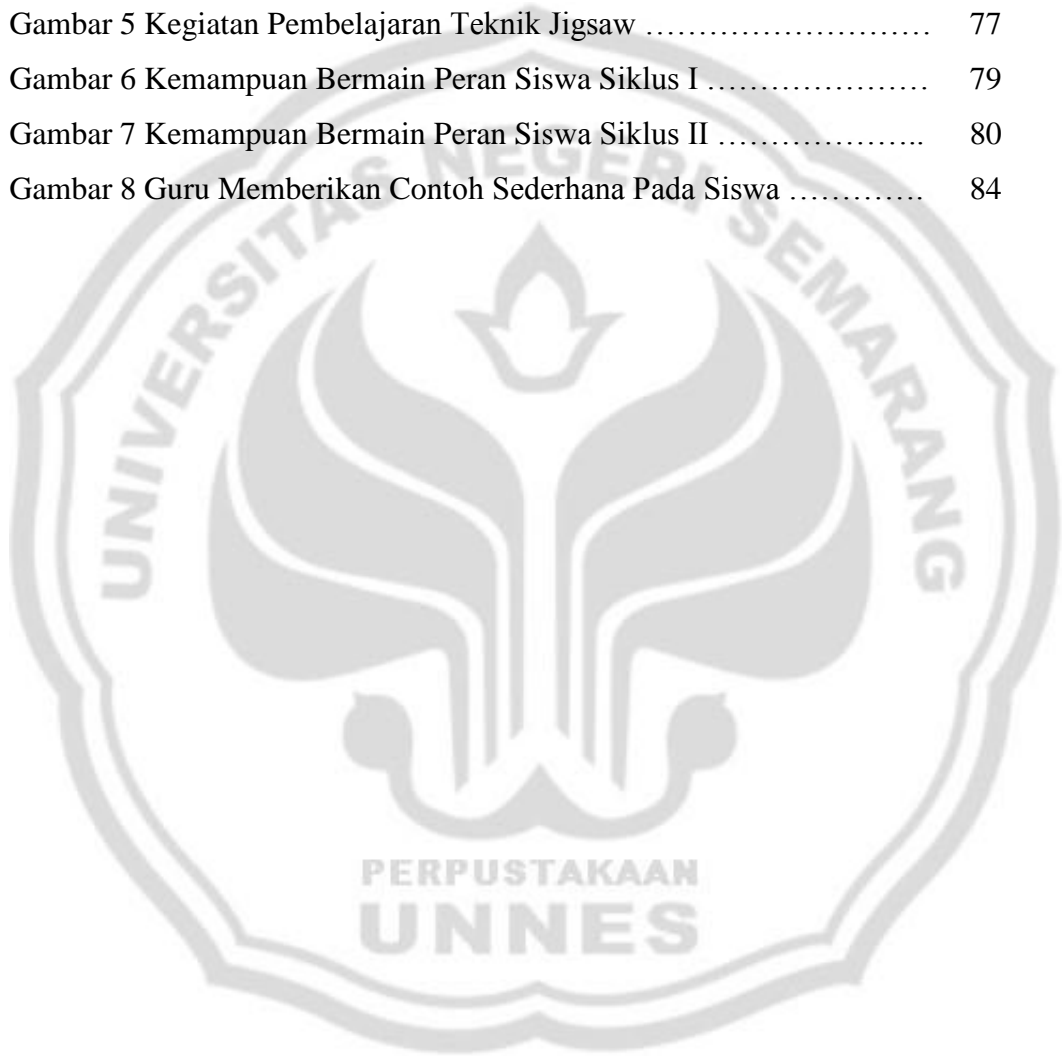
DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus I	51
Diagram 2 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus II	63
Diagram 3 Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Tiap Aspek Siklus I dan Siklus 2	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi Kelompok dalam Teknik Jigsaw	21
Gambar 2 Pengelompokan Kelompok Asal dan Kelompok Ahli	26
Gambar 3 Desain Penelitian Siklus I dan Siklus II	31
Gambar 4 Apersepsi yang Dilakukan Guru	76
Gambar 5 Kegiatan Pembelajaran Teknik Jigsaw	77
Gambar 6 Kemampuan Bermain Peran Siswa Siklus I	79
Gambar 7 Kemampuan Bermain Peran Siswa Siklus II	80
Gambar 8 Guru Memberikan Contoh Sederhana Pada Siswa	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Siklus I	91
Lampiran 2	RPP Siklus II	97
Lampiran 3	Format Lembar Hasil Nilai Tes Bermain Peran Siklus I dan Siklus II	103
Lampiran 4	Lembar Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus I	105
Lampiran 5	Lembar Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus II	107
Lampiran 6	Format Observasi Siswa Bermain Peran Siklus I dan Siklus II	109
Lampiran 7	Keterangan Untuk Lembar Observasi	111
Lampiran 8	Lembar Hasil Observasi Siklus I	112
Lampiran 9	Lembar Hasil Observasi Siklus II	114
Lampiran 10	Transkrip Hasil Wawancara Siklus I	116
Lampiran 11	Transkrip Hasil Wawancara Siklus II	118
Lampiran 12	Hasil Jurnal Siswa Siklus I	120
Lampiran 13	Hasil Jurnal Siswa Siklus II	123
Lampiran 14	Hasil Jurnal Guru Siklus I	126
Lampiran 15	Hasil Jurnal Guru Siklus II	127
Lampiran 16	Naskah Drama I	128
Lampiran 17	Naskah Drama II	130
Lampiran 18	Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi	132
Lampiran 19	Surat Izin Penelitian DIKNAS Kota Kendal	133

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada empat kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh seseorang, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara (wicara) merupakan salah satu dari kemampuan berbahasa yang sering digunakan sebagai alat komunikasi di lingkungan. Tujuan berbicara (wicara) dalam pembelajaran di sekolah adalah untuk melatih anak didik dapat bertutur kata dengan lancar dan menggunakan kata yang sopan serta spontan.

Senada dengan hal tersebut, pembelajaran sastra di sekolah dimaksudkan agar siswa lebih meningkatkan kemampuan mengapresiasi dan mengekspresi karya sastra. Dalam kegiatan tersebut siswa dapat lebih mempertajam perasaan, penalaran, dan daya imajinasi. Dengan menikmati dan memanfaatkan karya sastra juga dapat digunakan untuk memperluas wawasan dan memperhalus budi pekerti. Mengikutsertakan pembelajaran sastra dalam kurikulum berarti akan membantu siswa dalam berlatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Melalui karya-karya sastra siswa dibimbing untuk melakukan kegiatan mendengarkan atau menyimak, misalnya dengan mendengarkan karya sastra yang dibacakan. Pada saat siswa memerankan penggalan cerpen atau drama, berarti mereka dibimbing melakukan kegiatan berbicara. Pembacaan puisi dan cerpen merupakan contoh implementasi dalam keterampilan membaca. Sementara itu,

ketika siswa harus membuat kritik ataupun resensi, berarti siswa dibimbing untuk melakukan keterampilan menulis.

Dalam kegiatan bersastra, bermain peran adalah salah satu wujud pembelajaran berbicara sastra dalam pementasan drama. Bermain peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Bermain peran merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar dan dengan diskusi tentang peran dalam suatu kelompok. Dalam hal ini yang perlu untuk diperhatikan adalah bahwa bermain peran semuanya berfokus pada pengalaman kelompok, bukan pada perilaku guru. Kelompok harus berbagi dalam menentukan masalah, membawakan situasi, mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman. Ketiga pembelajaran di atas membentuk hubungan erat antara kemampuan berbahasa sebagai tujuan yang akan dicapai, kemampuan bersastra sebagai media, dan bermain peran sebagai salah satu materi pembelajaran.

Pembelajaran bermain peran harus lebih banyak bersifat aplikatif, yaitu berupa pelatihan kegiatan mengekspresikan karya sastra. Kegiatan itu dapat memungkinkan siswa untuk mau, gemar, dan pada akhirnya mampu berekspresi melalui bermain peran. Keterlibatan siswa dalam bermain peran dapat menciptakan perlengkapan emosional dan intelektual. Selain itu dari kegiatan bermain peran bisa pula menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas. Namun adakalanya beberapa siswa dapat memberikan reaksi negatif dalam partisipasinya, sehingga terkadang hasil yang benar-benar bermanfaat tidak dapat tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, kemampuan dalam bermain peran bukanlah suatu kemampuan yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan

semata. Pembelajaran berbicara melalui bermain peran ini justru akan tampak bagus apabila disertai dengan latihan dan pementasan.

Dengan bermain peran, siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam dirinya maupun orang lain. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada kelas VIII SMP, yakni bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa.

Berdasarkan observasi sementara, siswa SMP N 01 Kangkung kelas VIII C mengenai bermain peran kurang. Kekurangan yang paling menonjol adalah mereka kurang dapat mengekspresikan keadaan yang dituntut di dalam peran tersebut. Mereka lebih cenderung mengekspresikan suatu peran secara datar dan tidak tahu apa yang harus dilakukan dari peran tersebut. Hal ini bisa disebabkan antara lain karena faktor dari siswa itu sendiri, guru, dan lingkungan sekitarnya. Selain itu juga persiapan pementasan yang kurang, dan mereka sering bingung mengambil improvisasi yang akan mereka lakukan dari adegan tersebut. Menentukan karakter dan mengekspresikannya masih seperti membaca, seakan tidak ada persiapan apapun. Mereka sering merasa kalau bermain peran itu sulit dan tidak adanya minat serta malu untuk tampil di depan kelas. Dari pihak guru, yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam bermain peran karena hanya menggunakan teori saja dan diskusi yang monoton tanpa ada variasi. Padahal tugas utama guru adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sehingga akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi hasil belajar yang optimal. Dari lingkungan, kurang adanya dukungan yang dapat memotivasi.

Dengan menggunakan media VCD drama dan teknik jigsaw diharapkan mampu untuk menarik minat siswa dalam mengekspresikan karya sastra, terutama dalam berlatih bermain peran. Keterbatasan pemahaman siswa dalam mengekspresikan suatu peran akan teratasi dengan teknik jigsaw karena dalam teknik ini terdapat proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara berkelompok yang disebut dengan kelompok ahli. Dalam teknik ini siswa tidak hanya berdiskusi dalam satu kelompok asal, tapi juga dari kelompok ahli. Selain itu, teknik jigsaw ini diharapkan dapat mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik karena teknik ini lebih bersifat seperti permainan yang dapat menambah pengetahuan baru. Kemudian dari media VCD drama, siswa dapat memperoleh gambaran dalam mempelajari ekspresi dan improvisasi dalam bermain peran. Siswa juga dapat memperoleh pandangan dalam pementasan sebuah drama.

Jadi dengan teknik jigsaw dan media VCD drama siswa memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang informasi melalui kegiatan kelompok, baik kelompok ahli maupun kelompok asal dan juga memperoleh gambaran dari pementasan drama secara jelas. Diskusi menjadi lebih bervariasi karena bertukar pendapat tidak hanya dalam satu kelompok saja. Mereka dapat dengan mudah mengekspresikan keadaan yang dituntut dalam peran tersebut. Selain itu siswa yang terlibat dalam kerjasama kelompok ini memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja kelompoknya. Siswa tidak akan lagi merasa kurang dan senang melakukannya, dan apabila siswa merasa senang maka kemampuan siswa akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut muncul keinginan untuk dapat meningkatkan kemampuan bermain peran pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dengan penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama pada Siswa Kelas VIII C SMP N 01 Kangkung Tahun Ajaran 2010/2011”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, kompetensi dasar bermain peran diajarkan dalam KTSP. Namun dalam pembelajaran bermain peran, kemampuan siswa untuk dapat mengekspresikan keadaan yang dituntut dalam peran tersebut masih sangat rendah. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor siswa, guru, dan lingkungan.

Dari siswa, menurut mereka pelajaran bahasa Indonesia termasuk dalam pelajaran yang membosankan. Selain itu untuk pembelajaran bermain peran, siswa merasa pembelajaran itu terlalu sulit. Terkadang mereka juga malu untuk berekspresi, butuh waktu untuk membujuk mereka agar bersedia tampil di depan kelas. Hal itu bisa disebabkan kurangnya persiapan sebelum pementasan.

Dari guru, cara mengajar masih monoton dan terkesan teori saja dengan metode ceramah. Pemanfaatan teknik maupun metode masih kurang dan tradisional, sehingga menyebabkan siswa jenuh. Sedangkan dari lingkungan, kurangnya fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan bersastra.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian berkaitan dengan teknik dan media yang digunakan. Dengan teknik jigsaw ini peneliti ingin meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran. Teknik ini digunakan untuk membantu siswa dalam bermain peran melalui kelompok asal dan kelompok ahli. Melalui teknik jigsaw ini, siswa diharapkan bisa mengekspresikan tokoh atau peran yang didapat dengan baik dan maksimal, sehingga hasil yang didapat akan optimal dan lebih baik. Media VCD ini juga dapat mengatasi kejenuhan siswa dengan teori karena dengan media ini siswa dapat melihat langsung pementasan drama.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana peningkatan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung setelah mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama?
2. Bagaimana perubahan perilaku belajar siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung setelah mengikuti pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah dalam rangka untuk memperoleh deskripsi hal-hal berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama.
2. Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa dalam bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat di bidang teoretis dan praktis.

(1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi teori pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya. Dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan metode, teknik, dan media pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD pada khususnya.

(2) Manfaat Praktis

Bagi guru, dapat menjadi alternatif dalam mengajar yang dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar kemampuan bermain peran.

Bagi siswa, dapat dijadikan pedoman dan mempermudah siswa belajar untuk mengapresiasi dan mengekspresikan karakter yang didapat.

Bagi lingkungan, dapat menciptakan suasana dan dukungan untuk memotivasi siswa dalam belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Ketidakmampuan guru dalam menyampaikan pengajaran bermain peran salah satunya adalah berkaitan dengan penggunaan teknik yang digunakan seringkali kurang tepat. Hal itu dapat mengakibatkan materi yang disampaikan tidak maksimal diterima oleh siswa.

Oleh adanya permasalahan tersebut, penelitian tentang kemampuan bermain peran dilakukan. Pustaka yang mendasari penelitian ini adalah hasil karya penelitian bermain peran dan drama terdahulu yang relevan dengan penelitian ini baik kemiripan objek atau landasan teori. Penelitian bermain peran tergolong penelitian yang menarik. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Amaniyah (2008), Hartini (2008), Huda (2009), dan Hakim (2009).

Penelitian Amaniyah (2008) berjudul “Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Bermain Peran Melalui Media Audio Visual Dengan Teknik Klarifikasi Nilai atau VCT (Value Clarification Techniq) Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Sarang Tahun Ajaran 2007/2008”. Penelitian ini mengkaji tentang keterampilan bermain peran melalui media audio visual dengan teknik VCT dengan tujuan peningkatan motivasi siswa dalam bermain peran. Adapun hasil yang dicapai terbukti bahwa dengan media audio visual dan teknik VCT ternyata mampu meningkatkan motivasi siswa dalam bermain peran mencapai rata-rata 15,23%.

Melihat hasil yang telah dicapai dalam penelitian di atas, terdapat adanya usaha yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan bermain peran. Hasil yang diperoleh bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam bermain peran.

Penelitian Hartini (2008) berjudul “Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru Pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang 2006/2007”. Penelitian ini mengkaji tentang keterampilan memerankan drama melalui teknik partisipasi guru dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan memerankan drama setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik partisipasi guru dan perubahan perilaku pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang tahun 2006/2007 setelah mengikuti pembelajaran keterampilan memerankan drama dengan teknik partisipasi guru. Adapun hasil penelitian, pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 64 mengalami peningkatan ke siklus 2 nilai rata-rata 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan siswa dalam memerankan drama semakin baik. Peningkatan keterampilan memerankan drama siswa kelas XI IPA 3 juga diikuti dengan perubahan tingkah laku yang semakin baik.

Penelitian Huda (2009) berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik Demonstration-Performance dan Media VCD Bermain Drama Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009”. Penelitian ini mengkaji tentang keterampilan drama melalui teknik demonstration-performance dan media VCD dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama dan perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran bermain drama melalui teknik

demonstration-performance dan media VCD. Adapun hasil yang dicapai melalui teknik dan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama mencapai 13,53%. Selain itu perubahan perilaku siswa setelah melalui teknik dan media tersebut adalah perilaku negatif semakin berkurang dan perilaku positif semakin bertambah.

Penelitian Hakim (2009) berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Drama Melalui Teknik Catatan TS (Tulis Susun) Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Gubug 2008/2009”. Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan mengapresiasi drama melalui teknik catatan tulis susun dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengapresiasi unsur-unsur intrinsik teks drama siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Gubug setelah menggunakan teknik catatan tulis susun dan perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran mengapresiasi unsur-unsur intrinsik teks drama melalui teknik catatan tulis susun. Adapun hasil yang dicapai dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siklus I sebesar 64,8, pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 72,5. Hal ini membuktikan peningkatan nilai sebesar 7,7%. Selain itu juga diikuti dengan perubahan perilaku siswa mengalami peningkatan dari sikap negatif menjadi positif.

Hewitt (2007) bahwa sebuah percobaan pemilihan dan barisan ujian dari kesederhanaan bermain peran dan aktivitas dimulai untuk semuanya. Jalan tercepat dan mudah untuk membantu sebuah kelompok mengembangkan kemampuan karakter mereka sebelum perputaran dari semua yang ada dalam

pikiran, mengembangkan sebuah karakter, situasi bermain peran, dan kartu peran dalam kelompok kerja.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ada di atas, penelitian yang akan dilaksanakan kali ini adalah untuk melengkapi penelitian yang sudah ada. Hal ini karena di setiap tempat pasti ada perbedaan yang terjadi dengan siswa yang menerima. Penelitian ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan penelitian yang dapat digunakan dalam pelajaran. Kedudukan penelitian ini sama karena dari penelitian ini bisa membantu guru untuk meminimalisir kekurangan siswa dalam bermain peran. Pada penelitian ini akan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung. Dengan demikian diharapkan adanya hasil peningkatan kemampuan bermain peran pada siswa. Karena melalui teknik dan media ini dapat mengajak siswa untuk mampu memerankan tokoh dengan persiapan yang matang dan dari hasil diskusi bersama.

2.2 Landasan Teoretis

Pada landasan teori ini akan dibahas mengenai hakikat bermain peran, langkah-langkah bermain peran, pembelajaran bermain peran dan tujuan pengajarannya, teknik jigsaw, media VCD dan penerapan teknik jigsaw dan media VCD pada pembelajaran bermain peran.

2.2.1 Hakikat Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu cara mengekspresikan suatu karya sastra yang terproyeksikan dalam pementasan drama.

Peran juga merupakan bagian penting dalam sebuah seni drama. Peran dalam KBBI (2007 : 641) adalah (1) pemain, (2) tukang lawak, (3) perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat.

Menurut Rendra (2007 :108), peran dalam sebuah sandiwara bisa dibedakan dalam tiga jenis : (1) peran utama, peran yang menjadi pusat perhatian dalam sandiwara; (2) peran pembantu, peran yang cukup penting, tetapi bukan yang menjadi pusat perhatian; dan (3) peran tambahan, peran yang diciptakan untuk memeriahkan atau meramaikan gambaran suasana.

Menurut Waluyo (2003 : 109) berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama.

Gambaran sisi kehidupan manusia memang sering dijadikan objek bagi seni peran. Dari setiap sisi kehidupan tersebut diberi alur yang dramatis, sehingga akan terlihat nyata seakan penonton mengalami sendiri.

Dalam bermain peran unsur utamanya adalah seorang aktor atau pemain. Untuk menghidupkan peran, seorang aktor harus menghayati dan memahami perannya dalam drama tersebut.

Menurut R. Boleslavsky (dalam Tarigan 1985 : 108), teknik dasar berperan yang harus dipenuhi agar seseorang dapat berperan itu antara lain : (1) konsentrasi, (2) ingatan emosi, (3) mewujudkan ingatan emosi dalam laku

dramatis yaitu perbuatan yang bersifat ekspresif dan emosi, (4) laku dramatis itu harus menggambarkan watak seseorang manusia yang khas dan unik, (5) observasi untuk membentuk watak, (6) pemeranan harus menggunakan irama (tempo atau kecepatan).

Bermain peran menurut Moulton (dalam Hasanuddin 1996:2) adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung.

Penonton dapat menyaksikan kejadian yang mungkin tidak pernah mereka bayangkan sebelumnya melalui bermain peran.

Menurut Waluyo (2007:4) bermain peran adalah perpaduan berbagai jenis seni yang membentuk satu kesatuan yang utuh.

Bermain peran menurut D.L Burton (dalam Ahmadi 1990:143) adalah bahasa, ritme, dan tontonan.

Menurut Hornby (dalam Tarigan 1985:71) bermain peran adalah suatu lakon yang dipentaskan di atas panggung.

Sternberg (1999) mengemukakan pendapatnya tentang bermain peran yang dapat dipergunakan dalam berbagai bidang. Misalnya, dalam sebuah adegan bermain peran seseorang dituntut untuk memainkan sebuah karakter yang tidak terkalahkan (kenapa tidak). Lalu hasilnya, orang tersebut mampu mengulanginya dalam kehidupan yang nyata, dan peran apapun yang mereka harapkan dapat terwujud. Bermain peran adalah penentuan untuk memberikan sebanyak apapun pengalaman kepada seseorang dalam situasi yang sulit. Ketika seseorang melakukan latihan berulang-ulang sepenuhnya ia akan merasakan hal yang sama saat bermain peran dan berpengaruh dalam kehidupan yang sebenarnya.

Hal ini dilakukan agar drama yang dilakukan dapat menimbulkan perasaan yang lain di hati penonton. Selain itu juga dengan penampilan yang baik, penonton akan dapat merasakan, mengerti, dan hanyut dalam setiap lakon yang ditampilkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu seni yang menyajikan cerita kehidupan manusia yang dipentaskan di atas panggung.

Oleh karena itu, aspek yang paling penting untuk dinilai dalam bermain peran adalah pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Keempat aspek itulah yang akan menentukan baik tidaknya pertunjukkan dalam bermain peran.

2.2.2 Langkah-langkah Bermain Peran

Seorang aktor agar menjadi sempurna dalam memainkan atau menghidupkan peran harus memahami peran tersebut. Sedangkan, untuk dapat membuat pementasan tersebut terlihat lebih hidup dan dan lebih dapat dinikmati oleh penonton adalah langkah-langkah persiapan dan penampilan yang harus diperhatikan paling utama.

Berdasarkan keterangan tersebut, maka untuk dapat bermain peran dengan baik dan sempurna akan diperlukan adanya tahap persiapan dan tahap memainkan dalam bermain peran.

Shaffel dan Shaffel (dalam Waluyo 2003 : 189) mengemukakan sembilan tahapan dalam bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pengajaran :

- (1) memotivasi kelompok,
- (2) memilih pemeran (casting),
- (3) menyiapkan

pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap peran, (5) pemeranan (pentas di depan kelas), (6) diskusi dan evaluasi I (spontanitas), (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi II, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Jadi, berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan tahapan dalam bermain peran sama dengan tahapan bermain drama.

Dalam bermain drama setiap orang harus memperhatikan langkah-langkah dalam bermain drama. Menurut Djajakusumah (dalam Tarigan 1985:98) langkah-langkah bermain drama memiliki tiga tahapan yaitu, (1) tahap persiapan, (2) tahap latihan, (3) malam perdana.

1. Tahap Persiapan

Persiapan sebelum pertunjukkan adalah hal yang paling wajib dilakukan terlebih dahulu, agar tidak ada kekurangan dan mampu memberikan suatu pertunjukkan yang memuaskan dan berjalan dengan baik.

Dalam tahap ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu,

a. Memilih Cerita

Masalah yang akan dibahas harus ditentukan. Dalam setiap pementasan pasti akan ada yang diselesaikan dan diambil solusi. Masalah tersebut nantinya yang akan menjadi topik pembahasan dalam lakon drama yang akan dipentaskan nantinya.

b. Mendapatkan ijin tertulis dari pengarang

Mendapatkan ijin dari pengarang suatu cerita itu sangatlah penting. Pengarang memiliki hak atas karyanya secara penuh dan kita tidak akan melanggar hak pengarang dan menyalahi aturan hukum.

c. Memilih Sutradara

Sutradara bertugas untuk mengatur jalannya pertunjukkan. Tugas seorang sutradara sangatlah berat. Oleh karena itu, haruslah dipilih orang yang tepat untuk menghasilkan karya yang menarik dan kreatif. Seorang sutradara harus mengatur dan mengarahkan setiap pemain. Para pemain menempatkan diri mereka dan berjalan, melintasi panggung, keluar dan duduk menurut permintaan sutradara (Taylor 1984: 29). Selain itu memberikan penjelasan dan penerangan tentang bermain peran yang perlu dilakukan.

d. Sutradara memilih Pendamping

Pendamping di sini bukanlah pendamping hidup, melainkan orang yang membantu sutradara di balik layar. Orang-orang yang dipilih juga harus orang-orang yang mengerti bidang yang akan diisi. Tugas mereka yaitu mengatur setiap detail pertunjukkan mulai dari tata lampu, dekorasi panggung, kostum pelaku, dan tata rias untuk pelaku. Dan setiap bidang tersebut harus sesuai dengan keahlian mereka agar hasilnya juga sempurna.

e. Mempelajari Naskah

Setiap pemain wajib untuk mempelajari naskah tersebut. Naskah ada yang mudah untuk dipahami namun ada pula yang membutuhkan kajian lebih dalam. Jadi, sutradara dan semua pemain perlu kiranya menambah wawasan tentang latar belakang pengarang untuk

memahami lebih dalam lagi naskah yang digunakan (Leksono 2007: 42).

f. Menyusun Buku Kerja

Buku kerja juga merupakan tanggung jawab sutradara. Dari buku kerja tersebut sutradara bisa memberikan catatan-catatan dalam mengatur pertunjukan, dan kelak akan berguna untuk dokumentasi.

g. Sutradara memilih Pelaku

Seperti yang ditulis pada langkah memilih sutradara bahwa tugas sutradara juga sangat berat. Selain mengatur jalannya pertunjukan, seorang sutradara harus bisa menempatkan pemain pada posisi yang tepat. Dengan kata lain, tokoh yang diberikan pada pemain itu memang tepat dan cocok dengan pemain tersebut, atau pemain tersebut mampu untuk menghidupkan karakter tokoh yang dimainkan.

2. Tahap Latihan

Pada tahap latihan, semuanya harus bekerja dengan maksimal. Pelaku maupun yang berada di balik layar harus bekerja sama untuk menghasilkan karya yang baik. Oleh karena itu, diperlukan latihan yang intensif agar ketika harus tampil bisa menyajikan suatu pertunjukan yang memuaskan penonton.

a. Latihan Membaca

Tujuan dalam membaca menurut Rivers (dalam Ahmadi 1990: 23) ada beberapa tujuan dalam membaca salah satunya menunjukkan bahwa

pembaca memerlukan instruksi untuk dapat melaksanakan sesuatu atau ingin melaksanakan aktivitas menyenangkan seperti bermain drama.

Oleh karena itu, setiap pemain harus berlatih membaca agar tahu apa yang harus mereka tampilkan dan apa yang akan mereka ucapkan.

b. Latihan Blocking

Pada tahap ini pelaku harus bisa menguasai panggung agar tidak hanya berdiri di satu tempat selama adegan berlangsung. Di sini sutradara yang bijaksana harus mampu mengatur pergerakan pelaku dengan baik tanpa membingungkan pelaku.

c. Latihan Karya

Pelaku harus sudah mampu menghafal dialog di luar kepala. Pada tahap ini pelaku harus bisa mengembangkan interpretasi dan gerak laku disinkronisasikan, gerak-gerak kecil harus mampu menggambarkan watak tokoh. Para pelaku juga harus dibiasakan menggunakan properti yang akan digunakan dalam pertunjukkan itu nantinya.

d. Latihan Pelicin

Latihan ini juga bisa disebut dengan latihan lengkap atau *running* merupakan latihan secara keseluruhan, mulai dari dialog dan pengaturan pentas tanpa adanya selingan atau interupsi. Banyaknya latihan ditentukan panjang atau sulitnya naskah dan kemampuan serta kerjasama antara para pendukung lakon tersebut (Taylor 1984 : 22).

Pada latihan ni setiap pelaku benar-benar menjalani atau memerankan hidup mental-fisik tokoh yang diperankan.

e. Latihan Umum

Latihan ini sangat diperlukan sebelum melakukan pementasan. Di sini tugas sutradara telah selesai. Sekarang giliran para pendamping sutradara yang akan bertugas. Dan pada latihan ini pelaku dan pendamping sutradara dibiasakan untuk menghadapi layaknya pertunjukkan yang sebenarnya.

3. Malam Perdana

Malam perdana adalah malam yang paling dinantikan. Setelah bekerja keras selama ini, hasilnya akan ditentukan pada malam ini. Klimaks dari jerih payah selama sehari-hari, dan penonton pun mengharapkan pertunjukkan yang memuaskan dan berhasil dengan baik.

Jadi dapat diambil simpulan bahwa dalam bermain peran langkah atau tindakan yang diambil sama dengan bermain drama. Bermain peran membutuhkan dua tahap, yaitu persiapan yang terdiri dari penentuan masalah, memahami isi naskah, reading, pemilihan peran, hingga latihan. Kemudian tahap memainkan yang terdiri dari pementasan dan mengevaluasi. Ada yang membedakan antara langkah-langkah bermain peran dengan langkah-langkah drama, yaitu pada langkah pertama. Dalam bermain peran langkah pertama yang akan dilakukan adalah menentukan masalah, namun dalam langkah-langkah drama yang harus dilakukan pertama kali adalah menentukan naskah.

2.2.3 Teknik Jigsaw

Menurut KBBI (2007 : 801), teknik adalah (1) cara membuat sesuatu, (2) cara melaksanakan atau mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan seni, (3) kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri.

Teknik sering digunakan dalam setiap pembelajaran di sekolah untuk membantu guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran yang sedang dibahas. Ada berbagai macam teknik yang bisa digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Terutama teknik jigsaw ini, dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Metode pengajaran dengan jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson (Slavin 123: 2007).

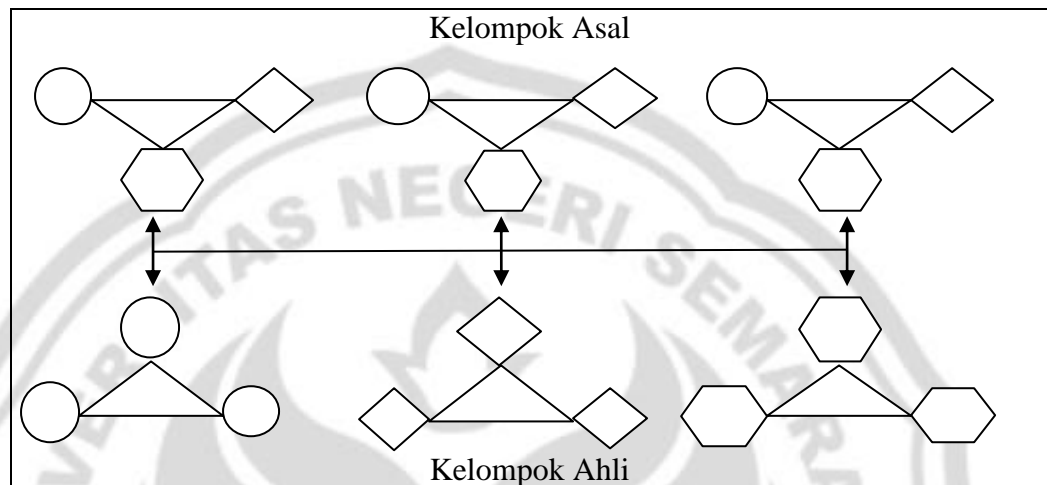
Jigsaw merupakan teknik kooperatif yang menggabungkan materi dari siswa lain sehingga membentuk kumpulan pengetahuan atau keterampilan yang padu (Silberman 2004 : 192).

Teknik jigsaw ini memang cocok apabila digunakan untuk pembelajaran yang dapat terbagi menjadi beberapa bagian. Teknik jigsaw ini sering digunakan baik dalam pembelajaran sastra maupun bahasa. Jigsaw merupakan salah satu dari berbagai pembelajaran cooperative learning. Hal ini ditunjukkan pada pengelompokan yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

Sedangkan Lie (2008 : 69) mengemukakan bahwa teknik jigsaw adalah suatu teknik kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna.

Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi akan dapat teratasi karena dengan teknik jigsaw ini ada proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara kelompok yang disebut kelompok ahli.

Gambar ilustrasi kelompok dalam teknik jigsaw menurut Silberman :



Gambar 1 Ilustrasi Kelompok dalam Teknik Jigsaw

Dari gambar 1 dapat disimpulkan bahwa dalam kelompok asal yang ditandai dengan berbagai bentuk yang mewakili kelompok yang mendapatkan peran berbeda. Kemudian mereka dipecah dan mengelompok menjadi kelompok baru yang disebut kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli ini siswa yang mendapatkan peran yang sama akan mengelompok menjadi satu.

Menurut Silberman (2004 : 192) untuk dapat menjalankan teknik ini dengan baik, maka perlu memperhatikan langkah-langkahnya :

1. Pilihlah materi yang akan dipecahkan menjadi beberapa bagian.
2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok dan berikan materi secara merata agar dapat mendiskusikannya bersama.
3. Beri tenggat waktu pada mereka untuk mempelajari materi tersebut.

4. Setelah selesai, bagilah siswa menjadi kelompok baru yang disebut kelompok ahli dengan mengambil setiap perwakilan dari kelompok awal.
5. Perintahkan mereka untuk saling mempelajari materi tersebut.
6. Perintahkan siswa kembali ke kelompok awal untuk membahas hasil akhir materi tersebut.

Teknik ini mempunyai kelemahan adalah waktu yang digunakan cukup banyak. Oleh karena itu, guru wajib untuk mengatur jalannya diskusi dari awal pembentukan, proses diskusi, hingga hasil akhir.

Jigsaw memiliki keunggulan yaitu pembagian tugas pada setiap kelompok dapat divariasikan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang informasi yang dipelajari dalam kelompok, baik kelompok asal maupun kelompok ahli.

Siswa terlibat dalam kerja sama kelompok sehingga siswa yang berkemampuan kurang memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja, hal itu akan mengakibatkan siswa bekerja keras mengerjakan tugasnya untuk memberikan hasil terbaik bagi kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik jigsaw adalah suatu teknik kooperatif yang mendorong siswa untuk menggabungkan latar belakang pengalaman siswa untuk menghasilkan kumpulan pengetahuan yang padu.

2.2.4 Media VCD

Media sering disebut sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah menampilkan sesuatu yang sedang diajarkan. Siswa akan lebih mudah menangkap penjelasan guru ketika guru menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media VCD atau audio visual.

Media dalam penelitian ini adalah media instruksional yang sering diartikan sebagai alat audio visual.

Menurut brigg (dalam Rohani 1997 : 2) bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Rohani (1997 : 3) media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar)

VCD (Video Compact Disk) dapat digunakan ebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu.

Media VCD sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik;

- 1) Gambar bergerak, yang disertai unsur suara
- 2) Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh
- 3) Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Jadi media VCD sesuai dari penjelasan di atas adalah suatu alat/ sarana pembelajaran secara audio visual yang berfungsi untuk membantu peserta didik mencerna materi pembelajaran dengan mudah dan menarik.

2.2.5 Pembelajaran Bermain Peran

Cakupan dalam pembelajaran bermain peran tidak hanya berkisar pada pemeranan tokoh dalam naskah saja, justru lebih pada bermain peran dalam drama pentas. Melalui kegiatan pembelajaran bermain peran, beberapa manfaat dapat dicapai secara langsung maupun tidak langsung. Berikut dijabarkan mengenai tujuan pembelajaran bermain peran dan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw.

2.2.5.1 Tujuan Pembelajaran Bermain Peran

Pembelajaran sastra merupakan bagian penting karena dari sastra siswa dapat melatih kreativitas mereka. Pembelajaran sastra memerlukan penghayatan dan pemahaman dari pembaca, selain itu bagaimana cara untuk bisa menikmati karya sastra tersebut.

Dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas VIII disebutkan tentang mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran. Jadi, diharapkan siswa mampu untuk mengungkapkan segala perasaan dan pikiran dan menuangkannya dalam bermain peran yang berupa pementasan drama.

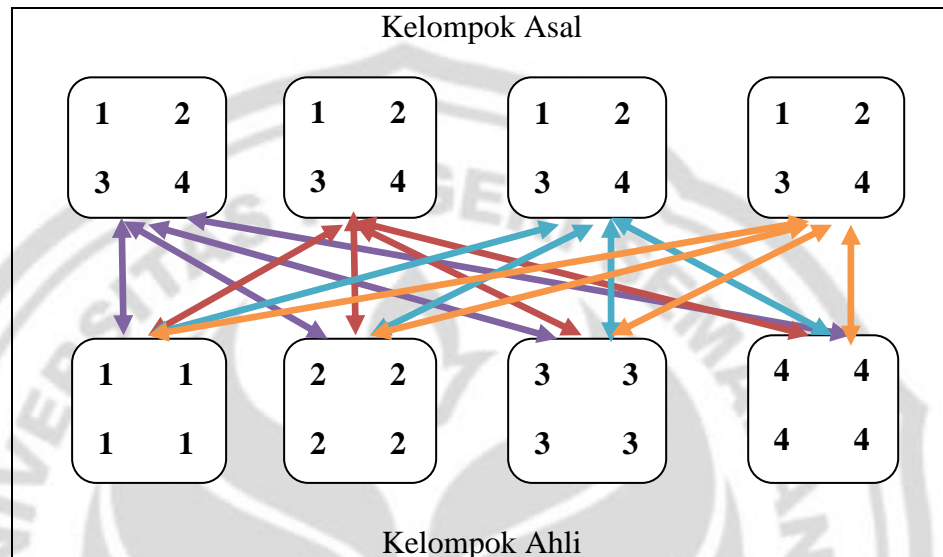
Selain itu, siswa diharapkan mampu untuk melakukan 3M plus, yaitu memahami, menghayati, dan memerankan, plus menilai/mengevaluasi. Materi dalam pembelajaran bermain peran ini cara membaca, menafsirkan, dan memahami isi naskah drama. Dari ketiga hal tersebut akan ditargetkan dalam bentuk pementasan. Dalam pementasan tersebut aspek yang akan dinilai adalah intonasi, pelafalan, ekspresi (mimik wajah dan tubuh), dan improvisasi.

2.2.5.2 Penerapan Pembelajaran Bermain Peran dengan Teknik Jigsaw dan media VCD

Dalam pembelajaran bermain peran, teknik jigsaw dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan mutu bermain peran untuk siswa. Pada kenyataan sekarang bermain peran memang kurang diminati dan merupakan momok yang paling menakutkan bagi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, mereka tidak dapat mengekspresikan peran dan keadaan yang dituntut karena kurangnya latihan dan sekadar mencontoh guru yang hanya menghafalkan dialog. Itu termasuk dalam kelemahan siswa dalam bermain peran ini. Teknik jigsaw dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Dengan teknik jigsaw ini siswa dapat belajar bekerja sama untuk menentukan langkah yang akan diambil dalam mengekspresikan keadaan yang dituntut dalam naskah. Selain itu, siswa juga dapat menggali potensi dalam diri dan mendramatisasikan naskah kemudian memerankannya di depan kelas dengan baik. Hal ini disebabkan ketika mereka mendiskusikan peran, mereka secara tidak langsung mengeluarkan segala

pikiran dan pendapat untuk mencapai kondisi yang bisa menghidupkan peran tersebut.

Cara kerja teknik jigsaw berdasarkan pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli :



Gambar 2 Pengelompokkan Kelompok Asal dan Kelompok Ahli

Seperti yang diilustrasikan pada gambar 2 dengan menggunakan teknik jigsaw di sekolah, siswa terbagi menjadi beberapa kelompok asal. Setiap siswa dari kelompok asal mendapatkan peran masing-masing. Dari peran yang telah mereka dapatkan tersebut, mereka akan dipecah menjadi kelompok baru dan disatukan dengan siswa dari kelompok lain yang mendapatkan peran yang sama. Mereka yang mendapatkan peran yang sama berkumpul dan saling mempelajari peran mereka dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dan dari kelompok ahli inilah siswa dapat mengemukakan pendapat dan menampung pendapat baru. Kemudian setelah mereka mempelajari peran yang sama dengan berbagai pertimbangan, mereka akan kembali ke kelompok asal.

Tugas kelompok asal adalah mempelajari naskah dan watak tokoh, serta bagaimana cara pelafalan dan intonasi yang tepat untuk peran tersebut. Sedangkan dalam kelompok ahli yaitu mendiskusikan tokoh yang akan diperankan. Untuk selanjutnya ketika kembali ke kelompok asal siswa secara bergantian memberi informasi dari kelompok ahli kepada teman-teman satu kelompoknya.

Selain menggunakan teknik jigsaw, juga gunakan media VCD untuk memaksimalkan cara pandang siswa menjadi lebih luas. Media VCD digunakan untuk membantu siswa mempelajari sesuatu secara langsung. Misalnya, dalam bermain peran ini fungsi media VCD dapat membantu siswa dalam menangkap ekspresi yang ditampilkan tokoh. Siswa juga dapat memperoleh gambaran tentang pementasan drama. Hasil yang lebih baik apabila media ini digunakan sebelum menggunakan teknik jigsaw karena siswa dapat memperoleh ilmu tentang cara seseorang memainkan perannya dan melihat seperti apa pementasan drama.

2.3 Kerangka Berpikir

Banyak alternatif materi yang dapat dipilih untuk pembelajaran bersastra, yang bermuara pada peningkatan kualitas berbahasa Indonesia secara baik dan benar. Dari sekian banyak alternatif materi yang dapat dipilih untuk mengantarkan penguasaan bahasa Indonesia salah satunya dengan bermain peran. Bermain peran adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bersastra, khususnya dalam bidang berbicara sastra. Materi bermain peran berkaitan dengan dua persoalan sebagai karya sastra, yaitu sebagai kajian naskah drama maupun kajian bermain peran dalam drama.

Pembelajaran bermain peran di sekolah masih kurang mendapatkan perhatian yang serius. Dalam pembelajaran bermain peran sering disampaikan secara teoretis saja. Bahkan tidak adanya variasi dalam metode maupun teknik. Agar proses pembelajaran bermain peran ini dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan, maka diperlukan teknik yang dapat mendukung keberhasilannya, yaitu menggunakan teknik jigsaw. Melalui teknik jigsaw ini siswa terbagi menjadi beberapa kelompok asal, yaitu kelompok yang terdiri dari beberapa peran yang berbeda. Kemudian siswa dibagi lagi menjadi kelompok baru yang disebut kelompok ahli. Kelompok ahli ini terdiri dari siswa yang mendapatkan peran yang sama. Manfaat dari kelompok ahli ini, siswa dapat saling mempelajari dan berbagi pengetahuan. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat memfokuskan pada melatih kerjasama untuk mengekspresikan peran yang didapat dalam bermain peran. Selain itu, dapat membantu mereka lebih bebas dalam memberikan kreativitasnya untuk mengekspresikan peran. Meskipun dikatakan bebas tapi tetap terarah dengan dukungan dari guru dan dalam memerankannya dalam pentas tidak grogi terhadap siapapun.

Teknik jigsaw ini selain melatih siswa bekerjasama, tapi juga dapat mendongkrak kesenangan siswa dalam bermain peran. Dengan menambah kesenangan siswa, maka perilaku siswa akan berubah baik. Dan akhirnya mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain peran.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah setelah diberikan pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw, kemampuan bermain peran siswa SMPN 01 Kangkung meningkat dan perilaku siswa dalam pembelajaran ini mengalami perubahan ke arah yang baik.



BAB III

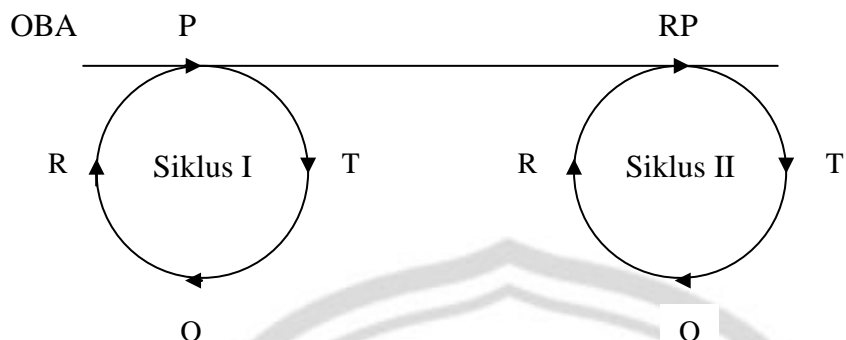
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadakan dua siklus. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas di laksanakan dalam wujud proses pengkajian berdaur yang terdiri atas empat tahap, yakni;

1. Rencana adalah tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan sebagai solusi
2. Tindakan yaitu tindakan apa yang dilakukan guru sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan sebagai solusi. Maksudnya melakukan perbaikan terhadap kesalahan dan kekurangan siswa dalam bermain peran
3. Observasi/pengamatan yaitu mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan oleh siswa. Kesalahan siswa, kesulitan yang dihadapi siswa, kegairahan siswa, tanggapan siswa, kita himpun dan kita jadikan pertimbangan untuk perencanaan pada siklus berikutnya
4. Refleksi yaitu mengamati kesalahan dan kekurangan selama proses pembelajaran pada siklus I akan dapat diatasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II.

Desain penelitian tersebut bila digambarkan menjadi seperti berikut :



Gambar 3 Desain Penelitian Siklus 1 dan Siklus 2

Keterangan :

OBA = observasi awal

O = observasi

P = perencanaan

R = refleksi

T = tindakan

RP = revisi perencanaan

3.1.1 Siklus I

Pada siklus ini dilakukan melalui 4 tahapan penelitian.

3.1.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I dilakukan persiapan pembelajaran bermain peran dengan membuat persiapan dalam pembelajaran tersebut terlebih dahulu. Rencana pembelajaran ini merupakan program kerja guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Setelah itu guru juga harus menyiapkan materi yang akan dibelajarkan dan juga lembar tes bermain peran berikut kriteria penilaiannya. Guru juga

menyiapkan lembar jurnal, lembar observasi, dokumentasi, dan pedoman wawancara. Langkah berikutnya adalah melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3.1.1.2 Tindakan

Tindakan ini mengacu pada rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap ini adalah pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan guru memberikan penjelasan tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan bermain peran.

b. Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran bermain peran ini adalah proses yang akan dilalui siswa.

1. Guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu bermain peran dengan disertai contoh-contoh bermain peran yang dapat merangsang siswa memahami bermain peran.
2. Guru memperkenalkan tentang bermain peran, teknik jigsaw, dan media VCD. Guru menjelaskan tentang definisi, hal yang harus diperhatikan, langkah-langkah dalam bermain peran. Guru juga menayangkan VCD drama dan membahas bersama-sama tayangan drama tersebut.

3. Setelah itu guru membagikan naskah, guru dan siswa bersama-sama memahami isi naskah tersebut.
4. Guru meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan jumlah tokoh dalam naskah.
5. Siswa membagi peran dalam setiap kelompok dan melakukan pendalaman peran yang telah dipilih.
6. Setelah siswa mendalami tokoh yang akan diperankan, guru kemudian memecah kelompok yang ada menjadi kelompok ahli yang berisi siswa dengan tokoh yang sama.
7. Guru menjelaskan kepada siswa tugas pada kelompok ahli ini adalah untuk saling memberi informasi dan berlatih sesuai dengan tokoh yang dipilih.
8. Berikan selang waktu agar siswa dapat leluasa memahami dan saling membantu dengan imajinasi mereka sendiri dan berlatih sesuai dengan tokoh yang diperankan.
9. Guru mengakhiri latihan kelompok ahli dan meminta siswa untuk kembali ke kelompok asal mereka untuk membagi ilmu yang telah mereka dapatkan dari kelompok ahli dan berlatih.
10. Guru meminta salah satu kelompok untuk mementaskan naskah di depan kelas.
11. Setelah pementasan kelompok tunggal tersebut, guru dan siswa menilai, membahas, dan memberikan solusi yang terbaik untuk pementasan akhir.
12. Guru memberi latihan dengan batas waktu dan meminta masing-masing kelompok untuk pentas.

13. Setiap akhir pementasan masing-masing kelompok, siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk menilai kelompok yang bermain.
14. Guru memberikan penguatan.
15. Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi pembelajaran

c. Penutup

Di akhir setiap siklus guru mengadakan penilaian secara bersama, yaitu siswa diberi kesempatan mengomentari permainan peran kelompok lain. Penilaian dilakukan pada setiap penampilan kelompok dengan memperhatikan aspek yang harus dinilai, yaitu pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan setiap kelompok agar dapat menjadi dasar pada penampilan berikutnya menjadi lebih baik.

3.1.1.3 Observasi atau Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti memandu kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil penilaian dan perilaku negatif terhadap materi bermain peran dengan menerapkan teknik jigsaw dan media VCD yang diberikan guru.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberi lembar jurnal untuk memberikan tanggapan terhadap cara mengajar guru, teknik dan media pengajaran yang digunakan. Data hasil jurnal ini digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Wawancara dilakukan kepada setiap perwakilan kelompok siswa. Guru meminta pendapat mengenai pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama yang telah dilaksanakan.

3.1.1.4 Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dan hasil observasi pada siklus 1. Data-data yang terkumpul dari hasil tes, jurnal, observasi dan wawancara kemudian dianalisis. Analisis untuk mengetahui (a) kelebihan dan kekurangan teknik dan media yang digunakan dalam pembelajaran, (b) tindakan-tindakan siswa selama proses pembelajaran dan (c) tindakan guru selama proses pembelajaran. Hasil analisis dijadikan pedoman untuk mengambil langkah selanjutnya.

3.1.2 Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, perlu dilakukan kegiatan-kegiatan untuk memperbaiki tindakan-tindakan yang masih kurang pada siklus I. Langkah-langkah kegiatan siklus pada dasarnya sama dengan langkah-langkah siklus I. Perbedaan ini terletak pada sasaran untuk melakukan perbaikan tindakan siklus I.

3.1.2.1 Perencanaan

Berdasarkan observasi pada siklus I maka diketahui kekurangan pembelajaran bermain peran. Pada tahap ini peneliti merevisi rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan guru. Guru kembali menyiapkan lembar

jurnal, lembar observasi ,dan pedoman wawancara. Setelah itu peneliti berkoordinasi kembali dengan guru mata pelajaran tentang kegiatan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Siswa yang belum memahami dengan benar tentang hal-hal apa saja yang harus diketahui dalam bermain peran dan waktu yang digunakan untuk pembelajaran bermain peran pada siklus II diperpanjang serta penggunaan teknik-nya.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I. Guru memberikan penjelasan mengenai kekurangan yang terjadi pada siklus I. Kemudian, siswa diberi bimbingan dan pengarahan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran menggunakan teknik jigsaw.

3.1.2.2 Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II berbeda pada tindakan pada siklus I ada beberapa perubahan tindakan antara lain sebelum siswa bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD.

Pada akhir proses kegiatan, guru meminta siswa untuk merevisi hasil penampilan sebelumnya.

3.1.2.3 Observasi atau Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan siklus II ini peneliti lebih banyak memperhatikan perilaku siswa yang memberikan respon kurang baik pada proses pembelajaran pada siklus I. Siswa yang memberikan sikap baik akan diberi

motivasi dan penguatan untuk mempertahankan sikap baik itu. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru membagikan lembar jurnal dan melakukan wawancara kepada siswa untuk mengetahui kesan terhadap cara guru dalam mengajar dan teknik yang digunakan.

3.1.2.4 Refleksi

Pada siklus II, refleksi dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik jigsaw dan media VCD dalam pembelajaran bermain peran untuk melihat peningkatan kemampuan bermain peran dan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menganalisis data yang diperoleh baik melalui tes, lembar observasi, pedoman jurnal dan wawancara.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah kemampuan bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD pada siswa kelas VIII C SMP N 01 Kangkung. Pengambilan keputusan untuk memilih siswa kelas VIII, berdasarkan atas:

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia SMP dan MTs, aspek membaca sastra kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VIII adalah siswa mampu bermain peran.

2. Hasil wawancara terhadap guru bidang studi bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Kangkung belum mencapai hasil memuaskan.

3.3 Variabel Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini ada dua variabel yang akan diselidiki yaitu:

3.3.1 Kemampuan bermain peran

Kemampuan bermain peran adalah kemampuan siswa dalam memerankan sebuah peran sesuai dengan karakter tokoh dalam naskah. Bermain peran adalah suatu seni yang menuntut pemain memerankan suatu tokoh sesuai tuntutan lakon drama. dalam bermain peran ada hal yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Penggunaan bahasa, baik cara pelafalan maupun intonasi harus relevan.
2. Ekspresi tubuh dan mimik muka harus disesuaikan dengan dialog.
3. Pemain dapat berimprovisasi.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang akan dinilai dalam bermain peran adalah penggunaan bahasa yang terdiri dari pelafalan dan intonasi, ekspresi, dan juga improvisasi.

Target kemampuan yang diharapkan adalah siswa mampu bermain peran sesuai dengan aspek-aspek penilaian. Siswa dianggap berhasil bermain peran jika secara individu memperoleh nilai 65, sedangkan secara klasikal siswa dianggap berhasil dalam bermain peran 80% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 65.

3.3.2 Proses Pembelajaran melalui Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama

Variabel teknik jigsaw yaitu suatu pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk bermain peran dengan tahu apa saja yang akan dinilai melalui teknik jigsaw yang diberikan oleh guru. Sedangkan variabel media VCD drama yaitu suatu sarana pembelajaran bagi siswa melalui media audio visual drama. Media ini dipergunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari tentang penampilan secara langsung.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah tes dan nontes. Berikut diuraikan tentang kedua teknik pengumpulan data tersebut.

3.4.1 Instrumen Tes

Instrumen tes adalah instrumen yang berupa tes subyektif yang berisi perintah pada siswa untuk bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD. Pada instrumen tersebut digunakan pedoman penilaian kemampuan bermain peran. Kisi-kisi tes siklus I sama dengan kisi-kisi tes siklus II. Adapun kisi-kisi yang digunakan adalah sebagai berikut.

Pokok Bahasan : Bermain peran

Standar Kompetensi : Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

Kompetensi Dasar : Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa

Indikator : 1. Membaca dan memahami naskah drama yang akan diperankan.

2. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan.

3. Memainkan peran sesuai dengan lafal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh yang tepat sesuai dengan watak tokoh.

Soal Tes

Siklus I : Pahami dan pelajarilah naskah drama “Jangan Menuduh” kemudian perankan!

Siklus II : Pahami dan pelajarilah naskah drama “Jangan Menuduh” kemudian perankan!

Tabel 1 Pedoman Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor Kategori			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Pelafalan	3	4	3	2	1
2.	Intonasi	3	4	3	2	1
3.	Ekspresi	2	4	3	2	1
4.	Gerak tubuh	2	4	3	2	1
Jumlah		10				

Keterangan :

Untuk mengisi format penilaian, aspek yang akan dinilai adalah dengan membubuhkan tanda cek list (\checkmark) pada kolom skor yang sesuai.

Tabel 2 Deskripsi Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Patokan	Kategori
1.	Pelafalan			
	a. Pengucapan kata dan dialog sangat jelas dan tepat	4	Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 85 – 100	Sangat baik
	b. Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat	3	Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 75 – 84	Baik
	c. Pengucapan kata dan dialog jelas tapi belum tepat, atau sebaliknya	2	Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 55 – 74	Cukup
	d. Pengucapan kata dan dialog tidak jelas dan tidak tepat	1	Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar < 55	Kurang
2.	Intonasi			
	a. Intonasi sangat jelas dan tepat	4	Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik > 60%	Sangat baik
	b. Intonasi jelas dan tepat	3	Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 60%	Baik
	c. Intonasi jelas tapi tidak tepat, atau sebaliknya	2	Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 50%	Cukup
	d. Intonasi tidak jelas dan tidak tepat	1	Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik < 50%	Kurang
3.	Ekspresi			
	a. Ekspresi sangat sesuai dan alami	4	Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 80%	Sangat baik
	b. Ekspresi sesuai dengan karakter	3	Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 70%	Baik
	c. Ekspresi menyimpang dari karakter	2	Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 60%	Cukup
	d. Ekspresi tidak sesuai dan terlalu menyimpang	1	Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter < 50%	Kurang
4.	Gerak Tubuh			
	a. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sangat sesuai dengan naskah	4	Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 80%	Sangat baik
	b. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sesuai dengan naskah	3	Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 60%	Baik
	c. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog cukup sesuai dengan naskah	2	Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 50%	Cukup
	d. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog tidak sesuai dengan naskah	1	Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah < 50%	Kurang

Tabel 3 Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	81 – 100
2.	Baik	66 – 80
3.	Cukup	51 – 65
4.	Kurang	≤ 50

Berdasarkan pedoman penilaian tersebut, siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika mencapai skor 81 – 100, kategori baik 66 – 80, kategori cukup 51 – 60, dan kategori kurang ≤ 50 .

3.4.2 Instrumen Nontes

Instrumen nontes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, wawancara, dan jurnal.

3.4.2.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengamati keadaan, respon, sikap, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Aspek-aspek yang akan dinilai dalam pedoman observasi ini adalah; (1) Siswa senang menerima materi bermain peran menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru, (2) Siswa merespon positif terhadap media VCD drama yang digunakan, (3) Siswa merespon positif kegiatan pembelajaran di luar kelas, (4) Kekritisan siswa terhadap materi pembelajaran bermain peran, (5) Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

3.4.2.2 Pedoman Wawancara

Wawancara atau interview dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi atau pendapat siswa terhadap pembelajaran bermain peran. Wawancara ini berpedoman pada lembar wawancara yang telah disiapkan untuk siswa. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran selesai pada hari itu juga.

Wawancara tidak dilakukan pada seluruh siswa dalam kelas, melainkan dengan mengambil sampel kecil yang terdiri dari 3 orang siswa. Aspek yang akan diungkap dalam wawancara ini adalah; 1) Perasaan siswa dalam pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama, 2) Teknik jigsaw dan media VCD drama mempermudah siswa dalam lafal, intonasi, ekspresi dan gerak tubuh yang sesuai dengan watak tokoh, 3) Tanggapan siswa tentang teknik jigsaw dan media VCD drama dalam bermain peran.

3.4.2.3 Jurnal

Jurnal dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD. Praktikan menyiapkan lembar jurnal siswa dan jurnal guru. Jurnal guru berisi uraian pendapat dan serangkaian kejadian yang dapat ditangkap guru pengampu selama pembelajaran berlangsung. Jurnal siswa berisi uraian perasaan siswa tentang proses pembelajaran bermain peran pada hari itu, pendapat siswa ketika menggunakan teknik jigsaw dalam kegiatan pembelajaran bermain peran, perasaan siswa setelah belajar bermain peran dengan teknik jigsaw dan media

VCD, serta pesan dan kesan terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan 2 teknik, yaitu tes dan nontes.

3.5.1 Teknik Tes

Data dalam bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD adalah melalui tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Teknik tes diberikan guna mengetahui data keterampilan siswa dalam bermain peran setelah pembelajaran melalui teknik jigsaw dan media VCD.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes. Tes ini dilakukan secara individu. Artinya meskipun siswa berkelompok dalam pementasan, aspek yang dinilai berdasarkan kemampuan individu siswa. Evaluasi proses pembelajaran bermain peran ini digunakan tes esai terbuka yaitu berupa pementasan. Hasil tes penelitian setelah dianalisis untuk mengetahui kelemahan siswa, selanjutnya sebagai dasar untuk melakukan siklus berikutnya.

3.5.2 Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, jurnal, dan wawancara.

3.5.2.1 Observasi

Teknik observasi ini digunakan untuk mengamati keadaan, respon, sikap, dan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru pengampu bahasa dan sastra Indonesia kelas VIII selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan guru dapat memperoleh perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Observasi dilakukan selama pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD berlangsung. Observasi ini berlaku pada semua siswa dengan cara memberikan tanda check (✓) pada lembar observasi. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses dan perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dan observasi tersebut kemudian dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk uraian kalimat sesuai dengan perilaku nyata yang ditunjukkan siswa.

3.5.2.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara terbuka, subjeknya mengetahui sedang diwawancarai dan mengetahui pula apa maksud wawancara. Pedoman wawancara dibuat oleh peneliti. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mengetahui pandangan, sikap, dan motivasi siswa dalam pembelajaran bermain peran. Sasaran wawancara adalah para siswa yang nilainya tinggi, sedang, dan rendah dalam bermain peran.

Adapun jumlah siswa yang menjadi sasaran wawancara pada tiap siklusnya (siklus I dan siklus II) adalah 3 siswa. Pemilihan siswa yang akan diwawancarai didasarkan pada observasi, jurnal siswa, dan hasil tes akhir siklus.

Wawancara dilaksanakan apabila pelaksanaan dalam pembelajaran telah selesai. Sehingga teknik wawancara dilakukan di luar jam pelajaran setelah penelitian pada hari itu juga. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan terperinci dan tidak menggantung.

3.5.2.3 Jurnal

Jurnal dibuat oleh peneliti, tidak hanya ada jurnal guru saja, tetapi juga jurnal siswa dalam penelitian. Jurnal guru diisi oleh guru sesuai dengan pengamatannya setelah pembelajaran berakhir, pada hari itu juga agar semua fenomena yang terjadi dalam pembelajaran tidak terlupakan. Namun, sebelum itu peneliti telah mencatat peristiwa-peristiwa menarik pada saat pembelajaran berlangsung. Jurnal ini digunakan oleh guru untuk mendeskripsikan atau mencatat fenomena-fenomena pada saat pembelajaran bermain peran termasuk di dalamnya yaitu respon siswa terhadap pembelajaran, keaktifan siswa, serta tingkah laku siswa pada saat diskusi kelompok berlangsung.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan dua teknik, yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif.

3.6.1 Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung data kuantitatif berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes maupun nontes siswa sebanyak dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II.

Hasil penghitungan nilai masing-masing tes direkap. Nilai pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dari siklus I dirata-rata, demikian juga siklus II. Hasil tes siswa dalam pembelajaran bermain peran pada siklus I dibandingkan dengan siklus II, apakah ada peningkatan atau tidak. Dinyatakan ada peningkatan apabila siswa berhasil mencapai target yang telah ditetapkan. Dengan cara ini, guru akan lebih tahu kesulitan yang dialami oleh siswa sehingga guru dapat mengatasinya.

Analisis data kuantitatif dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum s}{Sn (40)} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dan rata-rata tiap aspek penilaian digunakan rumus :

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum n}{s}$$

$$\text{Nilai rata-rata tiap aspek} = \frac{\sum s}{Sn \times s} \times 100$$

Keterangan : $\sum s$ = jumlah skor

$\sum n$ = jumlah nilai

Sn = skor tertinggi

$s = \text{jumlah responden} / \text{siswa}$

3.6.2 Teknik Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dipakai untuk menganalisis data kualitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari data nontes yaitu data observasi, jurnal, dan wawancara. Hasil analisis data observasi akan memberikan gambaran mengenai perubahan tingkah laku (perilaku) siswa pada saat pembelajaran. Analisis terhadap hasil observasi ini akan memberikan gambaran mengenai apakah siswa yang mendapat nilai terendah selalu berperilaku negatif (banyak melakukan perilaku negatif) atau sebaliknya, apakah siswa yang mendapat nilai yang tertinggi selalu berperilaku positif (banyak melakukan perilaku positif).

Selanjutnya yaitu menganalisis data yang diperoleh dari jurnal dan wawancara. Melalui jurnal dan wawancara dapat diketahui kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam bermain peran. Jurnal dan wawancara dipakai untuk mencari tahu atau mengetahui adanya kesesuaian (kesamaan) antara informasi yang diperoleh melalui keduanya. Hal ini disebabkan karena setiap instrumen memiliki kelemahan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa hasil tes dan non tes yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil tes meliputi hasil dari nilai unjuk kerja yang diambil dari dua siklus yang telah dilakukan. Hasil tes siklus 1 merupakan hasil tindakan yang dilakukan pada tahap pertama. Sedangkan hasil tes siklus 2 merupakan hasil tindakan yang dilakukan pada tahap kedua. Adapun hasil non tes yaitu berupa hasil penelitian yang diperoleh dari observasi, jurnal, dan wawancara. Berikut akan dijabarkan hasil tes dan non tes siklus 1 dan siklus 2.

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I ini merupakan tindakan awal penelitian dengan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD bermain drama dalam pembelajaran bermain peran. Tindakan siklus I dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa dan memperoleh hasil yang baik dalam bermain peran siswa. Hasil penelitian siklus I berupa kemampuan siswa dalam bermain peran yang terbagi menjadi 2, yaitu tes dan non tes. Hasil tes yaitu kemampuan bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama. Hasil nontes berupa data hasil observasi, jurnal, dan wawancara.

4.1.1.1 Hasil Tes Siklus I

Hasil tes siklus 1 adalah hasil tes setelah dilaksanakan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama. Rata-rata skor hasil tes siklus 1 kemampuan bermain peran ini sebesar 54,4 atau termasuk dalam kategori cukup. Adapun nilai rata-rata siklus 1 berada dalam kategori cukup, namun standar ketuntasan nilai tes kemampuan bermain peran belum mencapai 60. Hasil tes siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus 1

No.	Kategori	Nilai	F	Jumlah Nilai	%	Rata-rata Nilai
1.	Sangat Baik	81 – 100	0	0	0%	$= \left(\frac{1865}{31} \right)$ $= 60,16$ (Cukup)
2.	Baik	66 – 80	1	70	3%	
3.	Cukup	51 – 65	29	1745	94%	
4.	Kurang	≤ 50	1	50	3%	
Jumlah			31	1865	100%	60,16

Data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai tes kemampuan bermain peran siswa mencapai nilai total 1865 dengan nilai rata-rata 60,16 dalam kategori cukup. Dari 31 siswa, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik (81-100) berjumlah 0 siswa dengan persentase 0%. Selanjutnya siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik (66-80) berjumlah 1 siswa dengan persentase 3% dengan jumlah nilai 70. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup (51-65) berjumlah 29 siswa dengan persentase 94% dan dengan jumlah nilai 1745. Pada nilai yang masuk dalam kategori kurang (≤ 50) berjumlah 1 siswa dan masuk dalam kategori kurang dengan persentase 3% itu menunjukkan

siswa masih dapat bermain peran dengan baik, meskipun nilai yang dicapai masih banyak yang belum mencapai 65. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan tindakan lanjutan yaitu tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Perolehan skor dan persentase hasil tes siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini.

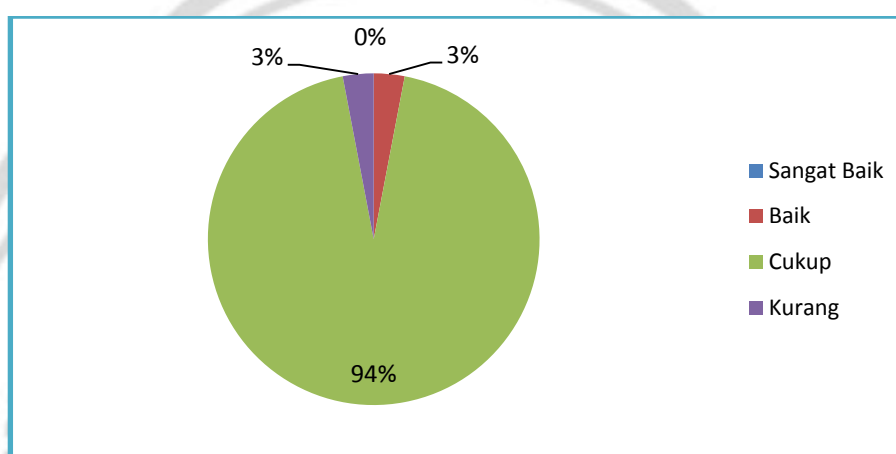


Diagram 1 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus I

Diagram 1 di atas memperlihatkan bahwa kemampuan bermain peran siklus I siswa yang berada pada kategori sangat baik yaitu dengan rentang nilai 81-100 sebanyak 0% siswa. Siswa yang berada pada kategori baik yaitu dengan rentang nilai 66- 80 sebanyak 3% siswa, selanjutnya bagi siswa yang berada pada kategori cukup yaitu dengan rentang nilai 51-65 sebanyak 94% siswa. Dan terakhir siswa yang berada pada kategori kurang yaitu dengan rentang nilai ≤ 50 sebanyak 3% siswa.

Hasil tes tersebut pada tabel di atas merupakan gabungan dari 4 aspek yang digunakan untuk menilai kemampuan bermain peran siswa yaitu ; (1) pelafalan/ pengucapan, (2) intonasi, (3) ekspresi/ mimik wajah, dan (4) melalui

gerak tubuh. Adapun hasil yang diperoleh dari masing-masing aspek akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1.1.1 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan

Penilaian pada aspek pelafalan ini difokuskan untuk mengetahui tepat atau tidaknya pengucapan dialog siswa pada saat bermain peran. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan Siklus I

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	12	-	0	0%	$\frac{258}{12 \times 31} \times 100$ $= 69,3$ (baik)
2.	Baik	9	24	216	77%	
3.	Cukup	6	7	42	23%	
4.	Kurang	3	-	0	0%	
Jumlah			31	258	100%	69,3

Berdasarkan tabel 5 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas pada aspek pelafalan termasuk dalam kategori baik dengan perolehan nilai rata-rata sebanyak 69,3. Dari 31 siswa yang memperoleh skor 12 ada 0%, dan skor 9 sebanyak 24 siswa dengan jumlah nilai 216 dan persentase 77%. Kemudian 7 orang siswa mendapatkan skor 6 dengan persentase 23%. Dan untuk skor 3 dengan persentase 0% tidak ada yang memperolehnya.

Jadi, setelah dilakukan penghitungan rerata nilai siswa pada aspek pelafalan ini mencapai nilai dan tergolong dalam kategori baik. Namun perlu ditingkatkan sehingga menjadi sangat baik.

4.1.1.1.2 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi

Aspek intonasi penilaiannya difokuskan pada pemberian tekanan dan jeda pada dialog yang disesuaikan dengan tuntutan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek intonasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus I

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	12	-	0	0%	$= \frac{249}{12 \times 31} \times 100$ $= 66,9$ (baik)
2.	Baik	9	21	189	68%	
3.	Cukup	6	10	60	32%	
4.	Kurang	3	-	0	0%	
Jumlah			31	249	100%	66,9

Berdasarkan tabel 6 tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan bermain peran siswa dilihat dari aspek intonasi termasuk dalam kategori cukup dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 66,9. Dari 31 siswa, tidak ada siswa atau 0% memperoleh skor 12, kemudian 21 orang siswa atau sekitar 68% mendapatkan skor 9 dan masuk dalam kategori baik. Sekitar 10 orang siswa atau 32% memperoleh skor 6 dalam kategori cukup, 0 orang siswa memperoleh skor 3 dengan persentase 0% dan masuk dalam kategori kurang.

Penjelasan tersebut dapat memberikan simpulan bahwa penguasaan intonasi dalam bermain peran masuk dalam kategori baik, meskipun masih ada yang masuk dalam kategori cukup.

4.1.1.1.3 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi

Aspek ekspresi penilaiannya difokuskan pada kesesuaian mimik wajah dengan watak tokoh yang disesuaikan dengan tuntunan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek ekspresi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi Siklus I

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	8	-	0	0%	$\frac{104}{8 \times 31} \times 100$ $= 41,9$ (kurang)
2.	Baik	6	-	0	0%	
3.	Cukup	4	21	84	68%	
4.	Kurang	2	10	20	32%	
Jumlah			31	104	100%	41,9

Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan bermain peran siswa dilihat dari aspek ekspresi termasuk dalam kategori kurang dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 41,9. Dari 31 orang siswa tidak ada yang mencapai kategori sangat baik dan baik, sehingga persentasenya hanya 0% untuk skor 8 dan 6. Sementara itu yang memperoleh skor 4 sebanyak 21 orang siswa dengan persentase 68% dan masuk dalam kategori cukup. Skor 2 ada 10 orang siswa yang mendapatkan kategori kurang dengan persentase 32%.

Penjelasan tersebut dapat memberikan simpulan bahwa penguasaan ekspresi siswa dalam bermain peran masih belum mencapai target dan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang.

4.1.1.1.4 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh

Aspek gerak tubuh penilaiannya difokuskan pada kesesuaian gerakan atau olah tubuh yang dilakukan siswa yang disesuaikan dengan tuntunan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek gerak tubuh ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh Pada Siklus I

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	8	-	0	0%	$\frac{132}{8 \times 31} \times 100$ $= 53,2$ (cukup)
2.	Baik	6	5	30	16%	
3.	Cukup	4	25	100	81%	
4.	Kurang	2	1	2	3%	
Jumlah			31	132	100%	53,2

Berdasarkan tabel 8 ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain peran siswa yang dilihat dari aspek gerak tubuh berada dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata kelas sebanyak 53,2. Dari 31 orang siswa 0% siswa atau 0 siswa memperoleh skor 8, jadi tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat baik. Skor 6 yang masuk dalam kategori baik ini sebanyak 5 orang siswa yang memperolehnya dengan persentase 16%, kemudian 25 orang siswa memperoleh skor 4 masu dalam kategori cukup dengan persentase 81%. Kemudian sebanyak 1 orang siswa memperoleh skor 2 dengan persentase 3% dan masuk dalam kategori kurang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa untuk aspek gerak tubuh dalam kemampuan bermain peran, siswa masih perlu latihan dan lebih berani untuk berimprovisasi yang sesuai dengan naskah. Selain itu juga perlu menghilangkan gerakan yang tidak diperlukan.

4.1.1.2 Hasil Nontes Siklus I

Hasil nontes pada siklus 1 ini diperoleh dari kegiatan observasi, jurnal, dan wawancara. Data dari hasil masing-masing instrumen nontes akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1.2.1 Hasil Observasi

Pengambilan data observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran.

Adapun objek sasaran yang diamati terangkum dalam beberapa fokus tentang perilaku siswa, baik yang bersifat positif ataupun negatif yang ditunjukkan pada siswa selama pembelajaran berlangsung. Berikut ini tabel dan deskripsi hasil observasi siklus I.

Tabel 9 Hasil Observasi Siklus I

No.	Aspek Observasi	Persentase Hasil
1.	Perilaku Positif	
	1) Siswa senang menerima materi bermain peran dengan memanfaatkan teknik jigsaw yang digunakan oleh guru	71%
	2) Siswa merespon positif (senang) terhadap	61%

	media VCD bermain peran yang digunakan guru	
	3) Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan di luar kelas	77%
	4) Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan	13%
	5) Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir	61%
	Jumlah	283
	Rata-rata	56,5
2.	Perilaku Negatif	
	1) Siswa merasa acuh dan tidak tertarik menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan oleh guru	29%
	2) Siswa kurang berpartisipasi atau pasif terhadap media VCD bermain drama yang digunakan guru	39%
	3) Siswa tidak memperhatikan ketika berlatih bermain peran	23%
	4) Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan yang tidak perlu (bicara sendiri/ngobrol dengan teman, mendengarkan musik, main <i>HP</i> , tiduran, membuat catatan tidak penting)	87%
	5) Siswa kurang aktif dalam kegiatan berkelompok	39%
	Jumlah	217
	Rata-rata	43,4

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tindakan siklus I hasilnya sebagian besar siswa senang dengan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama dengan rata-rata 56,5%. Dari jumlah 31 siswa, 71% siswa senang mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw, dan dari media VCD drama yang dimanfaatkan dalam pembelajaran ini sekitar 61% siswa menanggapi positif. Kemudian sekitar 77% siswa senang apabila pembelajaran dilakukan di luar kelas. 13% siswa aktif untuk bertanya dan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dari guru. Dan yang serius mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir hanya 61%. Dari hasil observasi awal, hal ini sudah cukup baik. Perhatian siswa sudah cukup menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih bersikap negatif selama pembelajaran berlangsung. Terdapat sekitar 29% siswa masih menunjukkan sikap acuh terhadap materi bermain peran dengan teknik jigsaw yang diajarkan. Ada juga siswa yang pasif terhadap media VCD drama yang digunakan guru dengan persentase 39%. Siswa yang tidak memperhatikan ketika berlatih bermain peran juga ada sekitar 23%. Mengobrol dengan teman sebangku juga dilakukan siswa ketika guru menjelaskan dan 87% siswa yang melakukan hal tersebut, selain itu juga sekitar 39% siswa kurang aktif dalam kegiatan berkelompok.

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan VCD drama dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif siswa masih ada selama pembelajaran berlangsung. Sikap negatif

dimungkinkan karena siswa belum dapat menyesuaikan diri terhadap pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru (peneliti). Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk mengurangi dan menghilangkan sikap negatif.

4.1.1.2.2 Hasil Jurnal

Jurnal digunakan untuk mengetahui kesan dan pesan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan teknik Jigsaw. Jurnal diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai, yang meliputi 4 pertanyaan, yaitu; (1) siswa merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw, (2) siswa menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw, (3) siswa tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw, dan (4) pesan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw

Hasil dari data jurnal menunjukkan bahwa siswa senang dengan cara mengajar yang digunakan oleh guru, sehingga membuat siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw. Ada sebagian yang menyatakan bahwa mereka menjadi lebih berani berada di depan kelas. Mereka juga menyatakan bahwa menjadi lebih tekun dalam mempelajari bermain peran. Sebagian besar siswa merasa senang dengan teknik jigsaw karena mereka dapat

Dari data jurnal dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang memiliki kesan negatif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain peran. Guru perlu merubah metode pembelajaran agar dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dan mengarahkan siswa ke perilaku yang lebih baik.

4.1.1.2.3 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan guru (peneliti) kepada tiga siswa yang memperoleh nilai yang berbeda, yaitu nilai tertinggi, sedang, dan rendah dalam tes bermain peran dengan teknik jigsaw. Wawancara pada siklus I dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw. Ada tiga siswa yang dipilih untuk diwawancarai dan dimintai pendapatnya selama pembelajaran bermain peran. Mereka adalah Nur Lita Budiarti, Abdul Yasir, dan Eva Maulina Dewi. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa menurut Nur Lita yang termasuk dalam nilai tinggi merasa senang karena bisa bertukar pikiran dengan temannya dan juga dapat mengembangkan sendiri ide sesuai dengan ciri mereka. Hasil wawancara dari Yasir siswa yang memperoleh nilai sedang menunjukkan bahwa agak kesulitan karena harus berpindah kelompok, tapi senang kalau soal nonton. Beda lagi dari penuturan Eva yang menyatakan bahwa ia senang. Namun demikian, siswa tersebut merasa ada kesulitan.

Kesulitan siswa masih ada meskipun mereka menuturkan senang bisa bermain peran dan menunjukkan kebolehan mereka. Hal ini disebabkan sebagian dari mereka tidak menyukai kegiatan bermain peran dan merasa bahwa bermain peran adalah kegiatan yang harus menguras mental mereka.

4.1.1.3 Refleksi

Hasil penelitian siklus I kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Kangkung memperoleh rata-rata 60,16. Nilai tersebut termasuk dalam rentang nilai 51-65 dengan kategori cukup. Hasil tes tersebut belum

mencapai target nilai yaitu 65. Masih belum tercapainya target nilai bermain peran yang ditetapkan karena pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama yang diterapkan masih dirasakan baru oleh siswa, sehingga cara pembelajaran seperti ini siswa perlu menyesuaikan diri dalam belajar. Selain itu juga siswa kurang antusias terhadap VCD yang ditayangkan karena selain mereka tidak bisa melihat jelas gambar, juga karena tidak mengerti isi ceritanya.

Pada data nontes siklus I berupa observasi dapat diketahui bahwa siswa senang menerima pembelajaran tentang bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama. Namun masih ada sebagian siswa yang melakukan hal negatif saat pembelajaran berlangsung. Dari wawancara dan jurnal juga diketahui mereka sebenarnya senang, hanya saja memang ada kesulitan yang dirasakan siswa. Hal ini harus menjadi pedoman untuk dapat memperbaiki kekurangan dan memperkecil kesulitan yang muncul. Misalnya adalah kurang adanya respon dari siswa ketika pembelajaran berlangsung, saat berkelompok tampak ada keraguan atau kebingungan sehingga malah digunakan untuk bercanda, dan ketika akan tampil terlihat kurang siap untuk bermain peran.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II ini merupakan tindakan lanjutan penelitian dengan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD bermain drama dalam pembelajaran bermain peran. Tindakan siklus II dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa dan meningkatkan hasil yang lebih baik daripada siklus I dalam bermain peran siswa. Siklus II dilakukan setelah melihat kekurangan dalam

siklus I dan mencari solusi sehingga kekurangan tersebut dapat dikurangi. Pada siklus II ini VCD drama untuk diperlihatkan kepada siswa diganti dengan VCD drama yang isi dan gambarnya mudah dimengerti. Lalu pada saat pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara acak agar siswa dapat ikut berinteraksi dalam pembelajaran. Kemudian ketika siswa berkelompok untuk berdiskusi, guru ikut di dalamnya untuk ikut bertukar pikiran dengan siswa. Hasil penelitian siklus II berupa kemampuan siswa dalam bermain peran yang terbagi menjadi 2, yaitu tes dan non tes. Hasil tes yaitu kemampuan bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama. Hasil nontes berupa data hasil observasi, jurnal, dan wawancara.

4.1.2.1 Hasil Tes Siklus II

Hasil tes siklus II adalah hasil tes setelah dilaksanakan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama. Rata-rata skor hasil tes siklus II kemampuan bermain peran ini sebesar 73,2 atau termasuk dalam kategori baik.

Tabel 10 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus 2

No.	Kategori	Nilai	F	Jumlah Nilai	%	Rata-rata Nilai
1.	Sangat Baik	81 – 100	8	706	26%	$= \left(\frac{2313}{31} \right)$ $= 74,6$ (Baik)
2.	Baik	65 – 80	13	962	42%	
3.	Cukup	51 – 65	10	645	32%	
4.	Kurang	≤ 50	0	0	0%	
Jumlah			31	2313	100%	74,6

Data pada tabel 10 di atas menunjukkan bahwa nilai tes kemampuan bermain peran siswa mencapai nilai total 2313 dengan nilai rata-rata 74,6 dalam kategori baik. Dari 31 siswa, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik (81-100) berjumlah 8 siswa dengan persentase 26% dengan jumlah nilai 706. Selanjutnya siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik (66-80) berjumlah 13 siswa dengan persentase 42% dengan jumlah nilai 962. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup (51-65) berjumlah 10 siswa dengan persentase 32% dan dengan jumlah nilai 645. Pada nilai yang masuk dalam kategori kurang (≤ 50) berjumlah 0 siswa dan itu menunjukkan siswa masih dapat bermain peran dengan baik. Selain itu, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata keas telah mengalami peningkatan dan telah mencapai standar nilai yang ditentukan. Hasil tes siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Perolehan skor dan persentase hasil tes siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini.

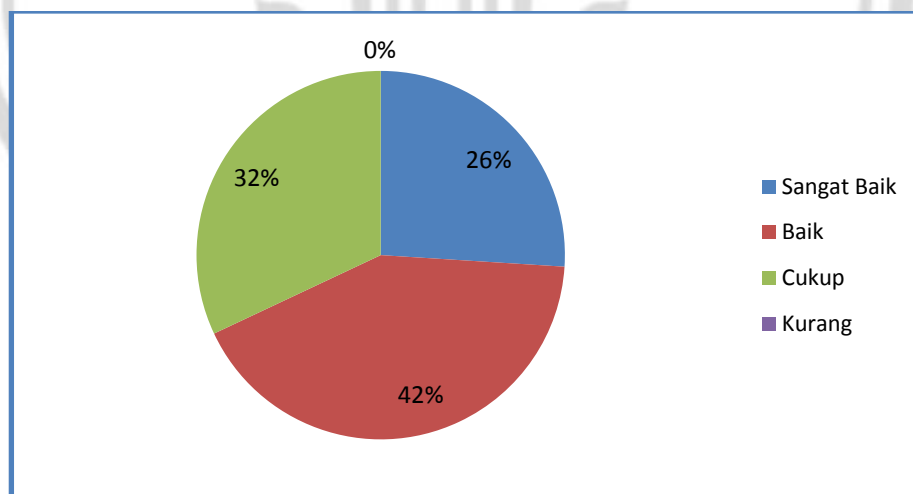


Diagram 2 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Siklus II

Diagram 2 di atas memperlihatkan bahwa kemampuan bermain peran siklus II siswa yang berada pada kategori sangat baik yaitu dengan rentang nilai 81-100 sebanyak 26% siswa. Siswa yang berada pada kategori baik yaitu dengan rentang nilai 66- 80 sebanyak 42% siswa, bagi siswa yang berada pada kategori cukup yaitu dengan rentang nilai 51-65 sebanyak 32% siswa. Dan siswa yang berada pada kategori kurang yaitu dengan rentang nilai ≤ 50 sebanyak 0% siswa.

Hasil tes pada tabel di atas merupakan gabungan dari 4 aspek yang digunakan untuk menilai kemampuan bermain peran siswa yaitu ; (1) pelafalan/ pengucapan, (2) intonasi, (3) ekspresi/ mimik wajah, dan (4) melalui gerak tubuh. Adapun hasil yang diperoleh dari masing-masing aspek akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1.2.1.1 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan

Penilaian pada aspek pelafalan ini difokuskan untuk mengetahui tepat atau tidaknya pengucapan dialog siswa pada saat bermain peran pada siklus II. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Pelafalan Siklus II

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	12	12	132	35%	$\frac{312}{12 \times 31} \times 100$ $= 83,8$ (sangat baik)
2.	Baik	9	20	180	65%	
3.	Cukup	6	-	0	0%	
4.	Kurang	3	-	0	0%	
Jumlah			31	312	100%	83,8

Berdasarkan tabel 11 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas pada aspek pelafalan termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata sebanyak 83,8. Dari 31 siswa yang memperoleh skor 12 ada 35% atau sebanyak 12 orang siswa dan masuk dalam kategori sangat baik (81-100), dan skor 9 masuk dalam kategori baik (66-80) sebanyak 20 siswa dengan persentase 65%. Kemudian siswa yang mendapatkan skor 6 dengan persentase 0%. Dan untuk skor 3 persentasenya 0% atau tidak ada yang memperolehnya.

Jadi, setelah dilakukan penghitungan rerata nilai siswa pada aspek pelafalan ini mencapai nilai dan tergolong dalam kategori sangat baik. Dilihat dari hasil siklus II ini mengalami peningkatan dan telah memenuhi standar nilai yang telah ditentukan.

4.1.2.1.2 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi

Aspek intonasi penilaiannya difokuskan pada pemberian tekanan dan jeda pada dialog yang disesuaikan dengan tuntutan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek intonasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Intonasi Siklus II

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	12	2	24	6%	$\frac{285}{12 \times 31} \times 100$ $= 76,6$ (baik)
2.	Baik	9	29	261	94%	
3.	Cukup	6	-	0	0%	
4.	Kurang	3	-	0	0%	
Jumlah			31	285	100%	76.6

Berdasarkan tabel 12 tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan bermain peran siswa dilihat dari aspek intonasi termasuk dalam kategori baik dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 76,6. Dari 31 siswa, 2 orang siswa atau sebanyak 6% memperoleh skor 12 dalam kategori sangat baik, kemudian 29 orang siswa atau sekitar 94% mendapatkan skor 9 dan masuk dalam kategori baik. Sekitar 0 orang siswa atau 0% memperoleh skor 6 dalam kategori cukup, siswa memperoleh skor 3 persentasenya 0% atau dalam kategori kurang tidak ada yang mencapainya.

Penjelasan tersebut dapat memberikan simpulan bahwa penguasaan intonasi dalam bermain peran masuk dalam kategori baik dan sudah tidak ada siswa yang memperoleh kategori kurang.

4.1.2.1.3 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi

Aspek ekspresi penilaiannya difokuskan pada kesesuaian mimik wajah dengan watak tokoh yang disesuaikan dengan tuntunan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek ekspresi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Ekspresi Siklus II

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	8	3	24	10%	$\frac{162}{8 \times 31} \times 100$ $= 65,3$ (cukup)
2.	Baik	6	14	84	45%	
3.	Cukup	4	13	52	42%	
4.	Kurang	2	1	2	3%	
Jumlah			31	162	100%	65,3

Berdasarkan tabel 13 tersebut dijelaskan bahwa kemampuan bermain peran siswa dilihat dari aspek ekspresi termasuk dalam kategori cukup dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 65,3. Dari 31 orang siswa, skor 8 atau sangat baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%. Kemudian untuk kategori baik dengan skor 6 ada sebanyak 14 siswa atau 45%. Sementara itu yang memperoleh skor 4 sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 42% dan masuk dalam kategori cukup. Skor 2 ada 1 orang siswa yang mendapatkan kategori kurang dengan persentase 3%.

Penjelasan tersebut dapat memberikan simpulan bahwa penguasaan ekspresi siswa dalam bermain peran sudah melampaui target nilai, namun masih perlu untuk latihan lebih banyak agar lebih bagus lagi dalam aspek ini.

4.1.2.1.4 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh

Aspek gerak tubuh penilaiannya difokuskan pada kesesuaian gerakan atau olah tubuh yang dilakukan siswa yang disesuaikan dengan tuntunan naskah saat bermain peran. Hasil tes kemampuan bermain peran dari aspek gerak tubuh ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14 Hasil Tes Kemampuan Bermain Peran Aspek Gerak Tubuh

Siklus II

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	%	Rata-Rata
1.	Sangat Baik	8	4	32	13%	$\frac{164}{8 \times 31} \times 100$ $= 66,1$ (baik)
2.	Baik	6	12	72	39%	
3.	Cukup	4	15	60	48%	
4.	Kurang	2	-	0	0%	
Jumlah			31	164	100%	66,1

Berdasarkan tabel 14 ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan bermain peran siswa yang dilihat dari aspek gerak tubuh berada dalam kategori baik dengan nilai rata-rata kelas sebanyak 66,1. Dari 31 orang siswa 13% siswa atau 4 siswa memperoleh skor 8 masuk dalam kategori sangat baik. Skor 6 yang masuk dalam kategori baik ini sebanyak 12 orang siswa yang memperolehnya dengan persentase 39%, kemudian 15 orang siswa memperoleh skor 4 masuk dalam kategori cukup dengan persentase 48%. Kemudian 0 orang siswa memperoleh skor 2 dengan persentase 0% atau kategori kurang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa untuk aspek gerak tubuh dalam bermain peran masuk dalam kategori baik, siswa perlu latihan dan berani untuk berimprovisasi agar kemampuan mereka menjadi lebih baik lagi.

4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus II

Hasil penelitian nontes pada siklus II adalah hasil dari observasi, wawancara, dan jurnal. Hasil penelitian nontes tersebut sebagai berikut.

4.1.2.2.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw. Kegiatan observasi difokuskan tentang perilaku siswa, baik yang bersifat positif ataupun negatif yang ditunjukkan pada siswa selama pembelajaran berlangsung, yaitu; (1) siswa senang menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru, (2) siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain drama yang digunakan oleh guru, (3) siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan diluar kelas, (4) siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan, (5) siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel 20 di bawah ini.

Tabel 15 Hasil Observasi Siklus II

No.	Aspek Observasi	Persentase Hasil
1.	Perilaku Positif	
	1) Siswa senang menerima materi bermain peran dengan memanfaatkan teknik jigsaw yang digunakan oleh guru	74%
	2) Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain peran yang digunakan guru	84%
	3) Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan di luar kelas	87%
	4) Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan	35%
	5) Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir	81%
	Jumlah	361

	Rata-rata	72,5
2.	Perilaku Negatif	
	1) Siswa merasa acuh dan tidak tertarik menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan oleh guru	26%
	2) Siswa kurang berpartisipasi atau pasif terhadap media VCD bermain drama yang digunakan guru	16%
	3) Siswa tidak memperhatikan ketika berlatih bermain peran	13%
	4) Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan yang tidak perlu (bicara sendiri/ngobrol dengan teman, mendengarkan musik, main <i>HP</i> , tiduran, membuat catatan tidak penting)	65%
	5) Siswa kurang aktif dalam kegiatan berkelompok	19%
	Jumlah	139
	Rata-rata	27,8

Dari observasi dapat diketahui bahwa terdapat perilaku yang positif dan negatif yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran berlangsung telah mengalami peningkatan. Jumlah rata-rata perilaku positif lebih banyak yaitu sekitar 72,5. Hampir dari lima fokus yang diambil melebihi 50%, meskipun dalam bertanya dan menjawab hanya mendapat 35% dan masih ada yang melakukan sikap negatif dengan rata-rata 27,8. Peningkatan yang telah ditunjukkan siswa selama siklus II berlangsung sudah sangat baik dibandingkan siklus I.

Berdasarkan pada tabel 16 dapat disimpulkan bahwa siswa telah mengalami peningkatan perilaku ke arah yang lebih baik yaitu perilaku positif. Siswa sudah dapat menyesuaikan diri terhadap pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

4.1.2.2 Hasil Jurnal

Jurnal digunakan untuk mengetahui kesan dan pesan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan teknik jigsaw. Jurnal diisi siswa setelah kegiatan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw selesai, yang meliputi 4 pertanyaan, yaitu; (1) siswa merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw, (2) siswa menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw, (3) siswa tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw, (4) pesan dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw

Dari hasil jurnal menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa senang dengan teknik jigsaw dan media VCD drama. Dibandingkan siklus I, siswa lebih dapat menangkap apa yang harus dilakukan dalam berperan diatas panggung. Dan siswa lebih antusias dalam menyaksikan adegan dari VCD drama yang baru. Dari data jurnal dapat disimpulkan bahwa siswa sudah memiliki kesan positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw. Banyak siswa yang mengalami perubahan dalam bermain peran dengan teknik jigsaw setelah dilakukan pembelajaran bermain peran siklus II.

4.1.2.2.3 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti pada tiga siswa yang memperoleh nilai berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah dalam tes bermain peran dengan teknik jigsaw. Wawancara pada siklus II dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bermain peran. Siswa yang terpilih adalah Nur Lita Budiarti (tinggi), Abdul Yasir (sedang), dan Eva Maulina Dewi (rendah). Hasil dari wawancara, menurut Nur Lita bahwa ia senang sekali ikut bermain peran dan menambah wawasan-nya tentang berperan di depan kelas. Menurut Abdul Yasir, setelah berulang kali menggunakan teknik jigsaw memudahkannya untuk bermain peran dan membantu mengasah kecerdasan otak karena dia berfikir mencari apa yang lebih baik dilakukan untuk suatu adegan yang akan dilakukan. Sedangkan menurut Eva Maulina sebenarnya ia senang, hanya saja ia masih malu apabila berada di depan kelas untuk berakting dan memerankan suatu tokoh, apalagi kalau adegan yang mengharuskannya berdialog dengan anak laki-laki.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka lebih rileks dan tampak santai setelah dilakukan tindakan siklus II. Meskipun terkadang masih ada rasa malu kalau harus berdialog dengan lawan main berbeda jenis kelamin.

4.1.2.3 Refleksi

Siklus II ini dilakukan untuk menutup atau mengurangi sikap negatif pada siklus I sehingga hasil yang dicapai siswa dalam penilaian bermain peran menjadi maksimal. Hasil penelitian siklus II telah menunjukkan perubahan yang sangat

berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang telah diperoleh siswa sebesar 74,6. Bermain peran siswa siklus II masuk dalam kategori baik karena mencapai batas yang telah ditentukan dan mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil nontes yang berupa hasil observasi, jurnal, dan wawancara juga menunjukkan perubahan sikap serta perilaku siswa ke arah yang lebih baik dari sebelum diadakan siklus II.

Dari hasil yang dicapai pada siklus II ini peneliti memutuskan untuk tidak perlu diadakan siklus berikutnya. Hal ini karena hasil yang telah dicapai siswa sudah melewati standar nilai yang telah ditentukan, yaitu 65. Hasil nilai dari siklus II yang telah dicapai siswa mencapai 74,6. Meskipun begitu siswa perlu untuk terus berlatih dan meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain peran.

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini meliputi pembahasan peningkatan kemampuan bermain peran dan peningkatan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain peran sebelum dan sesudah menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama.

4.2.1 Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri

1 Kangkung

Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga

tahap, yaitu prasiklus sebagai observasi awal, siklus I, dan siklus II. Pembahasan hasil penelitian meliputi tes dan nontes. Pembahasan hasil tes mengacu pada perolehan skor yang dicapai siswa dalam tes kemampuan bermain peran. Aspek-aspek yang dinilai dalam kemampuan bermain peran meliputi empat aspek, yaitu ; (1) pelafalan atau ketepatan ucapan, (2) kesesuaian intonasi, (3) kesesuaian mimik atau ekspresi, dan (4) kesesuaian gerak tubuh atau improvisasi. Sedangkan pembahasan hasil nontes berpedoman pada lembar observasi, lembar jurnal, dan lembar wawancara.

Pada tahap prasiklus, siswa tidak langsung diberikan pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan VCD drama. Pada tahap prasiklus guru (peneliti) hanya memberikan materi tentang bermain peran dan memberikan naskah yang akan digunakan dalam bermain peran. Siswa tampak tidak terlalu antusias, mereka justru terlihat bosan dan malu-malu ketika harus tampil di depan kelas. Guru mengawali pertemuan dengan apersepsi singkat, seperti perkenalan dan menanyakan kabar siswa pada hari itu. Pada saat itu siswa tampak antusias karena mereka bebas dan sedikit rileks dari pembelajaran yang biasanya dengan guru yang baru mereka jumpai. Namun ketika memasuki materi pembelajaran, siswa mulai menunjukkan sikap negatif dengan bercanda atau yang lainnya. Tanpa adanya metode dan media yang menyenangkan siswa akan terus menunjukkan sikap negatifnya karena pembelajaran ini akan dianggap sangat membosankan. Oleh karena itu diperlukan metode yang menyenangkan pada pembelajaran bermain peran di siklus I dan siklus II, juga disertai tayangan atau

peragaan yang dapat dicerna oleh siswa. Siswa tampak antusias ketika guru akan menayangkan sebuah VCD drama pada mereka pada pertemuan selanjutnya.

Proses pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan VCD drama pada siklus I dan siklus II selalu diawali dengan melakukan apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa seperti pada prasiklus, tetapi keadaan apersepsi antara siklus I dan siklus II berbeda. Pada siklus I keadaan kelas kurang terkendali karena siswa baru kali bertemu. Pada siklus I ada beberapa hal yang dijadikan patokan pada siklus II yaitu pada tayangan VCD, kurang adanya respon siswa ketika terjadi tanya jawab, bercanda pada saat berkelompok, dan persiapan sebelum pementasan. Pada media VCD yang menayangkan sebuah cerita tentang “Roro Mendut” ini memang tidak terlalu bisa dicerna dengan mudah karena gambar dan suara pada tayangan tersebut tidak begitu jelas. Serta pada saat berkelompok, siswa tampak kebingungan menentukan apa yang harus dilakukan dalam adegan tersebut, sehingga mereka gunakan waktu berdiskusi dalam kelompok untuk bercanda, baik dalam kelompok sendiri atau dengan kelompok lain yang berada berdekatan dengan mereka. Dari beberapa kekurangan tersebut, pada siklus II diharapkan mampu membawa siswa memahami pembelajaran bermain tidak membosankan dan santai.

Pada siklus II guru melakukan apersepsi dengan lebih santai dan akrab, sehingga siswa menjadi lebih tenang dan banyak memperhatikan. Hal tersebut tampak pada gambar 4 di bawah ini.



Gb. 4 Apersepsi yang dilakukan guru

Sebelum masuk ke materi, peneliti mengarahkan siswa ke pokok bahasan bermain peran dengan tanya jawab tentang pengetahuan dan pengalaman siswa yang berkaitan dengan materi. Setelah ada timbal balik dari siswa, peneliti mulai menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.

Pada kegiatan ini dari proses pembelajaran, peneliti mengkondisikan siswa menjadi beberapa kelompok. Kelompok terdiri dari 4 dan 5 kelompok sesuai dengan pilihan siswa. Selanjutnya pada masing-masing kelompok, peneliti memberikan naskah drama sederhana yang berjudul “Kapok” dan “Jangan Menuduh”. Kemudian setelah dibuat kelompok, peneliti menyampaikan materi tentang bermain peran, hal yang perlu diperhatikan, langkah-langkah dalam bermain peran, dan penerapan teknik jigsaw dan media VCD drama. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah menayangkan VCD drama agar siswa dapat mengembangkan imajinasi dan wawasan mereka tentang bermain peran. Setelah itu siswa dibimbing tentang teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran bermain peran yaitu teknik jigsaw. Berikut hasil dokumentasi ketika siswa melakukan teknik jigsaw.



Gb 5 Kegiatan Pembelajaran Teknik Jigsaw

Setelah selesai dengan pembelajaran teknik jigsaw dilaksanakan, siswa kemudian dikondisikan dalam kelompok asal. Siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan hasil dari kegiatan jigsaw yang telah dilakukan dan mengambil langkah yang akan ditampilkan nantinya. Siswa juga diberi penugasan bermain peran pada pertemuan berikutnya. Dalam teknik jigsaw, siswa diminta untuk menggali informasi tentang peran yang telah mereka pilih dengan bertukar pikiran antar sesama siswa yang memilih peran yang sama dari berbagai kelompok. Dalam teknik jigsaw sendiri kelompok diputar dari kelompok asal lalu ke kelompok ahli dan kembali ke kelompok asal. Kelompok ahli terdiri dari siswa yang memperoleh peran yang sama.

Berkaitan dengan hasil nilai rata-rata sebesar 74,6 yang telah dicapai oleh siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung dapat dijelaskan bahwa hasil tersebut telah sesuai dan melebihi target penelitian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 65,00. Oleh karena itu, penelitian ini telah dianggap berhasil dan tidak diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan kemampuan bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung dari nilai rata-rata siklus I yaitu 60,16 menjadi 74,6 meliputi peningkatan hasil tes unjuk kerja bermain peran yang

terdiri dari empat aspek penilaian, yaitu; (1) ketepatan ucapan/ pelafalan, (2) kesesuaian penggunaan intonasi, (3) ketepatan ekspresi/ mimik, dan (4) ketepatan penggunaan gerak tubuh. Pada tabel berikut disajikan peningkatan kemampuan bermain peran dilihat dari tiap aspek penilaian.

Tabel 16 Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Tiap Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II	Peningkatan %
1.	Ketepatan Ucapan /pelafalan	69	84	15%
2.	Kesesuaian penggunaan intonasi	67	77	10%
3.	Kesesuaian penggunaan ekspresi	42	65	23%
4.	Ketepatan gerak tubuh	53	66	13%
Jumlah		231	292	61%
Rata-rata nilai		57,75	73	15,25%

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes kemampuan bermain peran dari prasiklus ke siklus I dan terakhir ke siklus II, sebagaimana tersaji pada tabel 21 di atas. Dari tabel 16 dapat dijelaskan bahwa kemampuan siswa pada setiap aspek penilaian bermain peran mengalami peningkatan nilai dan persentase.

Berikut ini adalah diagram yang menyatakan perbandingan nilai rata-rata siswa tiap aspek antara siklus I dan siklus II.

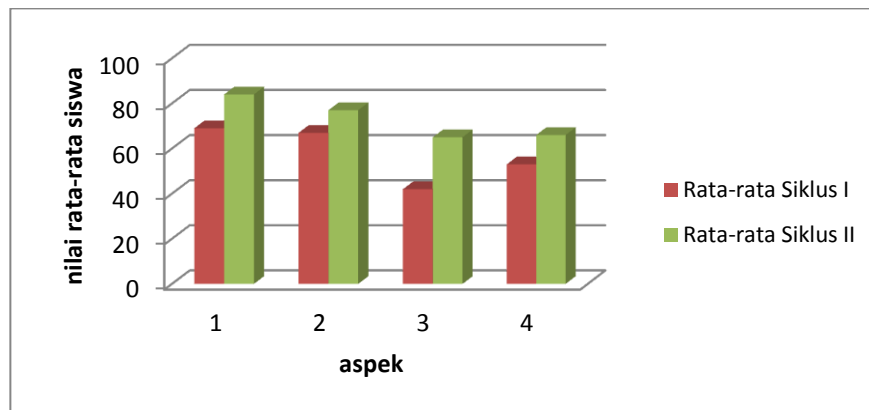


Diagram 3 Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa Tiap Aspek Siklus I dan II

Bermain peran siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung sebenarnya masih tergolong cukup, selama ini guru kelas dalam pembelajaran masih cenderung pada pola pembelajaran tradisional. Hal itu terbukti pada tahap prasiklus, ketika guru (peneliti) tidak menggunakan metode dan media yang mendukung pembelajaran bermain peran. Pada tahap prasiklus, nilai yang didapat siswa tergolong dalam kategori kurang.

Pada siklus I yang masuk dalam kategori cukup seperti pada gambar berikut ini.



Gb.6 Kemampuan Bermain Peran Siswa Siklus I

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari hasil siklus I. Secara keseluruhan kemampuan bermain peran setelah dilakukan tindakan siklus

II meningkat 18,75%. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama pada siklus I dan siklus II, kemampuan siswa dalam bermain peran mengalami peningkatan. Ini menjadi bukti bahwa teknik jigsaw dan media VCD drama dapat dijadikan salah satu cara meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Pada siklus I masih dalam kategori cukup, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II kemampuan bermain peran siswa menjadi lebih baik dan masuk dalam kategori baik. Peningkatan dapat dilihat dari gambar ketika siswa bermain peran yang dilakukan pada siklus II.



Gb.7 Kemampuan Bermain Peran Siswa Siklus II

Berikut ini akan disajikan perbandingan nilai rata-rata tes dan skor nilai tiap-tiap aspek penilaian kemampuan bermain peran.

4.2.1.1 Perubahan Nilai Aspek Pelafalan

Pada siklus I, nilai rata-rata pada aspek pelafalan masih termasuk dalam kategori baik, yaitu 66. Pada siklus I siswa sudah dapat memperhatikan pengucapan dialog dengan tepat, walaupun masih ada beberapa siswa masih kurang memperhatikannya. Tetapi pada siklus II, setelah dilakukan refleksi pada saat penampilan siklus I berkenaan dengan ketepatan ucapan hasil nilai rata-rata

pada siklus II mencapai 82. Hal ini membuktikan bahwa siswa semakin terampil dalam menggunakan kalimat dan memperhatikan penggunaan nada secara tepat sesuai dengan suasana karakter dalam bermain peran. Peningkatan aspek ini mencapai 16%.

4.2.1.2 Perubahan Nilai Aspek Intonasi

Pada siklus I, nilai rata-rata siswa pada aspek intonasi mencapai nilai rata-rata 56 atau dalam kategori cukup. Meskipun masuk dalam kategori cukup nilai tersebut belum mencapai standar nilai yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam hal pemilihan intonasi dengan karakter yang dimainkan. Siswa asih kebingungan dengan penggalan-penggalan dalam dialog. Dengan cara menampilkan VCD drama siswa dapat mengetahui cara menentukan intonasi pada saat penjelasan guru, atau ketika berkelompok. Oleh karena itu, siswa perlu melakukan latihan-latihan membaca teks dialog dengan memperhatikan suasana tokoh, agar siswa menjai terbiasa menikmati dan merasakan dialognya masing-masing. Pada hasil siklus II terjadi peningkatan, yaitu mencapai 76 atau mengalami peningkatan sebesar 20%.

4.2.1.3 Perubahan Nilai Aspek Ekspresi

Aspek ekspresi adalah aspek yang banyak diabaikan oleh siswa memainkan sebuah karakter pada saat berain peran. Aspek ekspresi menjadikan karakter semakin hidup, akan terlihat hidup bila pemain mampu memunculkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan dengan wajar.

Nilai aspek ini tidak begitu memuaskan karena siswa belum menghayati dan menguasai karakter tokoh. Oleh karena itu, perolehan nilai rata-rata untuk aspek ekspresi pada siklus I sebesar 37. Pada tindakan perbaikan siklus II guru lebih menekankan keseriusan siswa dalam menghayati peran masing-masing, sehingga pada siklus II mencapai nilai 64 atau dengan peningkatan sebesar 27%.

4.2.1.4 Perubahan Nilai Aspek Gerak Tubuh

Perubahan nilai rata-rata aspek ketepatan gerak tubuh yang terjadi pada siklus II cukup memuaskan. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa pada aspek gerak tubuh mencapai nilai rata-rata sebesar 51 atau dalam kategori cukup. Namun nilai tersebut belum mencapai nilai standar yang telah ditentukan. Siswa kurang memanfaatkan fungsi anggota tubuh mereka sesuai karakter tokoh yang dimainkan. Perbaikan tindakan siklus II berupa mengajak siswa berlatih gerakan sesuai karakter, sehingga pada siklus II perolehan nilai siswa memuaskan dengan nilai rata-rata mencapai 63 atau dengan peningkatan persentase sebesar 12%.

Jadi, menurut deskripsi nilai peningkatan tiap aspek pada siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai kemampuan siswa dalam aspek pelafalan, aspek intonasi, aspek ekspresi, dan aspek gerak tubuh mengalami peningkatan nilai. Dengan demikian pembelajaran bermain peran menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama dapat dijadikan solusi pemecahan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa.

Peningkatan nilai tes yang diraih siswa selain disebabkan perbaikan tahap perencanaan, tindakan, serta refleksi siklus I juga disebabkan pula oleh beberapa

faktor, baik faktor internal maupun eksternal yang melingkupi diri siswa. Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II menunjukkan kondisi belajar yang lebih kondusif. Siswa tampak lebih siap mengikuti pembelajaran dengan segala tugas dan petunjuk yang diberikan guru. Siswa terlihat sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan bermain peran dengan baik.

4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama Dalam Dua Siklus

Peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran diikuti dengan perubahan perilaku siswa. Setelah dilakukan pembelajaran, menunjukkan sekitar 77% siswa sangat senang mengikuti pembelajaran karena pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama ini belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Hanya 23% siswa yang terlihat kurang menanggapi pembelajaran dengan baik. Pada siklus I siswa masih menunjukkan sikap negatif dalam menerima pembelajaran. Perhatian belum terfokus pada pembelajaran dan belum ada keberanian siswa dalam menanggapi penjelasan guru dan member komentar pada penampilan teman. Berdasarkan hasil jurnal dan wawancara ternyata mereka masih kesulitan dalam menghafalkan naskah yang diberikan peneliti dan sulit berkonsentrasiat bermain peran di depan kelas. Siswa juga merasa gugup saat tampil di depan kelas untuk bermain peran.

Masalah yang muncul pada siklus I, menjadi dasar untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Pada siklus II pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama masih dilakukan. Perbaikan dilakukan dengan memberikan contoh pada siswa tentang cara menghayati peran, mengucapkan vokal, melafalkan dialog, ekspresi wajah yang sesuai dengan tuntutan naskah drama. peneliti tetap memberikan arahan dan bimbingan tentang cara penggunaan teknik jigsaw untuk meningkatkan kualitas bermain peran. Siswa dituntun untuk lebih kreatif dalam memerankan tokoh. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gb.8 Guru memberikan contoh sederhana pada siswa

Pada siklus II lebih ditekankan adanya komunikasi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil observasi, jurnal, dan wawancara menunjukkan adanya perubahan perilaku negatif siswa menjadi perilaku positif. Berarti perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II membawa pengaruh positif.

Semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. siswa sudah berani untuk member tanggapan terhadap penjelasan dan pertanyaan yang diajukan. Perilaku positif selama proses pembelajaran sangat mempengaruhi

kemampuan bermain peran siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan hasil tes bermain peran paa siklus I dan II.

Teknik jigsaw dan media VCD drama yang digunakan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menuangkan imajinasi dan penghayatan sesuai yang ada dalam naskah. Meningkatnya minat dan semangat siswa terhadap pembelajaran bermain peran juga berdampak pada perilaku siswa yang menuju ke arah positif selama pembelajaran bermain peran berlangsung.

Peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran sangat memuaskan. Sebelum dilakukan siklus I dan siklus II, kemampuan siswa dalam bermain peran masih kurang. Setelah ditetapkan pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama, kemampun bermain peran siswa dapat meningkat. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik jigsaw dan media VCD drama dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampun bermain peran, khususnya pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung. Selain itu, juga dapat disimpulkan bahwa kualitas dan kreativitas siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung semakin baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung yang meliputi tes siklus I dan siklus II. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa 51,87 dan termasuk dalam kategori cukup. Nilai rata-rata pada prasiklus merupakan nilai awal sebelum dilakukan tindakan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama. Hasil yang diperoleh juga belum mencapai standar nilai yang telah ditentukan yaitu 65. Nilai rata-rata siswa pada siklus I mencapai 60,16 dan masih tergolong dalam kategori cukup. Nilai rata-rata pada siklus I juga belum memenuhi standar nilai yang ditentukan sehingga perlu dilakukan tindakan pembelajaran siklus II. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran siklus II, nilai rata-rata tes siswa 74,6 dan sudah memenuhi target nilai penelitian yang ditentukan karena termasuk dalam kategori baik.
2. Peningkatan kemampuan bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw dan media VCD drama , siswa kelas VIII C SMP Negeri 01

Kangkung juga diikuti dengan perubahan perilaku belajar siswa yang semakin baik. Hasil analisis data nontes menunjukkan adanya peningkatan tingkah laku tersebut. Pada prasiklus dan siklus I siswa masih banyak yang berperilaku negatif, meskipun pada siklus I sudah mulai berkurang. Tetapi, pada siklus II siswa banyak memberikan respon positif terhadap pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw dan media VCD drama.

5.2 Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat menjadikan teknik jigsaw sebagai alternatif dalam pembelajaran bermain peran karena dapat membantu siswa mengurangi rasa grogi dan memotivasinya, serta mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran. Untuk melaksanakan teknik tersebut guru harus membiasakan siswa untuk mengeluarkan segala ide dan kreativitas serta menganggap mereka sebagai rekan kerja.
2. Kepada 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.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang : Yayasan Asih Asah Asuh

Amaniyah, Nailil. 2008. "Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Bermain Peran Melalui Media Audio Visual Dengan Teknik Klarifikasi Nilai atau VCT (Value Clarification Techniq) Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Sarang Tahun Ajaran 2007/2008". Semarang : UNNES

Asmara, Adhy. 1983. *Apresiasi Drama Untuk S.L.A*. Yogyakarta : Nur Cahaya

DEPDIKNAS. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Ketiga*. Jakarta :Balai Pustaka

Hakim, Luthfil. 2009. "Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Drama Melalui Teknik Catatan TS (Tulis Susun) Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Gubug 2008/2009". Semarang : UNNES

Hartini, Sri. 2008. "Peningkatan Keterampilan Memerankan Drama dengan Teknik Partisipasi Guru Pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang 2006/2007". Semarang : UNNES

[http://find.galegroup.com/gps/infomark.do?&contentSet=IAC-
Documents&type=retrieve&tabID=T002&prodId=IPS&docId=A1733761
77&source=gale&srcprod=SP01&userGroupName=ptn042&version=1.0](http://find.galegroup.com/gps/infomark.do?&contentSet=IAC-
Documents&type=retrieve&tabID=T002&prodId=IPS&docId=A1733761
77&source=gale&srcprod=SP01&userGroupName=ptn042&version=1.0)

[http://go.galegroup.com/ps/i.do?&id=GALE%7CCX2536200125&v=2.1&u=idpn
ri&it=r&p=GVRL&sw=w](http://go.galegroup.com/ps/i.do?&id=GALE%7CCX2536200125&v=2.1&u=idpn
ri&it=r&p=GVRL&sw=w)

Huda, Nailul. 2009. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik Demonstration-Performance dan Media VCD Bermain Drama Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009". Semarang : UNNES

- Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran Teater Untuk Remaja*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Luxemburg, Jan Van dkk. 1989. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta : PT Gramedia
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Rosdakarya
- Rendra. 2007. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta : Burung Merak Press
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Silberman, Melvin L. 2004. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia dan Nuansa
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning : Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusamedia
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung : Angkasa
- Taylor, Loren E. 1984. *Drama Formal dan Teater Remaja*. Yogyakarta : PT Hanindita
- Wagiran. 2007. *Bahan Perkuliahan Telaah Kurikulum Bahasa Indonesia*. Semarang : UNNES
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama : Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta : Hanindita Graha Widia

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia

WS, Hasanuddin. 1996. *Drama Karya Dalam Dua Dimensi : Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis*. Bandung : Angkasa



LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kangkung
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelas/Semester : VIII C / 1
Alokasi Waktu : 5 x 40 menit (3 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

B. Kompetensi Dasar

Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa

C. Indikator

1. Membaca dan memahami naskah drama yang akan diperankan.
2. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
3. Memainkan peran sesuai dengan lafal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh yang tepat sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu memerankan tokoh dalam naskah sesuai dengan lafal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh dengan baik.

E. Materi Pembelajaran

- a) Pengertian drama dan bermain peran.
- b) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran
- c) Langkah-langkah bermain peran

F. Skenario Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu	Metode
<u>PERTEMUAN 1</u>			
1.	Pendahuluan (1) Guru mengkondisikan siswa dengan cara bertanya jawab tentang bermain peran (2) Guru memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran bermain peran	5'	Tanya jawab Inkuiri
2.	Kegiatan Inti (1) Guru menjelaskan tentang bermain peran. (2) Guru menayangkan sebuah VCD drama dan membahasnya bersama-sama.	30'	Menyimak Diskusi Penugasan
3.	Penutup (1) Guru menugaskan siswa belajar di rumah. (2) Guru dan siswa merefleksi pembelajaran hari ini.	5'	Refleksi Penugasan
<u>PERTEMUAN 2</u>			
1.	Pendahuluan (1) Guru membahas pembelajaran tentang bermain peran pada pertemuan 1. (2) Guru memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa sebelum berlatih.	10'	Tanya Jawab Inkuiri
2.	Kegiatan Inti (1) Guru membagikan naskah yang akan dipentaskan dan memahami isinya bersama-sama. (2) Siswa diminta untuk membentuk kelompok sesuai dengan tokoh dalam naskah. (3) Siswa memilih dan mendalami tokoh dalam naskah. (4) Setelah itu, guru membagi siswa menjadi kelompok ahli yang	70'	Diskusi Berlatih bersama Kelompok Ahli

	<p>terdiri atas siswa dengan peran sama.</p> <p>(5) Guru memberi selang waktu siswa berlatih dalam kelompok ahli.</p> <p>(6) Guru mengakhiri latihan kelompok ahli dan meminta kembali ke kelompok asal dan membagi informasi yang telah didapat dalam kelompok ahli.</p> <p>(7) Guru meminta salah satu kelompok tampil dan dinilai.</p> <p>(8) Setelah penampilan tunggal tersebut, guru dan siswa menilai dan membahas.</p>		
3.	<p>Penutup</p> <p>(1) Guru menugaskan siswa berlatih sebelum pementasan di rumah.</p> <p>(2) Guru dan siswa merefleksi pembelajaran hari ini.</p>	10'	Refleksi Penugasan
<u>PERTEMUAN 3</u>			
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>(1) Guru membahas pembelajaran tentang bermain peran terdahulu.</p> <p>(2) Guru memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa sebelum tampil.</p>	10'	Tanya jawab Inkuiri
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>(1) Setiap kelompok sesuai urutan tampil dan bermain peran sesuai naskah.</p> <p>(2) Kelompok yang belum mendapatkan giliran tampil menilai penampilan kelompok lain.</p> <p>(3) Setiap akhir penampilan, guru menanyakan penilaian kelompok lain.</p> <p>(4) Guru juga memberikan penilaian yang sesuai dengan aspek penilaian.</p>	70'	Unjuk kerja Pementasan

3.	Penutup (1) Guru dan siswa menyimpulkan penampilan bermain peran yang baik. (2) Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	10'	Refleksi
----	---	-----	----------

G. Media Pembelajaran

- a) Teks drama
- b) VCD drama
- c) Buku Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VIII SMP
- d) Cooperative Learning, Anita Lie

H. Penilaian

1. Teknik : Tes unjuk kerja
2. Bentuk instrument : Rubrik
3. Soal :

Pahami dan pelajarilah naskah drama “Jangan Menuduh” kemudian perankan!

Tabel 1. Pedoman Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor Kategori			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Pelafalan	3	4	3	2	1
2.	Intonasi	3	4	3	2	1
3.	Ekspresi	2	4	3	2	1
4.	Gerak tubuh	2	4	3	2	1
Jumlah		10				

Keterangan :

Untuk mengisi format penilaian, aspek yang akan dinilai adalah dengan membubuhkan tanda *check list* (√) pada kolom skor yang sesuai.

Tabel 2. Deskripsi Penilaian bermain peran

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Patokan	Kategori
1.	<p>Pelafalan</p> <p>e. Pengucapan kata dan dialog sangat jelas dan tepat</p> <p>f. Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat</p> <p>g. Pengucapan kata dan dialog jelas tapi belum tepat, atau sebaliknya</p> <p>h. Pengucapan kata dan dialog tidak jelas dan tidak tepat</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 85 – 100</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 75 – 84</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 55 – 74</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar < 55</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
2.	<p>Intonasi</p> <p>e. Intonasi sangat jelas dan tepat</p> <p>f. Intonasi jelas dan tepat</p> <p>g. Intonasi jelas tapi tidak tepat, atau sebaliknya</p> <p>h. Intonasi tidak jelas dan tidak tepat</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik > 60%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 60%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 50%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
3.	<p>Ekspresi</p> <p>e. Ekspresi sangat sesuai dan alami</p> <p>f. Ekspresi sesuai dengan karakter</p> <p>g. Ekspresi menyimpang dari karakter</p> <p>h. Ekspresi tidak sesuai dan terlalu menyimpang</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 80%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 70%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 60%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
4.	<p>Gerak Tubuh</p> <p>e. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sangat sesuai dengan naskah</p> <p>f. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sesuai dengan naskah</p> <p>g. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog cukup sesuai dengan naskah</p> <p>h. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog tidak sesuai dengan naskah</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 80%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 60%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 50%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>

Tabel 3. Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	81– 100
2.	Baik	66 – 80
3.	Cukup	51 – 65
4.	Kurang	≤ 50

Kendal, 1 September 2010

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti,

Ngarni, S.PdYunita Hapsari

NIM 2101405027

Mengetahui,
Kepala Sekolah

SMP Negeri 01 Kangkung

Ahmad Jazuri, S.Pd

NIP 196009171984031008

LAMPIRAN 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kangkung

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/Semester : VIII C/ 1

Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

A. Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran

B. Kompetensi Dasar

Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa

C. Indikator

1. Membaca dan memahami naskah drama yang akan diperankan.
2. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
3. Memainkan peran sesuai dengan lafal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh yang tepat sesuai dengan watak tokoh.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu memerankan tokoh dalam naskah sesuai dengan lafal, intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh dengan baik.

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian drama, bermain peran dan pementasan drama.
- Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran
- Langkah-langkah bermain peran

F. Skenario Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Waktu	Metode
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dengan mengulas pembelajaran tentang bermain peran 2. Guru memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran bermain peran 	10'	Tanya jawab Inkuiri
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan sebuah VCD drama yang berbeda dan membahasnya bersama-sama. 2. Guru dan siswa memahami kembali isi naskah bersama-sama. 3. Siswa diminta untuk membuat kelompok asal seperti pada siklus 1. 4. Siswa dibantu untuk mendalami tokoh dalam naskah. 5. Guru kembali membagi siswa menjadi kelompok ahli yang terdiri dari siswa dengan peran sama seperti pada siklus 1. 6. Guru memberi selang waktu siswa berlatih dalam kelompok ahli dan guru juga memberi masukan. 7. Guru mengakhiri latihan kelompok ahli dan meminta kembali ke kelompok asal dan membagi informasi yang telah didapat dalam kelompok ahli. 8. Guru meminta salah satu kelompok tampil dan dinilai. 9. Setelah penampilan tunggal tersebut, guru dan siswa menilai dan membahas. 10. Guru memberikan selang waktu kepada siswa untuk berlatih. 	60'	Menyimak Membaca Diskusi Penugasan
3.	Penutup		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan agar siswa berlatih lebih giat untuk pementasan. 2. Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran hari ini. 	10'	Refleksi Penugasan
--	---	-----	-----------------------

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Waktu	Metode
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membahas pembelajaran tentang bermain peran terdahulu. 2. Guru memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa sebelum tampil. 	5'	Tanya jawab Inkuiri
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan selang waktu berlatih sebentar untuk memantapkan penampilan hari ini. 2. Setiap kelompok sesuai urutan tampil dan bermain peran sesuai naskah. 3. Kelompok yang belum mendapatkan giliran tampil menilai penampilan kelompok lain. 4. Setiap akhir penampilan, guru menanyakan penilaian kelompok lain. 	65'	Unjuk kerja Pementasan
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan penampilan bermain peran yang baik. 2. Guru dan siswa merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 	10'	Refleksi

G. Media Pembelajaran

1. Teks drama yang ditulis siswa
2. VCD drama

3. Buku Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VIII SMP

4. Cooperative Learning, Anita Lie

H. Penilaian

1. Teknik : Tes unjuk kerja
2. Bentuk instrument : Rubrik
3. Soal :

Pahami dan pelajari naskah drama “Jangan Menuduh”
kemudian perankan!

Tabel 1. Pedoman Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Skor Kategori			
			Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Pelafalan	3	4	3	2	1
2.	Intonasi	3	4	3	2	1
3.	Ekspresi	2	4	3	2	1
4.	Gerak tubuh	2	4	3	2	1
Jumlah		10				

Keterangan :

Untuk mengisi format penilaian, aspek yang akan dinilai adalah dengan membubuhkan tanda *check list* (√) pada kolom skor yang sesuai.

Tabel 2. Deskripsi Penilaian bermain peran

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai	Patokan	Kategori
1.	<p>Pelafalan</p> <p>i. Pengucapan kata dan dialog sangat jelas dan tepat</p> <p>j. Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat</p> <p>k. Pengucapan kata dan dialog jelas tapi belum tepat, atau sebaliknya</p> <p>l. Pengucapan kata dan dialog tidak jelas dan tidak tepat</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 85 – 100</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 75 – 84</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar 55 – 74</p> <p>Pengucapan kata dan dialog jelas dan tepat sekitar < 55</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
2.	<p>Intonasi</p> <p>i. Intonasi sangat jelas dan tepat</p> <p>j. Intonasi jelas dan tepat</p> <p>k. Intonasi jelas tapi tidak tepat, atau sebaliknya</p> <p>l. Intonasi tidak jelas dan tidak tepat</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik > 60%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 60%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik 50%</p> <p>Jeda, tekanan tempo, tekanan nada, tekanan dinamik < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
3.	<p>Ekspresi</p> <p>i. Ekspresi sangat sesuai dan alami</p> <p>j. Ekspresi sesuai dengan karakter</p> <p>k. Ekspresi menyimpang dari karakter</p> <p>l. Ekspresi tidak sesuai dan terlalu menyimpang</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 80%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 70%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter 60%</p> <p>Mimik wajah dan pemahaman terhadap karakter < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>
4.	<p>Gerak Tubuh</p> <p>i. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sangat sesuai dengan naskah</p> <p>j. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog sesuai dengan naskah</p> <p>k. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog cukup sesuai dengan naskah</p> <p>l. Spontanitas, variasi gerak tubuh dan dialog tidak sesuai dengan naskah</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 80%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 60%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah 50%</p> <p>Gestur, bloking, dan improvisasi sesuai dengan naskah < 50%</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>

Tabel 3. Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	81 – 100
2.	Baik	66 – 80
3.	Cukup	51 – 65
4.	Kurang	≤ 50

Kendal, 12 Oktober 2010

Guru mata pelajaran,

Peneliti,

Ngarni, S.PdYunita Hapsari
NIM 2101405027Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMP Negeri 01 KangkungAhmad Jazuri, S.Pd
NIP 196009171984031008

LAMPIRAN 3

**FORMAT LEMBAR HASIL NILAI TES KEMAMPUAN BERMAIN
PERAN MENGGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Hari/Tanggal :

Nama Pengamat :

Kelas/Sekolah :

No.	Responden	Nilai Tindakan					
		1	2	3	4	Σ	Nilai
1	01						
2	02						
3	03						
4	04						
5	05						
6	06						
7	07						
8	08						
9	09						
10	010						
11	011						
12	012						
13	013						
14	014						
15	015						
16	016						
17	017						
18	018						
19	019						

20	020						
21	021						
22	022						
23	023						
24	024						
25	025						
26	026						
27	027						
28	028						
29	029						
30	030						
31	031						
Jumlah							
Rata-Rata							
Kategori							



LAMPIRAN 4

**LEMBAR HASIL NILAI TES KEMAPUAN BERMAIN PERAN
MENGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD DRAMA
SIKLUS I**

Hari/Tanggal : Rabu / 1 September 2010

Nama Pengamat : Yunita Hapsari

Kelas/Sekolah : VIII C / SMP N 01 Kangkung

No	Responden	Nilai Tindakan				Σ	Nilai
		1	2	3	4		
1	1	9	9	4	4	26	65
2	2	9	6	4	4	23	58
3	3	6	9	4	4	23	58
4	4	9	6	2	4	21	53
5	5	9	9	2	4	24	60
6	6	6	9	2	4	21	53
7	7	9	6	2	4	21	53
8	8	9	9	4	4	26	65
9	9	9	9	2	4	24	60
10	10	9	9	4	4	26	65
11	11	6	9	4	6	25	63
12	12	9	9	2	4	24	60
13	13	6	9	4	6	25	63
14	14	9	9	2	4	24	60
15	15	9	6	4	6	25	63
16	16	9	9	4	4	26	65
17	17	9	6	4	4	23	58
18	18	9	6	4	6	25	63
19	19	9	9	2	4	24	60
20	20	6	9	4	4	23	58
21	21	9	9	2	4	24	60
22	22	6	9	4	4	23	58
23	23	6	6	4	4	20	50
24	24	9	9	4	2	24	60
25	25	9	6	4	4	23	58
26	26	9	9	2	4	24	60
27	27	9	9	4	6	28	70

28	28	9	6	4	4	23	58
29	29	9	9	4	4	26	65
30	30	9	6	4	4	23	58
31	31	9	9	4	4	26	65
Jumlah		258	249	104	132	743	1865
Rata-rata							60,16
Kategori							Cukup



LAMPIRAN 5

**LEMBAR HASIL NILAI TES KEMAPUAN BERMAIN PERAN
MENGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD DRAMA
SIKLUS II**

Hari/Tanggal : Selasa / 12 Oktober 2010

Nama Pengamat : Yunita Hapsari

Kelas/Sekolah : VIII C / SMP N 01 Kangkung

No	Responden	Nilai Tindakan				Σ	Nilai
		1	2	3	4		
1	1	9	9	6	6	30	75
2	2	9	9	4	4	26	65
3	3	9	9	4	4	26	65
4	4	9	9	4	4	26	65
5	5	9	9	4	6	28	70
6	6	9	9	4	4	26	65
7	7	9	9	4	4	26	65
8	8	12	9	6	8	35	88
9	9	9	9	4	4	26	65
10	10	9	12	8	6	35	88
11	11	12	9	6	4	31	78
12	12	9	9	6	6	30	75
13	13	12	9	6	4	31	78
14	14	9	9	4	4	26	65
15	15	9	9	4	6	28	70
16	16	12	9	6	8	35	88
17	17	12	9	4	4	29	73
18	18	9	9	6	6	30	75
19	19	12	9	6	6	33	83
20	20	9	9	6	6	30	75
21	21	9	9	6	4	28	70
22	22	9	9	4	4	26	65
23	23	9	9	2	4	24	60
24	24	9	9	4	6	28	70
25	25	9	9	6	6	30	75
26	26	12	9	6	8	35	88
27	27	12	12	6	8	38	95

28	28	9	9	4	4	26	65
29	29	12	9	8	6	35	88
30	30	12	9	6	4	31	78
31	31	12	9	8	6	35	88
Jumlah		312	285	162	164	923	2313
Rata-rata							74,6
Kategori							Baik



LAMPIRAN 6

FORMAT OBSERVASI SISWA PADA SAAT PEMBERIAN MATERI SERTA DALAM KEGIATAN BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD BERMAIN DRAMA SIKLUS I DAN SIKLUS II

Hari/Tanggal :
Nama Pengamat :
Kelas/Sekolah :

No	Responden	Aspek					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	01						Aspek perilaku siswa yang diperhatikan: 1. Siswa senang menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru. 2. Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain drama yang digunakan oleh guru. 3. Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan di luar kelas. 4. Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan. 5. Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
2.	02						
3.	03						
4.	04						
5.	05						
6.	06						
7.	07						
8.	08						
9.	09						
10.	010						
11.	011						
12.	012						
13.	013						
14.	014						
15.	015						
16.	016						
17.	017						
18.	018						
19.	019						
20.	020						

Jumlah						Keterangan : (√) = melakukan aspek perilaku (-) = tidak melakukan aspek perilaku
Persentase						



LAMPIRAN 7**KETERANGAN UNTUK LEMBAR OBSERVASI**

- A. Perilaku positif diberi tanda *check list* (√)
- 1) Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan,
 - 2) Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir,
 - 3) Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan diluar kelas,
 - 4) Siswa senang menerima materi bermain peran dengan memanfaatkan teknik jigsaw dan media VCD dramayang digunakan oleh guru,
 - 5) Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain peran yang digunakan guru.
- B. Perilaku negatif diberi tanda (-)
- 6) Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan yang tidak perlu (bicara sendiri/ngobrol dengan teman), mendengarkan musik, main HP, tiduran, membuat catatan tidak penting)
 - 7) Siswa kurang aktif dalam kegiatan berkelompok,
 - 8) Siswa tidak memperhatikan ketika berlatih bermain peran,
 - 9) Siswa merasa acuh dan tidak tertarik menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan oleh guru.
 - 10) Siswa kurang berpartisipasi atau pasif terhadap media VCD bermain drama yang digunakan guru.
- C. Aspek perilaku siswa yang diperhatikan :
- 1) Siswa senang menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru,
 - 2) Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain drama yang digunakan oleh guru,
 - 3) Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan diluar kelas,
 - 4) Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan,
 - 5) Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

LAMPIRAN 8

**LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA PADA SAAT PEMBERIAN
MATERI SERTA DALAM KEGIATAN BERMAIN PERAN
MENGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD BERMAIN
DRAMA SIKLUS I**

Hari/Tanggal : Rabu / 1 September 2010
 Nama Pengamat : Yunita Hapsari
 Kelas/Sekolah : VIII C/ SMP N 01 Kangkung

No.	Responden	Aspek					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	01	-	√	√	-	-	Aspek perilaku siswa yang diperhatikan: 1. Siswa senang menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru. 2. Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain drama yang digunakan oleh guru. 3. Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan di luar kelas. 4. Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan. 5. Siswa serius dalam mengikuti
2.	02	√	-	√	-	-	
3.	03	√	√	-	-	-	
4.	04	√	-	-	-	-	
5.	05	-	-	√	-	-	
6.	06	√	-	√	-	-	
7.	07	-	-	√	-	-	
8.	08	√	√	√	√	√	
9.	09	-	-	√	-	-	
10.	010	√	√	√	-	√	
11.	011	√	√	√	√	√	
12.	012	√	√	√	-	√	
13.	013	√	√	√	-	√	
14.	014	-	√	√	-	-	
15.	015	-	-	√	-	√	
16.	016	√	-	-	-	√	
17.	017	√	√	√	-	√	
18.	018	-	-	√	-	√	

19.	019	√	√	√	-	√	<p>pembelajaran dari awal sampai akhir.</p> <p>Keterangan :</p> <p>(√) = melakukan aspek perilaku</p> <p>(-) = tidak melakukan aspek perilaku</p>
20.	020	√	√	√	-	√	
21.	021	√	√	√	√	√	
22.	022	-	-	√	-	-	
23.	023	√	√	√	-	√	
24.	024	-	√	-	-	-	
25.	025	√	√	-	-	-	
26.	026	√	-	√	√	√	
27.	027	√	√	-	-	√	
28.	028	√	√	-	-	√	
29.	029	√	√	√	-	√	
30.	030	√	-	√	-	√	
31.	031	√	√	√	-	√	
Jumlah		22	19	24	4	19	
Persentase		71	61	77	13	61	
		%	%	%	%	%	

LAMPIRAN 9

**LEMBAR HASIL OBSERVASI SISWA PADA SAAT PEMBERIAN
MATERI SERTA DALAM KEGIATAN BERMAIN PERAN
MENGUNAKAN TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA VCD BERMAIN
DRAMA SIKLUS II**

Hari/Tanggal : Selasa / 12 Oktober 2010
 Nama Pengamat : Yunita Hapsari
 Kelas/Sekolah : VIII C/ SMP N 01 Kangkung

No.	Responden	Aspek					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	01	√	√	√	√	-	Aspek perilaku siswa yang diperhatikan: 1. Siswa senang menerima materi bermain peran dengan menggunakan teknik jigsaw yang digunakan guru. 2. Siswa merespon positif (senang) terhadap media VCD bermain drama yang digunakan oleh guru. 3. Siswa merespon positif (senang) terhadap pembelajaran yang diadakan di luar kelas. 4. Siswa selalu aktif bertanya dan menjawab apabila menemukan kesulitan.
2.	02	√	√	√	-	√	
3.	03	√	√	√	-	√	
4.	04	√	-	√	-	√	
5.	05	-	√	-	√	-	
6.	06	-	√	√	√	-	
7.	07	-	-	√	-	√	
8.	08	√	√	√	√	√	
9.	09	√	√	√	-	√	
10.	010	√	√	√	-	√	
11.	011	√	√	√	√	√	
12.	012	√	√	-	-	√	
13.	013	√	√	√	√	√	
14.	014	-	√	√	-	√	
15.	015	-	√	√	-	√	
16.	016	√	√	√	√	√	
17.	017	-	√	√	-	√	
18.	018	-	√	√	-	-	

19.	019	√	√	√	-	√	5. Siswa serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.
20.	020	√	√	√	-	√	
21.	021	√	√	√	√	√	
22.	022	√	√	-	-	√	
23.	023	√	√	√	-	-	
24.	024	-	√	-	√	√	
25.	025	√	-	√	-	√	
26.	026	√	√	√	√	√	
27.	027	√	-	√	√	√	
28.	028	√	-	√	-	√	
29.	029	√	√	√	-	-	
30.	030	√	√	√	-	√	
31.	031	√	√	√	-	√	
Jumlah		23	26	27	11	25	
Persentase		74	84	87	35	81	
		%	%	%	%	%	

Keterangan :
 (√) = melakukan aspek perilaku
 (-) = tidak melakukan aspek perilaku

LAMPIRAN 10**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA SIKLUS I**

Nama Siswa : Nur Lita Budiarti

Kategori Nilai : Tinggi (65)

Jawaban Siswa :

1. Senang, karena dengan teknik jigsaw saya bisa berdiskusi dengan teman yang memperoleh peran sama. Lalu VCD drama bagus.
2. Ya, karena saya bertukar pikiran bersama-sama dan dari tayangan VCD bisa melihat ekspresi pemain.
3. Membantu dalam mengembangkan kemampuan diri sesuai pikiran kita sendiri dan belajar sambil menonton VCD.

Nama Siswa : Abdul Yasir

Kategori Nilai : Sedang (58)

Jawaban Siswa :

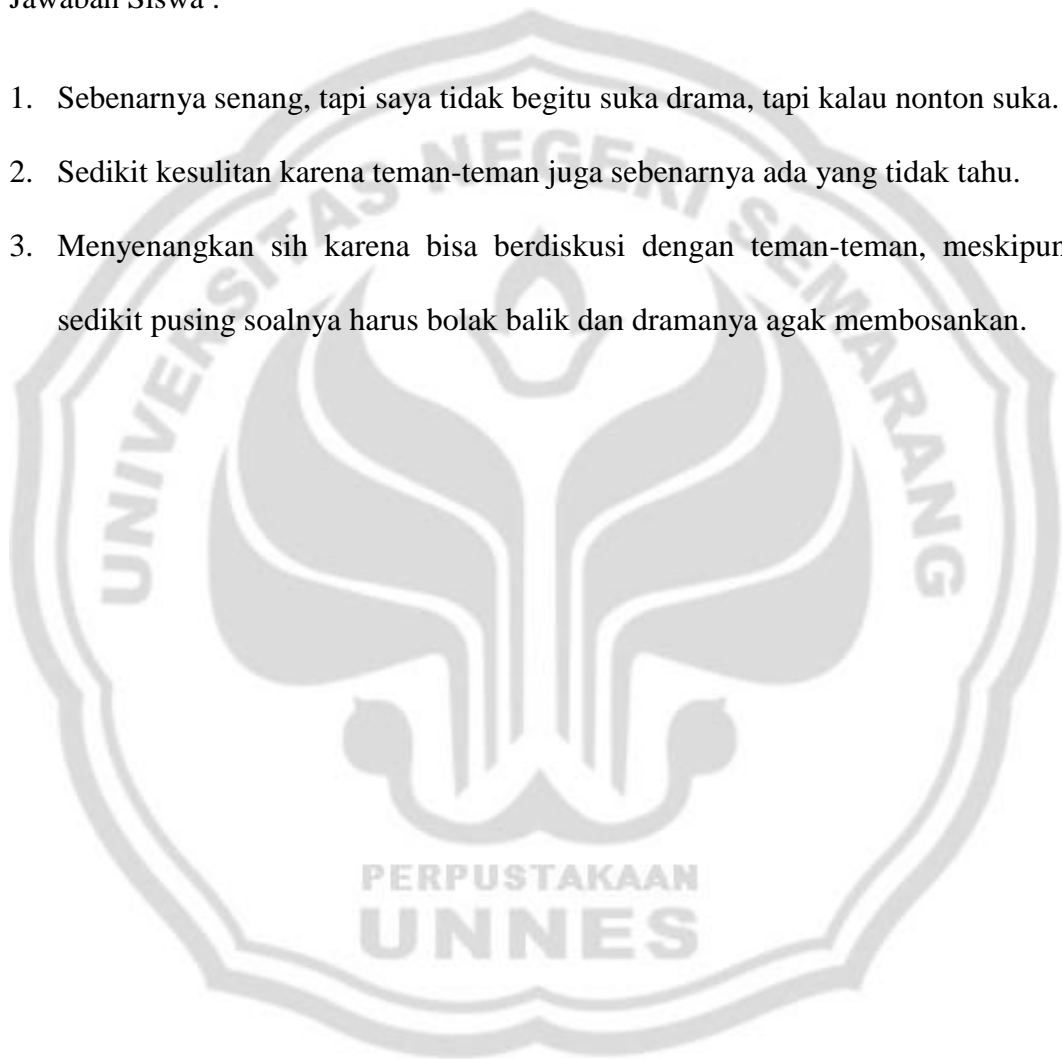
1. Cukup senang karena bisa berani mengungkapkan pikiran kita dan bisa nonton VCD.
2. Ya, saya jadi tahu apa yang enak dilakukan agar lebih baik.
3. Agak sulit karena berputar-putar kelompok, dramanya agak gelap dan tidak mengerti isinya, meskipun sudah diceritakan.

Nama Siswa : Eva Maulina Dewi

Kategori Nilai : Rendah (45)

Jawaban Siswa :

1. Sebenarnya senang, tapi saya tidak begitu suka drama, tapi kalau nonton suka.
2. Sedikit kesulitan karena teman-teman juga sebenarnya ada yang tidak tahu.
3. Menyenangkan sih karena bisa berdiskusi dengan teman-teman, meskipun sedikit pusing soalnya harus bolak balik dan dramanya agak membosankan.



LAMPIRAN 11**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA SIKLUS II**

Nama Siswa : Nur Lita Budiarti

Kategori Nilai : Tinggi (95)

Jawaban Siswa :

1. Ya, saya senang sekali. Soalnya lebih percaya diri daripada awal pertemuan
2. Ya, teknik jigsaw dan media dramanya sangat memudahkan saya mengetahui apa yang harus dilakukan.
3. Dramanya lucu dibandingkan yang lalu, bisa jadi inspirasi saat berlatih kelompok.

Nama Siswa : Abdul Yasir

Kategori Nilai : Sedang (78)

Jawaban Siswa :

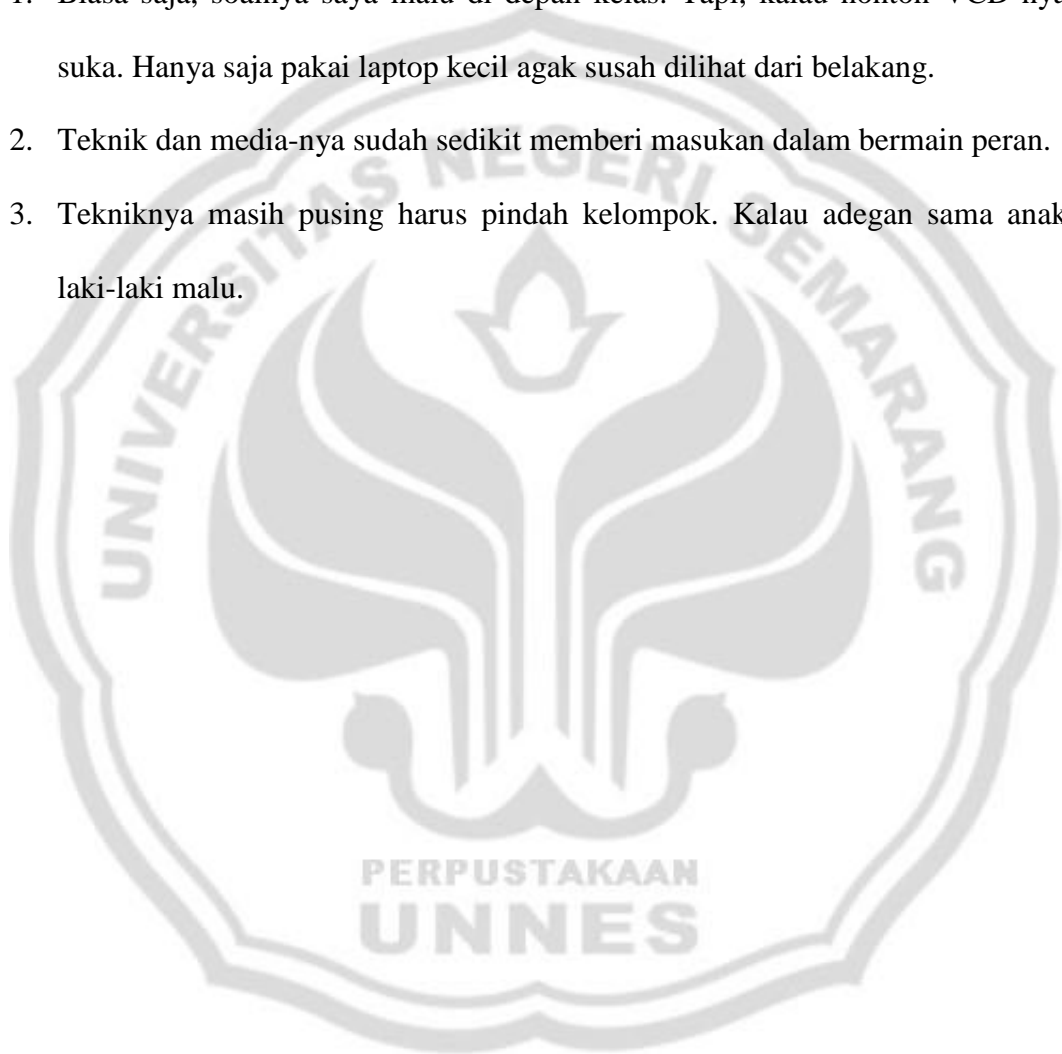
1. Senang, soalnya jadi lebih hafal dari sebelumnya. Dan VCD-nya lebih mudah dipahami dari yang kemarin.
2. Lebih mudah dan mengerti kalau sudah paham apa yang harus dikerjakan. Saat nonton lebih santai karena drama-nya komedi.
3. Lumayan bagus karena sudah tahu teknik jigsaw dan VCD drama-nya santai dan lebih rileks nontonnya.

Nama Siswa : Eva Maulina Dewi

Kategori Nilai : Rendah (58)

Jawaban Siswa :

1. Biasa saja, soalnya saya malu di depan kelas. Tapi, kalau nonton VCD-nya suka. Hanya saja pakai laptop kecil agak susah dilihat dari belakang.
2. Teknik dan media-nya sudah sedikit memberi masukan dalam bermain peran.
3. Tekniknya masih pusing harus pindah kelompok. Kalau adegan sama anak laki-laki malu.



LAMPIRAN 12**JURNAL SISWA****Siklus I**

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Abdul Yasir*

No.Absen : *I*

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: *iya, karena membuat saya menjadi berani*

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: *iya, karena saya sangat menyukai peran. Karena itu saya menekuninya*

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *ya*

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *bermain peran itu sangat mengasyikkan karena membuat saya jadi berani*

JURNAL SISWA

Siklus I

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Eva Maulina Dewi*

No.Absen : 15

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: *tentu saja, saya merasa senang karena dengan teknik jigsaw semua peran dapat menggunakan penggunaan bahasa, ekspresi, improvisasi, dan blocking dengan baik dan sama*

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: *ya, karena dengan teknik jigsaw permainan itu menjadi lebih seru dan menarik*

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *tentu saja saya tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw*

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: pesan *saya adalah rasanya saya ingin belajar bermain dengan teknik jigsaw lagi dan*

Kesan *saya adalah dengan teknik jigsaw semua peran menjadi seru dan menarik*

JURNAL SISWA

Siklus I

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Nur Lita Budiarti*

No.Absen : *27 (dua puluh tujuh)*

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: *senang, karena bisa tahu apa itu permainan jigsaw. Mungkin saya pernah memainkannya tapi namanya itu berbeda*

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: *mungkin iya, karena bermain peran sama seperti kita bertanya atau menjawab pertanyaan. Jika kita bertanya atau menjawab pertanyaan mungkin mempermudah menghafal peran karena bertanya atau menjawab itu biasa dilakukan*

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *tertarik, karena bisa menambah ilmu atau wawasan kita agar lebih tahu banyak hal*

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *pesan: mungkin jika dilatih terus menerus bisa lebih bagus lagi juga kita haruslah mengambil hikmah yang ada*

Kesan: bisa merasakan bagaimana sich bermain peran

LAMPIRAN 13**JURNAL SISWA****Siklus II**

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Abdul Yasir*

No.Absen : *I*

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: karena bermain peran teknik jigsaw itu sangat mengasyikkan

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: saya menjadi lebih tekun dalam berlatih karena bisa membuat saya jadi senang

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: ya, saya menjadi tertarik

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: pesannya dengan teknik jigsaw sangat menarik membuat saya jadi senang

JURNAL SISWA

Siklus II

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Eva Maulina Dewi*

No.Absen : 15

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: *tentu saja saya merasa senang karena dengan bermain peran dengan teknik jigsaw. Para pemain peran dapat memainkan perannya dengan baik dan sama*

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: *ya. Karena dengan teknik jigsaw ini saya menjadi lebih ingin tahu*

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *ya. Tentu saja saya sangat tertarik*

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *pesan : Saya mohon lebih serius lagi*

Kesan : rasanya saya ingin bermain peran dengan teknik jigsaw lagi

JURNAL SISWA

Siklus II

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama siswa : *Nur Lita Budiarti*

No.Absen : *27 (dua puluh tujuh)*

Kelas : VIII C

Tahun pelajaran : 2010 - 2011

1. Apakah kamu merasa senang bermain peran dengan teknik jigsaw? Mengapa, berikan alasannya!

Jawab: *senang, karena bisa tahu banyak hal tentang permainan jigsaw*

2. Apakah kamu menjadi lebih tekun dalam berlatih bermain peran ketika menggunakan teknik jigsaw? Jelaskan!

Jawab: *lebih tekun sebab kita akan memasuki pementasan*

3. Apakah kamu tertarik belajar bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *tertarik, karena saya belum tahu apa itu jigsaw. Dengan memainkannya saya tahu apa itu jigsaw*

4. Berikan pesan dan kesan setelah mengikuti pembelajaran bermain peran dengan teknik jigsaw?

Jawab: *pesan : mengambil hikmahnya saja untuk kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari*

Kesan : senang

LAMPIRAN 14**JURNAL GURU****Siklus 1**

Jurnal guru berisi tentang kesan dan pesan serta uraian pendapat terhadap seluruh kejadian yang dapat ditangkap selama proses pembelajaran berlangsung:

1. Respon siswa cukup baik dalam menerima pembelajaran dengan teknik jigsaw dan media VCD. Kelas juga cukup kondusif dalam pelajaran.
2. Sebagian besar tampak antusias, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih lebih suka mengobrol dengan teman sebangkunya. Dan saat menonton VCD masih sedikit kurang karena warnanya tidak terlalu jelas.
3. Siswa merespon positif dalam pembelajaran bermain peran ini, namun untuk keaktifannya masih sedikit kurang. Hal itu mungkin bisa disebabkan malu dengan teman-temannya.
4. Situasi kelas masih agak gaduh, terutama anak laki-laki yang duduk di barisan belakang.
5. Sudah cukup efektif untuk membantu siswa melatih bermain peran mereka. Hanya saja pada VCD dramanya perlu sedikit ringan ceritanya agar siswa lebih mudah memahami.

LAMPIRAN 15**JURNAL GURU****Siklus 2**

Jurnal guru berisi tentang kesan dan pesan serta uraian pendapat terhadap seluruh kejadian yang dapat ditangkap selama proses pembelajaran berlangsung:

1. Respon siswa sudah lebih baik dan mereka lebih tampak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran.
2. Siswa tampak antusias dalam mengikuti pelajaran.
3. Siswa sudah banyak yang berani bertanya apabila menemui kesulitan.
4. Suasana juga sudah mulai lebih tenang meskipun terkadang masih ada sebagian kecil yang suka ngelantur.
5. Teknik sudah efektif digunakan dan VCD drama yang digunakan juga cukup menarik siswa karena bersifat komedi dan lebih ringan isinya, sehingga siswa mudah mengerti.

LAMPIRAN 16

Naskah Drama 1

JANGAN MENUDUH

Suara bel tanda istirahat berbunyi

Bayu : (merangkul Lono dan Jati) “Ke kantin, yuk! Aku lapar sekali.”

Lono : “Memang kamu tadi pagi belum sarapan, Yu?”

Bayu : (menggaruk-garuk kepala) “Sudah, sih... tapi sekarang aku lapar lagi”
(sambil mengelus-elus perut)

Jati : (menggeleng-gelengkan kepala) “Bayu...Bayu... perutmu itu perut tong, ya? Tidak pernah bisa kenyang.”

Bayu : “Sudah... kalian mau tidak menemaniku ke kantin? Tapi sebentar... aku ambil dompetku dulu.” (membuka-buka tasnya)

Lono : “Ya... ayo cepat nanti keburu bel masuk berbunyi, lho!”

Bayu : “Sebentar, Lon!” (menggertak) “Dompetku tidak ada, Lon! Dompetku hilang!” (tampak bingung). “Siapa yang mencurinya?” (melirik ke arah Jati). “Jati, kamu tahu dimana dompetku? Kamu mengambil dompetku, yaa...?!”

Jati : “Dompetmu....? Tidak! Dompetmu yang mana? Warna dan bentuknya saja aku tidak tahu.”

Lono : (memegang pundak Bayu) “Jangan menuduh dulu, Yu. Coba kau cari lagi.”

Bu Guru : “Ada apa ini? Jam istirahat kok masih di dalam kelas saja?”

Jati : “Ini, Bu Guru. Bayu kehilangan dompetnya, tapi dia menuduh saya yang mengambilnya. Padahal saya tidak melakukannya.”

Bu Guru : “Bayu... coba kamu ingat-ingat, dimana kamu terakhir membuka dompetmu? Jangan asal menuduh orang, dosa...”

Bayu : “Saya ingat betul, Bu. Dompet saya ada di dalam tas.” (masih membuka-buka tas)

Bu Guru : “Begini saja, ayo semuanya letakkan tas kalian di atas meja! Keluarkan isi tas kalian!”

(Tiba-tiba Maya dari kelas sebelah masuk menghampiri Bu Guru)

Maya : “Bu Guru, saya Maya mau tanya. Apakah di kelas ini ada yang bernama Bayu Batara?”

Bu Guru : “Ya, ada. Ini orangnya (memegang bahu Bayu). Kenapa?”

Maya : (menunjukkan dompet) “Ini, Bu. Saya mau mengembalikan dompetnya yang jatuh di depan gerbang sekolah.”

Bayu : “Waah... itu memang dompet saya, Bu. Terima kasih ya, Maya? Oh, iya... Jati maaf juga ya tadi aku menuduhmu?”

Maya : “Terima kasih kembali, dan lain kali hati-hati ya kalau membawa dompet.”

Jati : “Ya...tidak apa-apa. Lain kali jangan asal tuduh lagi ya...”

LAMPIRAN 17

Naskah Drama 2

JERA

Mali, Dewi, dan Tarjo berkumpul di depan masjid. Mereka masih membawa sarung dan mukena.

Dewi : “Hei, teman-teman. Tidak terasa, ya sudah sebulan lamanya kita berpuasa. Eeh...besok lebaran.”

Mali : (mengeluh) “Yaaa...meski ada saja godaannya. Tapi untungnya tidak ada yang bolong....(melirik ke arah Tarjo) Jo, bungkusan apa itu yang kau bawa?”

Tarjo : “Oh...ini petasan. Nanti kalau takbiran kelilingnya sudah mulai baru kita nyalakan petasannya. Biar takbirannya ramai...he...he...he....”

Dewi : (menggeleng-gelengkan kepala) “Jo...Jo...ingat, takbiran tidak harus menyalakan petasan, kan...? Hukumnya haram lho !!”

Tarjo : “Ahhh...kalian ini banyak omong, kalau tidak mau main petasan ya sudah. Aku bisa cari teman lain (pergi meninggalkan teman-temannya)”

Mali : (berteriak) “Lho, Jo. Kamu tidak ikut takbir keliling?!”

Tarjo : (menjawab dengan berteriak) “Tidak...aku mau main petasan saja!”

Tak beberapa lama dari kejauhan, terlihat Shinta datang dengan berlari.

Shinta : (datang berlari mendekati Mali dan Dewi)“Huh...huh...huh...capek...eh... kalian tahu tidak kalau Tarjo kecelakaan!”

Dewi : (sambil memegang pundak Shinta) “Tenang-tenang... kamu bicara apa? Memang Tarjo kenapa? Kecelakaan? Dimana?”

Mali : “Iya, Shin. Kamu kalau bicara yang serius.”

Shinta : “Aku serius. Dia terkena letusan petasan, sekarang dia dibawa ke rumah sakit. Bagaimana kalau besok setelah sholat id, kita menjenguk Tarjo sebentar di rumah sakit?”

Mali : “Ya, baik. Mungkin dengan kejadian ini Tarjo jadi jera.”

