



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM  
FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh  
**DARJUN BAHUJI**  
**NIM 140210402081**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM  
FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Darjun Bahuji**  
NIM 140210402081

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Muji, M.Pd.  
Dosen Pembimbing Anggota : Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.  
Dosen Pembahas I : Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd.  
Dosen Pembahas II : Bambang Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM  
FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)  
dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Darjun Bahuji**  
NIM 140210402081

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

**HALAMAN PENGAJUAN**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM  
FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa	: Darjun Bahuji
NIM	: 140210402081
Angkatan Tahun	: 2014
Daerah Asal	: Jember
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 16Desember 1995
Jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Seni
Program	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Muji, M.Pd.  
NIP 19590716 198702 1 002

Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.  
NIP19790207200812 2 002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan sebuah karya ilmiah berharga yang tidak lepas dari kuasa Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa syukur Alhamdulillah, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) Orangtua, Ibu Siti Fathonah dan Ayah Suyatmo yang selalu saya hormati dan sayangi. Terimakasih atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini;
- 2) Saudara kandung, Maksabatus Syahiqohyang selalu saya sayangi dan saya banggakan. Terimakasih atas dukungan dan doanya;
- 3) Guru-guru sejak sebelum sekolah sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala ilmu, keterampilan, bimbingan, serta doa yang diberikan;
- 4) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan;
- 5) Fadhila Romadhoni yang selalu mengingatkan jadwal perkuliahan;
- 6) Fitri Dwi Wahyuni, Ainun Najib, Wahyu Arbiansyah, Hidayatul Munawaroh, Bagus setiawan, Maulina Ulul Rismayani yang senantiasa membantu penyusunan penelitian ini;
- 7) Teman-teman FKIP program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2014 yang selalu memotivasi saya untuk tetap kuat dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini;
- 8) Belqis Leila Cipta yang selalu ikhlas menjadi alarm selama bimbingan penyusunan skripsi;
- 9) *Crew* Eshaka yang selalu mengijinkan libur latihan untuk kepentingan penyusunan skripsi ini.

## MOTO

“Jika kamu benar menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kau hanya akan menemukan alasannya.”  
(Jim Rohn)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Dikutip dari <https://www.kepogaul.com/inspirasi/motto-hidup-orang-sukses/>

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Darjun Bahuji  
NIM : 140210402081

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel Singa dan Tikus Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isinya, sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 8 Januari 2019  
Yang menyatakan,

Darjun Bahuji  
NIM 140210402081



**HALAMAN PEMBIMBINGAN**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM  
FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh  
Darjun Bahuji  
NIM 140210402081

Pembimbing:

Pembimbing Utama : Dr. Muji, M.Pd.

Pembimbing Anggota : FuroidatulHusniah, S.S., M.Pd.



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel Singa dan Tikus Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jembertelah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 17 Januari 2019

Pukul : 10.40-12.20 WIB

Tempat : Gedung 3 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Muji, M.Pd.  
NIP 19590716198702 1 002

Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.  
NIP 19790207 200812 2 002

Anggota 1

Anggota 2

Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd.  
NIP 19670116 199403 1 002

Bambang Edi Pornomo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197510122005011001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.  
NIP 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel Singa dan Tikus Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember;** Darjun Bahuji; 140210402081; 2019;45halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum memadainya kemampuan siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember dalam bermain peran. Pada umumnya kelemahan tersebut terletak pada pelafalan dan ekspresi siswa dalam memerankan tokoh dalam fabel. Pada saat siswa diminta untuk bermain peran, mereka merasa malu untuk mengekspresikan tokoh yang ada pada naskah yang diperankannya. Hal tersebut disebabkan siswa tidak pernah terlatih bermain peran. Pembelajaran mengenai materi bermain peran hanya tersaji dalam bentuk ceramah dan penugasan. Maka dari itu, peneliti ingin mencoba pembelajaran model *Jigsaw* diterapkan pada materi bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember.

Terdapat dua macam kelompok pada model pembelajaran *Jigsaw* yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Pada kelompok asal, siswa terbentuk untuk menentukan tokoh pada setiap anggota. Kemudian anggota kelompok akan terpecah untuk membentuk kelompok ahli. Pada kelompok ahli, siswa diajarkan bagaimana bermain peran sesuai tokoh masing-masing. Setelah itu, siswa kembali pada kelompok asal untuk menuangkan pengetahuannya yang didapatkan dari kelompok ahli dan memadukan dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini meliputi bagaimanakah proses penerapan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember dan bagaimanakah peningkatan kemampuan bermain peran siswa setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif model *Jigsaw*. Sesuai dengan permasalahan penelitian, adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti. Tujuan tersebut adalah mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran model *Jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan bermain peran pada siswa kelas VII

SMP Al Muttaqin Jember dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan bermain peran siswa setelah diterapkannya pembelajaran model *Jigsaw*.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Pengambilan data dilakukan mulai 16 Oktober 2018 sampai dengan 23 Oktober 2018 dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember.

Proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model *jigsaw*, siswa terbagi menjadi beberapa kelompok asal. Setiap siswa dari kelompok asal mendapat peran masing-masing. Dari yang telah mereka dapatkan pada kelompok asal, mereka akan dipecah menjadi kelompok baru dan disatukan dengan kelompok lain yang mendapatkan peran yang sama. Mereka yang mendapat peran yang sama berkumpul dan saling mempelajari peran mereka dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dari kelompok ahli siswa dapat mengemukakan pendapat dan menampung pendapat baru. Kemudian setelah mereka mempelajari peran yang sama lalu mereka akan kembali ke kelompok asal.

Hasil dalam penelitian ini, kemampuan bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember mengalami peningkatan. Pada prasiklus ketuntasan hasil belajar siswa 14,29%, pada siklus I meningkat menjadi 64,29% dan pada siklus II juga meningkat menjadi 89,29% sehingga secara klasikal memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) SMP Al Muttaqin Jember dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan aktifitas dan hasil belajar pada pokok bahasan bermain peran.

Saran yang diberikan yaitu bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia, apabila hasil yang didapatkan belum mencapai nilai KKM, maka gunakan model pembelajaran yang lebih variatif agar siswa tidak jenuh dalam belajar, bagi siswa apabila model pembelajaran yang dipilih terasa lebih efektif, maka terapkan pada materi yang lainnya. Carilah cara belajar yang menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, pengaruh dari model pembelajaran yang telah diterapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesehatan, serta kekuatan sehingga skripsi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel Singa dan Tikus Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember” dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Arju Muti'ah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus dosen penguji utama dan dosen penguji anggota, terima kasih telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini;
- 4) Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa.
- 5) Dr. Muji, M.Pd., selaku Dosen pembimbing utama, terima kasih telah meluangkan waktu dan pikiran, guna memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada penulis sampai akhir penyelesaian skripsi ini;
- 7) Bapak Hasby, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Widiawati Ekowati, S.Pd. selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Al Muttaqin Jember;
- 8) Siswa-siswi SMP Al-Muttaqin Jember yang telah membantu memperlancar jalannya penelitian;
- 9) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk kalian semua, semoga Allah SWT memberikan balasan yang sepadan atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

Jember, 8 Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTO .....	vi
PERNYATAAN .....	vii
HALAMAN PEMBIMBINGAN .....	viii
HALAMAN PENGESAHAN .....	ix
RINGKASAN.....	x
PRAKATA .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB 1.PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Definisi Oprasional .....	4
<b>BAB 2.TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan.....	6
2.2 Jigsaw .....	8
2.3 Seni Bermain Peran .....	10
2.4 Pembelajaran Bermain Peran dengan Model <i>Jigsaw</i> .....	12
2.5 Fabel .....	13
<b>BAB 3.METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1 Rancangan dan Jenis Penilaian.....	15
3.2 Prosedur Penelitian.....	15
3.3 Data dan Sumber Data .....	20
3.4 Sasaran Penilaian.....	21
3.5 Tempat dan Waktu Penilaian.....	22
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	22
3.7 Metode Analisis Data .....	27
3.8 Instrumen Penelitian .....	29
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Proses Meningkatkan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel <i>Singa dan Tikus</i> Melalui Penerapan Model Kooperatif <i>Jigsaw</i> di SMP Al Muttaqin Jember .....	30
4.2 Hasil Peningkatan Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Fabel <i>Singa dan Tikus</i> Melalui Penerapan Model Kooperatif <i>Jigsaw</i> di SMP Al Muttaqin Jember .....	37



<b>BAB 5. KESIMPULAN .....</b>	<b>40</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>40</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>41</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>46</b>



**DAFTAR GAMBAR**

**Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok dalam Pembelajaran Model Jigsaw ..... 8**  
**Gambar 2.1 Ilustrasi Pembentukan Kelompok asal dan Kelompok Ahli .... 12**  
**Gambar 3.1 Prosedur setiap Siklus..... 16**





**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Observasi Aktifitas Siswa .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Bermain Peran Singa dan Tikus.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.3 Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran Singa dan Tikus</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus I.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus II .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Persentase Perbandingan Nilai Bermain Peran Tiap Siklus</b>	<b>39</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Matrik Penelitian .....	46
B.	Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Al Muttaqin Periode 2018/2019 ....	48
C.	RPP Prasiklus.....	49
D.	RPP Peneliti Siklus I .....	53
E.	RPP Peneliti Siklus II.....	56
F.	Pedoman Wawancara Guru .....	59
G.	Pedoman Wawancara Siswa .....	60
H.	Daftar Nama Anggota Kelompok Siklus I .....	61
I.	Daftar Nama Anggota Kelompok Siklus II .....	62
J.	Naskah Drama dalam fabel Singa dan Tikus.....	63
K.	Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Prasiklus .....	65
L.	Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus I .....	67
M.	Tabel Pedoman Observasi Prilaku Siswa Siklus I .....	69
N.	Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus II.....	70
O.	Tabel Pedoman Observasi Prilaku Siswa Siklus II.....	72

## BAB 1.PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini merupakan dasar dari penelitian ini. Bab ini memiliki beberapa sub bab yang secara sistematis merupakan bagian dari pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian dan (5) definisi operasional.

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sastra di sekolah dimaksudkan agar siswa lebih meningkatkan kemampuan mengapresiasi karya sastra. Dalam kegiatan tersebut siswa dapat lebih mempertajam perasaan dan imajinasinya. Melalui pembelajaran drama siswa dibimbing untuk memerankan tokoh dalam cerita fabel.

Pembelajaran bermain peran lebih banyak bersifat aplikatif, yaitu berupa pelatihan kegiatan mengekspresikan sebuah karya sastra. Kemampuan dalam bermain peran bukanlah suatu kemampuan yang dapat diajarkan melalui uraian atau penjelasan semata. Pembelajaran berbicara melalui bermain peran justru akan bermakna bagus apabila disertai dengan latihan dan pementasan. Lewat seni bermain peran siswa diharapkan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam dirinya maupun orang lain. Harapan tersebut sesuai dengan kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 pada kelas VII SMP, yakni KD 4.12 yang berbunyi “memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengarkan”.

Berdasarkan obsevasi sementara, permasalahan yang didapatkan ialah lemahnya kemampuan berbicara siswa dalam memerankan naskah drama. Siswa selalu merasa tidak bisa dalam mengekspresikan karya sastra. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak pernah bermain peran sehingga merasa malu untuk mengekspresikan karya sastra. Siswa juga tidak terbiasa tampil di depan khalayak umum sehingga siswa tidak terlatih untuk mengatasi rasa malu yang dimilikinya.

Nilai KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada SMP Al Muttaqin Jember ialah 75. Kekurangan yang paling menonjol adalah mereka kurang dapat memerankan naskah drama dan mengekspresikan keadaan yang dituntut di dalam cerita fabel tersebut. Pelafalan mereka lebih cenderung seperti membaca cerita rakyat atau legenda dan mengekspresikan suatu peran secara datar. Hal ini

disebabkan faktor dari siswa itu sendiri, guru, dan lingkungan sekitar. Mereka merasa bermain peran itu sulit dan malu untuk tampil didepan kelas. Rendahnya kemampuan siswa dalam bermain peran karena pembelajaran di kelas hanya menggunakan teori dan diskusi saja. Padahal tugas guru adalah menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi siswa agar dapat belajar dengan baik dan semangat, sehingga akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi hasil belajar yang optimal.

Jumlah siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember sebanyak 28 siswa sehingga pada satu kelas terdiri dari 7 kelompok asal yang terdiri dari 4 anggota kelompok. Pembentukan kelompok asal berdasarkan dari cerita fabel yang menjadi bahan penelitian ini, yaitu cerita fabel Singa dan Tikus. Cerita fabel Singa dan Tikus membutuhkan 4 aktor yang terdiri dari: (1) singa, (2) tikus, (4) pemburu, dan (4) narator. Siswa yang mendapat peran singa akan belajar bagaimana cara mengekspresikan marah dengan suara yang menakutkan, siswa yang mendapatkan peran tikus akan belajar bagaimana cara mengekspresikan jiwa yang tenang dan lemah lembut, dan siswa yang mendapat peran pemburu akan belajar bagaimana ekspresi ketakutan, sedangkan narator akan belajar bagaimana cara pembacaan narasi yang baik dan benar.

Melalui teknik jigsaw diharapkan mampu untuk menarik minat siswa dalam mengekspresikan karya sastra, terutama dalam bermain peran. Keterbatasan pemahaman siswa dalam bermain peran dimungkinkan teratasi dengan teknik jigsaw karena dalam teknik ini terdapat proses pengolahan informasi tentang karakter watak tokoh yang melibatkan siswa secara berkelompok yang disebut dengan kelompok ahli. Dalam teknik ini siswa tidak hanya berdiskusi dalam satu kelompok asal, akan tetapi juga dari kelompok ahli. Selain itu, teknik jigsaw ini diharapkan dapat memberi pengetahuan baru dalam proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan.

Teknik jigsaw dapat memberi kesempatan siswa untuk memperoleh kesempatan mengungkapkan pengetahuan tentang informasi melalui kegiatan kelompok, baik dari kelompok ahli maupun kelompok asal. Diskusi menjadi lebih bervariasi karena bertukar pendapat tidak hanya dalam satu kelompok saja. Selain

itu siswa yang terlibat dalam kerjasama kelompok akan memiliki rasa tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja kelompok. Pada kelompok ahli siswa dapat berlatih dengan teman sekelompoknya yang memiliki peran yang sama sehingga dapat dengan mudah menemukan inti dari peran tersebut. Setelah siswa mendapat pengetahuan baru dalam kelompok ahli, siswa dapat menuangkannya pada kelompok asal yang memiliki peran yang berbeda. Pada kelompok asal siswa memadukan hasil diskusinya yang telah didapatkan dari kelompok ahli.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember dalam pembelajaran bermain peran perlu diperbaiki. Perbaikan tersebut dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Siswa Memerankan Tokoh dalam Fabel Singa dan Tikus Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII SMP Al Muttaqin Jember”.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

- 1). Bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan memerankan tokoh dalam fabel *Singa dan Tikus* melalui penerapan model kooperatif *Jigsaw* di SMP Al Muttaqin Jember?
- 2). Bagaimanakah hasil peningkatan kemampuan memerankan tokoh dalam fabel *Singa dan Tikus* melalui penerapan model kooperatif *Jigsaw* di SMP Al Muttaqin Jember?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan proses meningkatkan kemampuan memerankan tokoh dalam fabel *Singa dan Tikus* melalui penerapan model kooperatif *Jigsaw* di SMP Al Muttaqin Jember.



- 2). Mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan memerankan tokoh dalam fabel *Singa dan Tikus* melalui penerapan model kooperatif *Jigsaw* di SMP Al Muttaqin Jember.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Bagi peneliti sebidang ilmu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan perbandingan dalam penelitian kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbicara dalam bermain peran lebih lanjut.
- 2). Bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan pertimbangan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi bermain peran.

#### 1.5 Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian ini akan didefinisikan untuk menjaga kecermatan penelitian, maka masalah dibatasi sebagai berikut:

- 1) *Jigsaw* merupakan salah satu dari bagian pembelajaran kooperatif dengan pengelompokan yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.
- 2) Meningkatkan kemampuan memerankan tokoh adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang dikemas dalam sebuah pertunjukan drama. Bermain peran merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menirukan atau melakonkan perilaku orang lain dalam posisi dan situasi tertentu.
- 3) Fabel adalah cerita yang berisi pendidikan moral dan menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh binatang. Dalam penelitian ini fabel yang dimanfaatkan berjudul *Singa dan Tikus*.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka membahas mengenai kajian teori yang berkaitan dengan judul dan masalah dalam penelitian. Teori yang digunakan sebagai acuan dalam pengkajian penelitian ini meliputi: (1) Penelitian sebelumnya yang relevan, (2) model jigsaw, (3) seni bermain peran, (4) pembelajaran bermain peran dengan model jigsaw, dan (5) fabel.

### 2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian yang relevan berfungsi sebagai penguat penelitian yang akan dilakukan dan juga sebagai pembeda dengan penelitian lainnya. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan memiliki beberapa persamaan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelum penelitian ini dilakukan.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sunarto (2012) dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012”. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN Padas 2 Tanon Sragen. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus I dan siklus II. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 75% siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II terdapat 90% siswa yang tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada siklus II. Penelitian yang dilakukan oleh Sunarto (2012) mempunyai persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada keterampilan yang ditingkatkan, yaitu keterampilan berbicara dengan menggunakan penerapan seni bermain peran. Perbedaannya jika penelitian yang dilakukan oleh Sunarto (2012) seni bermain peran dijadikan sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sedangkan pada penelitian ini metode kooperatif model jigsaw digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain peran. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini tidak hanya berfokus



pada keterampilan berbicara saja akan tetapi kesesuaian siswa dalam memerankan tokoh dalam fabel singa dan tikus.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Irfa Hasliati Agusmira CH (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Dalam Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI di SMAN 2 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan”. Penelitian tersebut lebih berfokus pada model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sistem gerak manusia. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu pada model yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi materi yang digunakan dalam penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Irfa Hasliati Agusmira CH (2017) menggunakan materi sistem gerak pada manusia sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada keterampilan berbicara siswa dalam memerankan tokoh dalam fabel.

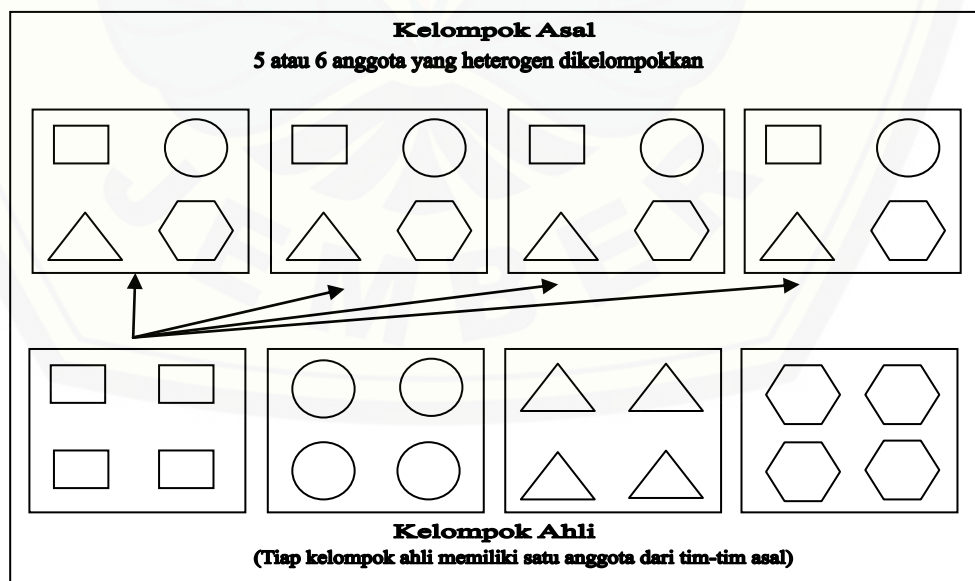
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rita Yudiastutik (2015) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbang”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran. Penelitian tersebut dilakukan karena terdapat permasalahan dalam keterampilan sosial anak di TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada kegiatan yang dilakukan ketika penelitian, yaitu bermain peran dengan upaya untuk meningkatkan keterampilan seseorang. Akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh Rita Yudiastutik ini bermain peran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial seseorang, sedangkan pada penelitian ini bermain peran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

## 2.2 Jigsaw

Menurut Trianto (2009:74) kooperatif tipe jigsaw, secara umum siswa dikelompokkan oleh secara heterogen dalam kemampuan. Siswa diberi materi yang baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli (*expert*) pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut. Setelah membaca dan mempelajari materi, “ahli” dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sama dari kelompok lain sampai mereka menjadi “ahli” di konsep yang ia pelajari. Kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengerjakan topik yang mereka kuasai kepada teman sekelompoknya.

Pembelajaran model jigsaw sangat cocok apabila digunakan untuk pembelajaran yang dapat terbagi menjadi beberapa bagian. Jigsaw sering digunakan dalam pembelajaran sastra maupun bahasa. Jigsaw merupakan salah satu dari bagian pembelajaran kooperatif. Hal ini ditunjukkan pada pengelompokan yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

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



Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok dalam Pembelajaran Model Jigsaw

Langkah-langkah pembelajaran model jigsaw adalah sebagai berikut:

1. Pilih materi yang akan dipecah menjadi beberapa bagian.
2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok dan berikan materi secara merata agar dapat mendiskusikannya bersama.
3. Beri mereka waktu 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.

Pembelajaran model kooperatif jigsaw juga memiliki keunggulan yaitu pembagian tugas pada setiap kelompok dapat divariasikan, sehingga materi dapat dibagikan secara merata. Dari kelebihan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam memerankan tokoh dalam fabel. Terdapat kelompok asal dan kelompok ahli dalam pembelajaran model kooperatif jigsaw yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan lebih bertanggung jawab terhadap materi yang telah didapatkannya selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga dapat mengungkapkan pengetahuan tentang informasi yang dipelajari dalam kelompok ahli amupun kelompok asal.

Pembelajaran model jigsaw mempunyai kelemahan pada waktu yang digunakan cukup banyak. Oleh karena itu, guru wajib untuk mengatur jalannya diskusi dari awal pembentukan, proses diskusi hingga hasil akhir. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara pembagian kelompok asal guru perpedoman pada presensi siswa. Guru dapat membentuk kelompok asal disesuaikan dengan nomer urut siswa. Selanjutnya pada kelompok ahli secepat mungkin guru memilih tempat untuk penentuan materi pada kelompok ahli. Hal tersebut bertujuan agar siswa tidak kebingungan memilih tempat ketika diacak kembali untuk membentuk kelompok ahli.

### 2.3 Seni Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan suatu karya sastra dalam pementasan drama. Dalam bermain peran unsur utamanya adalah seorang aktor atau pemain. Seorang aktor atau pemain harus menghayati dan memahami perannya dalam drama tersebut. Gambaran sisi kehidupan manusia memang sering dijadikan sebagai objek bagi seni peran. Dari setiap sisi kehidupan tersebut diberi alur yang dramatis, sehingga akan terlihat nyata seakan penonton mengalami sendiri.

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

Bindle dan Thomas (dalam Suhardono 1994:7) menyepadankan peristiwa peran ini dengan pembawaan “lakon” oleh seorang pelaku dalam panggung sandiwara. Sebagaimana patuhnya seorang pelaku terhadap *script* (semacam skenario), instruksi dari sutradara, peran dari semua pelaku, pendapat dan reaksi umum penonton, serta bakat pribadi si pelaku.

Menurut Suhardono (1994:7) membawakan peran berarti mendukung suatu posisi sosial dalam masyarakat. Dalam hal tersebut seorang individu juga harus patuh pada skenario yang bernorma sosial, tuntutan sosial dan kaidah-kaidah. Peran sesama pelaku dalam permainan drama digantikan oleh orang lain yang sama-sama mendukung suatu posisi sosial sebagaimana si pelaku peran sosial tersebut. Penonton digantikan oleh masyarakat yang menyaksikan pembawaan peran oleh seorang pelaku peran. Sutradara digantikan oleh seorang guru atau orang tua.

Berdasarkan 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 dalam penilaian bermain peran adalah pelafalan, intonasi, ekspresi dan gestur (gerak tubuh). Keempat aspek di atas jugadapat menentukan karakter setiap tokoh.

Beberapa karakter dapat dibedakan dengan keempat aspek di atas. Dengan merubah warna dari keempat aspek di atas maka karakter setiap tokoh akan berubah dengan sendirinya, seperti contoh berikut:

- 1) Marah: gunakan intonasi yang datar akan tetapi suara yang keras, tempo yang cepat dan pola mata menatap lawan bicaranya.
- 2) Sedih: gunakan suara yang tidak keras akan tetapi penonton tetap dapat mendengar dengan jelas, tempo sedikit lambat, tubuh sedikit membungkuk dan mata melihat kearah bawah.
- 3) Takut: gunakan pengucapan yang berulang-ulang pada beberapa kata dengan suara yang tidak terlalu keras, tempo yang digunakan tidak stabil, tangan kanan dan kiri menggenggam di dada, dan kelopak mata bawah sedikit digerakkan.
- 4) Bahagia: gunakan suara yang keras dengan intonasi yang tinggi, tempo stabil, kepala sedikit menghadap keatas dan tangan merentang.

Agar dapat bermain peran dengan baik, maka yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah latihan. Oleh sebab itu, terdapat beberapa tahapan dalam latihan adalah sebagai berikut:

- a. Latihan membaca (*Reading*). Dalam latihan membaca bertujuan agar pelaku dapat mengetahui dialog dan bagian-bagian yang perlu dilafalkan.
- b. Latihan penguasaan panggung (*Blocking*). Pada latihan ini pelaku diharapkan dapat menguasai panggung agar tidak hanya berdiri di satu tempat selama adegan berlangsung
- c. Latihan karya. Pada latihan ini pelaku diharapkan sudah mampu menghafal dialog di luar kepala dan juga dapat mengembangkan gerakan yang sesuai dengan dialog.
- d. Latihan lengkap (*Running*). Pada latihan ini merupakan latihan secara keseluruhan. Semua aktor akan latihan dalam sebuah pentas simulasi. Setiap pelaku benar-benar menjalani atau memerankan sebuah tokoh yang diperankannya.

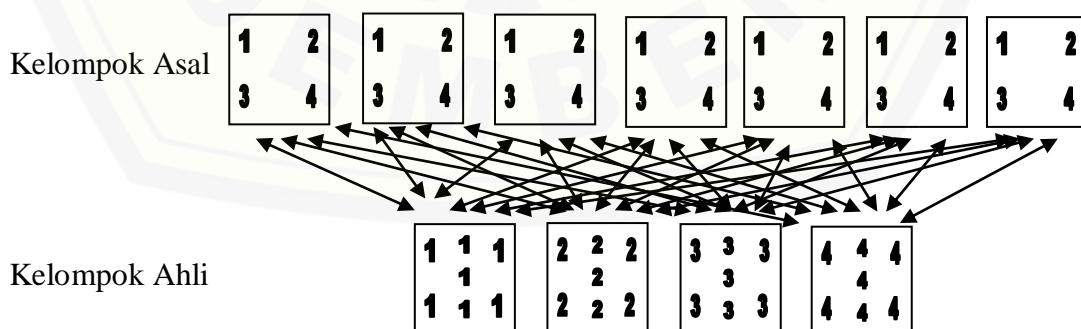


- e. Latihan umum (*Gladi*). Latihan ini sangat diperlukan sebelum melakukan pementasan. Pada latihan ini pelaku dibiasakan untuk menghadapi layaknya pertunjukan yang sebenarnya.

#### 2.4 Pembelajaran Bermain Peran dengan Model *Jigsaw*

Dalam pembelajaran bermain peran, model jigsaw dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan mutu bermain peran untuk siswa. Pada kenyataan saat ini bermain peran memang kurang diminati bagi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, mereka tidak dapat mengekspresikan peran dan keadaan yang dituntut karena kurangnya latihan dan sekedar mencontoh guru yang hanya menghafal dialog. Hal tersebut termasuk dalam kelemahan siswa dalam bermain peran. Model pembelajaran jigsaw dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa. Dengan model jigsaw siswa dapat belajar bekerja sama dan saling bertukar pendapat untuk dapat memerankan atau mengekspresikan keadaan yang dituntut dalam naskah. Selain itu, siswa juga dapat menggali potensi dalam dirinya sehingga dapat memerankan tokoh dalam cerita fabel di depan kelas dengan baik. Hal ini disebabkan ketika mereka mendiskusikan peran dan secara tidak langsung mereka mengeluarkan segala pikiran dan pendapat untuk dapat menghidupkan peran tersebut.

Pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli berdasarkan pembelajaran model jigsaw adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Ilustrasi Pembentukan Kelompok Asal dan Kelompok Ahli

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

Tugas kelompok asal sebelum dibentuknya kelompok ahli adalah membagi tokoh dalam fabel kepada teman sekelompoknya. Kemudian seluruh anggota dari kelompok asal membentuk kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Tugas dalam kelompok ahli yaitu mendiskusikan tokoh yang akan diperankan. Kelompok ahli juga mempelajari naskah dan watak tokoh, serta bagaimana pelafalan dan intonasi yang tepat untuk peran tersebut. Untuk selanjutnya ketika kembali ke kelompok asal siswa secara bergantian memberi informasi dari kelompok ahli kepada teman-teman satu kelompoknya. Siswa saling berbagi pengetahuan baru dengan memadukan tiap karakter tokoh yang telah dipelajari di kelompok ahli.

## **2.5 Fabel**

Menurut Knapp & Watkins (dalam Nurchasanah 2006:3) fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca.



Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fabel adalah cerita yang berisi pendidikan moral dan menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh binatang. Binatang dalam cerita fabel dapat berfikir, bersikap, dan berinteraksi seperti manusia pada umumnya. Fabel digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia yang bersifat mendidik. Terdapat pesan positif atau amanat pada bagian akhir cerita.



### **BAB 3.METODOLOGI PENELITIAN**

Memecahkan berbagai permasalahan dalam penelitian perlu adanya metode penelitian. Metode penelitian tersebut berkaitan dengan substansi penelitian yang meliputi : (1) rancangan dan jenis penilaian, (2) prosedur penilaian, (3) data dan sumber data, (4) sasaran penelitian, (5) tempat dan waktu penelitian, (6) metode pengumpulan data, (7) metode analisis data, (8) instrumen penilaian. Kedelapan pedoman penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **3.1 Rancangan dan Jenis Penilaian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Elfanany (2013:18) *classroom action research* (tindakan penelitian) yang dilakukan guru di dalam kelas. Action research pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan” yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan.

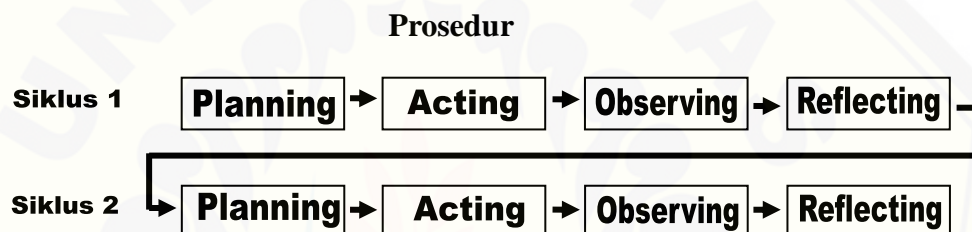
Berdasarkan dengan permasalahan yang terjadi, jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas eksperimental. Penelitian tindakan kelas eksperimental merupakan penelitian yang diselenggarakan dengan berupa menerapkan berbagai teknik atau strategi pembelajaran secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar mengajar (Elfanany, 2013:32). Penelitian ini dilakukan dengan format siklus dengan mengikuti model Kurt Lewin yang telah diperkenalkan pada tahun 1946. Konsep inti PTK yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin ialah di dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Elfanany, 2013:33).

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Menurut Elfanany (2013:60) penelitian tindakan kelas berjalan melalui siklus-siklus dalam sebuah spiral, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yang terus berulang dan meningkat. Sejalan dengan itu maka prosedur pelaksanaan penelitian ini diwujudkan dalam bentuk tahapan-tahapan siklus yang

berkesinambungan dan berkelanjutan, di mana untuk setiap siklus terdiri dari empat tahapan langkah yang secara garis besar adalah:

- a. Membuat perencanaan tindakan perbaikan
- b. Implementasi atau pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan
- c. Melakukan observasi atau pengamatan atas tindakan perbaikan yang dilakukan
- d. Melakukan refleksi, termasuk di dalamnya analisis, interpretasi dan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan, sehingga bisa diketahui tindakan-tindakan mana yang perlu diperbaiki lebih lanjut pada siklus berikutnya.



Gambar3.1 Prosedur setiap Siklus

Tahap awal yang dilakukan penelitian ini adalah tahap persiapan atau prasiklus.

### 1. Prasiklus

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan melakukan kegiatan observasi awal untuk mendapatkan informasi awal tentang keadaan kelas. Selain itu juga mempersiapkan rencana pembelajaran yang akan disampaikan. Fakta yang ada, guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, memberikan contoh-contoh, dan memberikan soal kepada siswa. Pada tahap ini observasi dilakukan berdasarkan hasil pembelajaran guru di kelas sebelum dilakukan tindakan yang meliputi observasi terhadap model pembelajaran, aktifitas siswa dalam kelas dan kemampuan memecahkan masalah siswa dari soal-soal yang diberikan guru, masalah tersebut berdampak terhadap rendahnya kemampuan berbicara siswa khususnya dalam bermain peran. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyiapkan pemecahan masalah dengan

menerapkan pembelajaran kooperatif model jigsaw untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi bermain peran.

## 2. Siklus 1

### A. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan proses pembelajaran keterampilan bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah,
- b. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar,
- c. Memilih bahan pelajaran yang sesuai, yakni bermain peran,
- d. Menentukan skenario pembelajaran berupa RPP yang sesuai dengan pendekatan yang telah dipilih, yang dalam hal ini adalah metode pembelajaran jigsaw,
- e. Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan,
- f. Menyusun lembar kerja siswa,
- g. Menyusun format observasi,

### B. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini merupakan pelaksanaan tindakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang dipilih dengan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pada siklus I dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Intervensi, berupa pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disiapkan.
- b. Melakukan penilaian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penilaian bertujuan untuk merekam dan mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan hasil dan proses pelaksanaan tindakan I.
- c. Melakukan penilaian terhadap kegiatan belajar mengajar dengan melihat aktifitas belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model jigsaw.

- d. Melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan belajar mengajar.

### C. Observasi

Tahap observasi atau pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan perbaikan diatas. Teknik pelaksanaannya untuk pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan format observasi terstruktur yang telah disiapkan sebelumnya, yaitu berupa tabel-tabel isian untuk setiap aspek pengamatan dari aktifitas belajar siswa. Dengan demikian, sambil melakukan tindakan (perbaikan), guru melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran.

### D. Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan, tindakan mana yang sudah berhasil sesuai dengan rencana dan mana yang perlu diperbaiki sebagai acuan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

## 3. Siklus 2

### A. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan siklus 2 ini mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan menetapkan alternatif pemecahannya,
- b. Merumuskan rencana pembelajaran sebagai kelanjutan sekaligus perbaikan dari rencana pada siklus sebelumnya,
- c. Pengembangan program tindakan yang perlu untuk mengatasi masalah yang muncul ataupun yang belum teratasi melalui tindakan pada siklus I.

## B. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan program tindakan pada siklus ke II ini mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui urutan-urutan sebagai berikut:

- a. Membuat persiapan pembelajaran berupa RPP untuk pelaksanaan tindakan ke-2.
- b. Melaksanakan pembelajaran berdasarkan persiapan pembelajaran tindakan ke-2.
- c. Melakukan pengamatan terhadap aktifitas belajar mengajar tindakan ke-2.
- d. Melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan belajar mengajar
- e. Refleksi ke-2.

## C. Observasi

Sama seperti pada siklus ke I, tahap ini guru melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

## D. Refleksi

Tahap ini juga sama seperti pada siklus I, yaitu meliputi kegiatan-kegiatan, antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
- b. Membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran pada siklus II
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya.



### 3.3 Data dan Sumber Data

Data dan sumber data dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.3.1 Data

Menurut Elfanani (2013:88) menyatakan bahwa data yang diungkapkan dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: fakta, pendapat, dan kemampuan. Untuk mengukur ada atau tidaknya atau besar kecilnya kemampuan objek yang diteliti, seringkali menggunakan tes.

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diantaranya, yaitu: (1) data observasi yang diperoleh dari hasil pencatatan aktifitas belajar siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia saat pembelajaran berlangsung, (2) data hasil wawancara yang diperoleh dari informasi siswa tentang kendala yang dialami siswa dalam materi bermain peran dan tanggapan guru setelah diterapkannya model pembelajaran jigsaw, (3) data hasil dokumentasi berupa daftar nama siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember. Data kualitatif berupa hasil tes praktik siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember yang berbentuk bermain peran isi fabel.

Data dalam penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian. Data yang dihasilkan setiap rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Rumusan masalah pertama yaitu proses belajar siswa yang tersaji dalam bentuk deskripsi dan nilai hasil belajar bermain peran siswa. Data berupa deskripsi pembelajaran dan nilai hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran bermain peran dengan menggunakan model kooperatif jigsaw berlangsung, serta dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk mengetahui perkembangan pada siklus berikutnya.

2) Rumusan masalah kedua yaitu:

- a) Nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui peningkatan dari pembelajaran kooperatif jigsaw dalam materi bermain peran.
- b) Lembar hasil wawancara. Data berupa lembar hasil wawancara dapat dijadikan sebagai rekaman data berupa argumentasi dari pihak yang bersangkutan mengenai pembelajaran kooperatif jigsaw pada materi bermain peran.

### 3.3.2 Sumber Data

Sumber data merupakan sumber yang digunakan untuk memperoleh data untuk proses penilaian. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah. Pemaparan sumber data yang dihasilkan setiap rumusan masalah adalah sebagai berikut ini.

- 1) Sumber data rumusan masalah pertama yaitu:
  - a) Hasil observasi kegiatan belajar mengajar materi Bermain Peran pada siswa kelas VII SMP AL Muttaqin Jember
  - b) Daftar nilai siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember yang diperoleh sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif jigsaw.
- 2) Sumber data yang kedua yaitu daftar nilai hasil kompetensi siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember dalam pembelajaran bermain peran.

### 3.4 Sasaran Penilaian

Sasaran penelitian adalah objek penelitian. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember. Siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember berjumlah 28 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pada saat penelitian berlangsung siswa diminta untuk memerankan isi fabel singa dan tikus sesuai dengan karakter masing-masing.

### 3.5 Tempat dan Waktu Penilaian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Muttaqin Jember. Penelitian ini terlaksana dengan pertimbangan sekolah tersebut belum pernah menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw. Pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan model ceramah sehingga sekolah tersebut sangat membutuhkan perbaikan pembelajaran.

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pertengahan semester ganjil. Penelitian ini melalui dua tahap yaitu pembelajaran di dalam kelas dan wawancara pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Tahap wawancara ini dilakukan seminggu setelah pembelajaran berlangsung.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini terdapat empat teknik, yaitu: 1. Observasi, 2. Tes, 3. Wawancara, 4. Dokumentasi.

#### 1. Observasi

Menurut Rossi & Freeman, 2004 (dalam Bektiarso, 2015:132) evaluasi adalah proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu. Jika disarikan, menilai hasil belajar berarti aktifitas untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan tentang hasil belajar siswa baik secara kuantitatif ataupun kualitatif.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keadaan, respon, sikap dan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Data dalam rumusan masalah pertama berupa pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Observasi dilakukan oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses dan perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk uraian kalimat sesuai dengan perilaku nyata yang ditunjukkan siswa.

Observasi aktifitas siswa dalam pembelajaran pada tindakan ke-I dan ke-II dapat terekam dalam tabel observasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Observasi Aktifitas Siswa**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Nilai Akhir	Rentang Nilai (NA×16,66)
		A	B		
1					
2					
Dst					
Jumlah Nilai					
Rata-rata Nilai					
Persentase					

Keterangan :

Penskoran pengamatan: skor minimal 1 dan maksimal 3

Rubrik pengisian format penskoran pada aktifitas selama proses pembelajaran

**A. Perhatian**

1. Jika siswa tidak mendengarkan, tidak mencatat dan berbicara dengan temannya.
2. Jika siswa mendengarkan akan tetapi tidak mencatat dan berbicara dengan temannya atau juga sebaliknya.
3. Jika siswa mendengarkan, mencatat dan tidak bicara dengan temannya.

**B. Keaktifan dan Partisipasi**

1. Jika siswa bicara dan bermain pada saat pembelajaran berlangsung
2. Jika siswa tidak berbicara akan tetapi bermain atau juga sebaliknya.
3. Jika siswa tidak berbicara, tidak bermain dan bertanya atau menjawab pertanyaan guru dan memberi tanggapan.

## 2. Tes

Menurut Gronlund, 1985 (dalam Bektiarso, 2015:134) tes yang didefinisikan sebagai “ *a systematic procedure for observing a person’s behavior and describing it with the aid numerical scale or category system*”, atau sebagai alat untuk menilai hasil belajar. Terdapat beberapa jenis tes yang di kemukakan oleh Heaton, 1988 (dalam Bektiarso, 2015:145) yaitu, tes hasil belajar (*acheivement test*), tes penguasaan (*proficiency test*), tes bakat (*aptitude test*) dan tes diagnostik (*diagnostic test*). Sementara Brown, 2004 (dalam Bektiarso, 2015:145) melengkapi satu lagi jenis tes terhadap penggolangan yang telah dilakukan oleh Heaton, yaitu tes penempatan (*placement test*).

Data dalam rumusan masalah kedua dan ketiga diperoleh dengan menggunakan tes. Tes dilakukan secara individu pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember. Artinya meskipun siswa berkelompok dalam pementasan, aspek yang dinilai berdasarkan kemampuan individu siswa. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Teknik tes diberikan dengan tujuan mengetahui data keterampilan siswa dalam bermain peran setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw. Penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran tindakan I dan tindakan ke II terekam dalam tabel tersebut.

**Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Bermain Peran Singa dan Tikus**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai Akhir	Kriteria		
		A	B	C	D		Tuntas	Belum Tuntas	Rentang nilai
1									
2									
<b>Jumlah</b>									
<b>Rata-rata Nilai</b>									
<b>Persentase</b>									

Aspek yang dinilai:

A = Pelafalan, B = Intonasi, C = Ekspresi, D = Gerak tubuh (gestur)

Penskoran pengamatan: skor minimal 5 dan maksimal 25

Keterangan penskoran:



#### A. Pelafalan

05-10. Jika pengucapan kata dan dialog siswa tidak jelas dan tidak tepat

11-15. Jika pengucapan kata dan dialog siswa cukup jelas akan tetapi kurang tepat

16-20. Jika pengucapan kata dan dialog siswa cukup jelas dan cukup tepat

21-25. Jika pengucapan kata dan dialog siswa sangat tepat dan sangat jelas

#### B. Intonasi

05-10. Jika intonasi tidak jelas dan tidak tepat

11-15. Jika intonasi cukup jelas akan tetapi tidak tepat

16-20. Jika intonasi cukup jelas dan tepat

21-25. Jika intonasi sangat jelas dan tepat

#### C. Ekspresi

05-10. Jika ekspresi siswa tidak sesuai dan terlalu menyimpang dengan tokoh

11-15. Jika ekspresi siswa cukup sesuai dengan karakter tokoh

16-20. Jika ekspresi siswa sesuai dengan karakter tokoh

21-25. Jika ekspresi siswa sangat sesuai dan menjiwai dengan karakter tokoh

#### D. Gerak tubuh (gestur)

05-10. Jika gerak tubuh dan dialog siswa tidak sesuai dengan naskah

11-15. Jika gerak tubuh dan dialog siswa cukup sesuai dengan naskah

16-20. Jika gerak tubuh dan dialog siswa sesuai dengan naskah

21-25. Jika gerak tubuh dan dialog siswa sesuai dengan naskah dan dapat dilakukan dengan spontanitas

Siswa dapat dikatakan tuntas apabila nilai yang didapatkan lebih dari 75 dan dapat dikatakan tidak tuntas jika siswa mendapat nilai kurang dari 75.



**Tabel 3.3 Rentang Penilaian Kemampuan Bermain Peran Singa dan Tikus**

No.	Kategori	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	91-100
2	Baik	75-90
3	Cukup	60-74
4	Kurang	≤60

### 3. Wawancara

Menurut Elfananis (2013: 90) menyatakan bahwa wawancara adalah serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan menggorek keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam. Dapat disimpulkan kembali dari penjelasan diatas bahwa wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang untuk memperoleh data yang kita inginkan.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka. 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 memiliki nilai tertinggi, sedang, dan terendah dalam bermain peran. Jumlah siswa yang menjadi sasaran wawancara pada tiap siklusnya sebanyak tiga siswa. Pemilihan siswa yang akan diwawancarai didasarkan pada observasi dan hasil tes akhir siklus.

Wawancara dilaksanakan di luar jam pembelajaran atau setelah pembelajaran selesai. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan terperinci. Hasil wawancara merupakan data yang dapat digunakan untuk mengetahui respon siswa pada model pembelajaran kooperatif jigsaw.

#### 4. Dokumentasi

Menurut Elfanani (2013: 91) metode dokumentasi, yaitu usaha untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, legger, agenda, dan sebagainya.

Dokumentasi dilakukan ketika pembelajaran bermain peran dengan menggunakan model jigsaw berlangsung. Pada siklus I tujuan dari dokumentasi ini adalah sebagai dasar untuk melakukan siklus berikutnya. Sedangkan pada siklus ke II tujuan dokumentasi adalah untuk bahan evaluasi. Data berupa dokumentasi yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Daftar nama siswa kelas VII SMP Al Muttain Jember yang telah dipilah menjadi beberapa kelompok.
- 2) Daftar nilai siswa kelas VII SMP Al Muttain Jember selama penelitian berlangsung.
- 3) Rekaman hasil wawancara.

#### 3.7 Metode Analisis Data

Mills, 2000 (dalam Wardani & Wihardit, 2008:5.4) mendefinisikan analisis data sebagai “*an attempt by the teacher to summarize the data that have been collected in a dependable, accurate, and correct manner*”. Dari definisi tersebut dapat kita simpulkan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes siswa dalam bermain peran. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang berupa kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 1. Kuantitatif

Kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Menurut Masyhud, (2016: 338) sesuai dengan namanya analisis data kuantitatif, maka analisis tersebut menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Semua peristiwa yang direkam dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di “angkakan” atau dikuantifikasikan dan kemudian kesimpulan juga diambil secara kuantitatif.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung data kuantitatif berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes maupun nontes pada setiap siklus. Nilai pembelajaran bermain peran menggunakan model jigsaw dari setiap siklus di hitung rata-rata. Hasil tes siswa dalam bermain peran dengan model jigsaw 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.

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

$$\text{Nilai rata-rata kelas: } \text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan: n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa menggunakan pedoman yang digunakan oleh pihak sekolah oleh pihak sekolah SMP Al Muttaqin Jember sebagai berikut:

- (1) Daya serap perorangan, siswa dapat dikatakan tuntas jika telah mencapai nilai  $\geq 75$
- (2) Daya serap klasikal, suatu kelas dapat dikatakan tuntas jika terdapat 80% siswa telah mencapai nilai  $\geq 75$

## 2. Kualitatif

Analisis data kualitatif dipakai untuk menganalisis data kualitatif. Menurut Masyhud (2016: 320) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data nontes, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil data observasi akan memberikan gambaran mengenai perubahan tingkah laku siswa pada saat pembelajaran. Analisis terhadap hasil observasi ini akan memberikan gambaran mengenai siswa yang mendapat nilai terendah apakah selalu berperilaku negatif atau juga sebaliknya.

Selanjutnya yaitu menganalisis data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Melalui wawancara dan dokumentasi dapat diketahui kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam bermain peran. Wawancara dan dokumentasi digunakan untuk mencari tahu atau mengetahui adanya kesesuaian antara informasi yang diperoleh melalui keduanya.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data guna memecahkan permasalahan yang terdapat dalam penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, lembar observasi, dan naskah drama dari fabel singa dan tikus. Instrumen penelitian berupa lembar pengamatan dan wawancara digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain peran. Instrumen penelitian berupa tes dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bermain peran.

Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis data menggunakan instrumen analisis data. Instrumen analisis data merupakan alat yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen analisis data yang digunakan yaitu hasil tes, hasil wawancara, hasil observasi serta hasil kerja siswa melalui data dokumentasi.

## BAB 5. KESIMPULAN

Pada bab ini diuraikan simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penerapan pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Proses belajar bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember dengan menggunakan model *Jigsaw* dilakukan dengan langkah-langkah, yakni: guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4 anggota, guru menyampaikan materi pembelajaran, guru membagikan naskah kepada setiap kelompok, guru meminta siswa untuk membagi setiap tokoh dalam naskah tersebut kepada anggota kelompoknya, guru menjelaskan bahwa saat pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Jigsaw*, guru menentukan kelompok ahli, guru menjelaskan masing-masing karakter tokoh pada setiap kelompok ahli, guru memberikan waktu kurang lebih 15 menit untuk berlatih dengan kelompok ahli, guru meminta siswa untuk kembali pada kelompok asal, guru meminta siswa untuk menuangkan hasil dari kelompok ahli dalam kelompok asal, guru meminta setiap kelompok menampilkan naskah sesuai dengan karakter masing-masing di depan kelas. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa terbagi menjadi beberapa kelompok asal. Setiap siswa dari kelompok asal mendapat peran masing-masing. Dari yang telah mereka dapatkan pada kelompok asal, mereka akan dipecah menjadi kelompok baru dan disatukan dengan kelompok lain yang mendapatkan peran yang sama. Mereka yang mendapat peran yang sama berkumpul dan saling mempelajari peran mereka dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dari kelompok ahli siswa dapat mengemukakan pendapat dan menampung pendapat baru. Kemudian setelah mereka mempelajari peran yang sama lalu mereka akan kembali ke kelompok asal untuk berbagi ilmu dengan teman sekelompoknya dan



memadukan hasil yang didapatkan pada kelompok ahli. Setelah itu semua kelompok tampil di depan kelas secara bergantian.

(2) Hasil bermain peran dalam memerankan tokoh dalam fabel pada siswa kelas VII sebelum menggunakan kooperatif *Jigsaw* mencapai ketuntasan nilai (nilai  $\geq 70$ ) sebanyak 4 siswa atau sebesar 14,29% dari total 28 siswa. Sisanya sebanyak 24 siswa atau sebesar 85,71% dari total 28 siswa belum mencapai ketuntasan nilai (nilai  $< 70$ ). Peningkatan dari pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar bermain peran pada siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember. Hal ini dapat dilihat dari hasil bermain peran siswa semakin meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. Pada prasiklus ketuntasan hasil belajar siswa 14,29%, pada siklus I meningkat menjadi 64,29% dan pada siklus II juga meningkat menjadi 89,28%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember dalam materi bermain peran sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

## 5.2 Saran

- 1) Bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia, apabila hasil yang didapatkan belum mencapai nilai KKM, maka gunakan model pembelajaran yang lebih variatif agar siswa tidak jenuh dalam belajar.
- 2) Bagi siswa, apabila model pembelajaran yang dipilih terasa lebih efektif, maka terapkan pada materi yang lainnya. Carilah cara belajar yang menyenangkan.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, pengaruh dari model pembelajaran yang telah diterapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Bektiarso, Singgih. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- CH, Irfas Hasliati Agusmira. 2017 *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Dalam Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI di SMAN 2 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan*. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Elfanany, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Masyhud, Sulton. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LEMBANGAN PENGEMBANGAN MANAJEMEN DAN PROFESI KEPENDIDIKAN (LPMPK).
- Rendra. 2007. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta: Burungmerak Press.
- Suhardono. 1994. *Teori Peran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarto. 2012. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wardhani, Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yudiasuti, Rita, 2015. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

## LAMPIRAN

### A. Matrik Penelitian

Nama: Darjun Bahuji  
NIM: 140210402081

### MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	ALASAN RASIONAL	TEORI/ PUSTAKA	METODE PENELITIAN
<p><b>MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMERANKAN TOKOH DALAM FABEL SINGA DAN TIKUS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW PADA SISWA KELAS VII SMP AL-MUTTAQIN JEMBER</b></p>	<p>1). Bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan memerankan tokoh dalam fabel <i>Singa dan Tikus</i> melalui penerapan model kooperatif <i>Jigsaw</i> di SMP Al Muttaqin Jember?</p> <p>2). Bagaimanakah hasil peningkatankemampuan memerankan tokoh dalam fabel <i>Singa dan Tikus</i> melalui penerapan</p>	<p>1. Peneliti ingin mengetahui kegiatan dan proses belajar mengajar di SMP Al Muttaqin serta ingin mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran kooperatif <i>Jigsaw</i>.</p> <p>2. Peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran <i>jigsaw</i> .</p>	<p>Bektiarso, Singgih. 2015. <i>Strategi Pembelajaran</i>. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.</p> <p>CH, Irfa Hasliati Agusmira. 2017 <i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Dalam Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI di SMAN 2 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan</i>. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.</p> <p>Elfanany, Burhan. 2013. <i>Penelitian Tindakan Kelas</i>. Yogyakarta: Araska.</p> <p>Masyhud, Sulton. 2016. <i>Metode Penelitian Pendidikan</i>. Jember: LEMBANGAN PENGEMBANGAN MANAJEMEN DAN PROFESI KEPENDIDIKAN</p>	<p>1. Rancangan dan jenis penelitian: penelitian tindakan kelas (PTK)</p> <p>2. <b>Data dan Sumber Data.</b> Data: observasi, wawancara, tes, dokumentasi</p> <p>3. <b>Teknik pengumpulan data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumusan masalah 1:             <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik observasi</li> <li>b. Teknik wawancara</li> </ul> </li> <li>• Rumusan masalah 2:             <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik observasi</li> <li>b. Teknik tes</li> </ul> </li> <li>• Rumusan masalah 2:             <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik observasi</li> <li>b. Teknik dokumentasi</li> </ul> </li> <li>• Rumusan masalah 2:             <ul style="list-style-type: none"> <li>c. Teknik tes</li> <li>d. Teknik dokumentasi</li> </ul> </li> </ul> <p>4. <b>Teknik analisis data:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kuantitatif</li> <li>b. Kualitatif</li> </ul> <p>5. <b>Prosedur Penelitian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tahap persiapan, meliputi pemilihan judul,</li> </ul>

	<p>model kooperatif <i>Jigsaw</i> di SMP Al Muttaqin Jember?</p>		<p>(LPMPK).</p> <p>Rendra. 2007. <i>Seni Drama Untuk Remaja</i>. Jakarta: Burungmerak Press.</p> <p>Suhardono. 1994. <i>Teori Peran</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.</p> <p>Sunarto. 2012. <i>Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012</i>. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.</p> <p>Trianto. 2010. <i>Mendesain Model Pembelajaran Ibovatif-Progresif</i>. Jakarta: Kencana.</p> <p>Wardhani, Wihardit. 2008. <i>Penelitian Tindakan Kelas</i>. Jakarta: Universitas Terbuka.</p> <p>Yudiastuti, Rita, 2015. <i>Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung</i>. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.</p>	<p>pengadaan studi pustaka, dan penyusunan metode penelitian.</p> <p>b) Tahap pelaksanaan, meliputi observasi, wawancara, tes dan dokumentasi berdasarkan metode yang ditentukan.</p> <p>c) Tahap penyelesaian, meliputi menyusun laporan penelitian, revisi laporan penelitian, dan penggandaan laporan penelitian.</p>
--	--	--	---	--

**B. Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Al Muttaqin Periode 2018/2019**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adit Yanto	LK
2	Afifatus Sovia	PR
3	Alfia Jamilatul Yunita	PR
4	Anton Wijoyo	LK
5	Diki Alwi Maulana	LK
6	Dimas Mahendra	LK
7	Elok Fitria Ningsih	PR
8	Faisal Ramadani	LK
9	Fitriatul Hasanah	PR
10	Gilang Aditya	LK
11	Holilatul Maula	PR
12	Ifan Baisuni	LK
13	Jannatul	PR
14	Joan Ocky Ramadhani	LK
15	Kameliatur Rosidah	PR
16	M. Farisi	LK
17	Mohammad Satrio F	LK
18	Muhammad Aldiansyah	LK
19	Muhammad Faqih Jazilar	LK
20	Musrifatul Musyarofah	PR
21	Nadia Vega	PR
22	Nadiatus Sholiha	PR
23	Nafilatus Sholeha	PR
24	Nasifah	PR
25	Novi Firjinia	PR
26	Oki Dwi Hartanto	LK
27	Putri Ayu Wulandari	PR
28	Revy Septari Putri	PR

### C. RPP Pra Siklus

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMP Al Muttaqin Jember
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Indonesia
<b>Kelas/ Semester</b>	: VII/Ganjil
<b>Materi Pokok</b>	: Teks Fabel
<b>Alokasi Waktu</b>	: ( 2 X pertemuan )

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.12 Memerankanisif abel/legenda daerahsetempat yangdibacadan didengar.	1.12.1.Menceritakan fabeldenganmemperhatikan pilihankata,kelengkapanstruktur,dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan 1.12.2.memerankanisifabeldenganintonasi,gest ur,danaspek pemerananlainyangsesuai

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan mengamati, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok, diskusi, dan praktik diharapkan siswa mampu:

1. Menceritakanfabeldenganmemperhatikan  
pilihankata,kelengkapanstruktur,dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda  
baca/ejaan



2. Memerankan isi fabel dengan baik

#### D. Materi Pembelajaran

- a. Teks cerita fabel
- b. Pemeranan dan Penceritaan fabel/ legenda yang berasal dari daerah setempat

#### E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah.
2. Tanya jawab.
3. Penugasan.

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

##### 1. Media

Teks fabel  
Gambar berseri

##### 2. Alat

- a) Kertas post it
- b) Kertas HVS
- c) Lem

##### 3. Sumber Belajar

- a) Kemdikbud. ...*Bahasa Indonesia ...Kelas VII*. Jakarta: Kemdikbud, halaman 192 s.d. 238
- b) Alwi, Hasan. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- c) Permendiknas No. 50 Tahun 2015. "Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan".

#### G. Langkah-langkah Pembelajaran

- a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
  - 1) Guru bersama peserta didik berdoa bersama mengecek kebersihan kelas, dan kerapian meja kursi.
  - 2) Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - 3) Guru memandu siswa mengamati kompetensi yang akan dicapai, yaitu **memerankan sesuai fabel yang dibaca**.
  - 4) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan
  - 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - 6) Guru menyampaikan lingkup penilaian



7) Guru menyampaikan manfaat dari kemampuan **memiliki keterampilan memerankan teks fabel**

b. Kegiatan Inti (100 menit)

- 1) Peserta didik mengamati dan membaca teks fabel hasil pertemuan sebelumnya.
- 2) Peserta didik secara acak mendapat peran sesuai teks fabel.
- 3) Peserta didik berlatih bermain peran.
- 4) Peserta didik bermain peran sedangkan siswa lain mengamati dengan menggunakan instrumen yang disediakan guru.
- 5) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran.
- 6) Peserta didik penampil terbaik memperoleh reward dari guru.

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran
- 2) Guru bersama siswa melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru memberikan umpan balik guru tentang materi yang telah dibahas.

## H. Penugasan

1. Cermatilah gambar-gambar berikut!





2. Perankanlah cerita fabel yang telah kalian susun, sesuai dengan tokoh dan watak tokoh-tokohnya!

**I. Instrumen Penilaian**

No	Nama Siswa	Catatan	Skor
1.			
2			
3			
4			

Disetujui/ disahkan :  
Kepala Sekolah

Jember,

Disusun oleh :  
Guru Mapel

.....

## D. RPP Peneliti Siklus I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Al Muttaqin Jember
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VII
Materi pokok	: Memerankan tokoh dalam fabel
Alokasi waktu	: 1x pertemuan

#### A. Kompetensi Inti

**KI. 4.** Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai,memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak(menulis, membaca, menghitung, menggambar danmengurai sesuai dengan yang dipelajari di sekolahdan sumber lain yan sama dalam sudut pandangatau teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.12 Memerankan isi fabel /legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	1. memerankanisifabeldenganpelafalan yang sesuai 2. memerankanisifabeldenganintonasi yang sesuai 3. memerankanisifabeldenganekspresi yang sesuai 4. memerankanisifabeldengangestur yang sesuai

#### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan mengamati, tanya jawab, penugasan individu, kelompok, diskusi, dan pratik diharapkan siswa mampu memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan yang baik benar.

#### D. Materi Pembelajaran

##### 1. Seni bermain peran

Bindle dan Thomas (dalam Suhardono 1994:7) menyepadankan peristiwa peran ini dengan pembawaan “lakon” oleh seorang pelaku dalam panggung sandiwara. Sebagaimana patuhnya seorang pelaku terhadap script (semacam skenario), instruksi dari sutradara, peran dari semua pelaku, pendapat dan reaksi umum penonton, serta bakat pribadi si pelaku.

##### 2. Fabel

Menurut Knapp & Watkins (dalam Nurchasanah 2006:3) fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral.

Bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca.

#### E. Model/Metode Pembelajaran

*Cooperative Jigsaw*

#### F. Media Pembelajaran

Naskah Drama

#### G. Sumber Belajar

Buku Paket Bahasa Indonesia kelas VII SMP (Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016)

#### H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa</li> <li>• Guru mengabsen siswa</li> <li>• Menanyakan pembelajaran yang minggu lalu dengan tujuan untuk mengingatkan siswa mengenai pembelajaran minggu lalu.</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 4 anggota</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran</li> <li>• Guru membagikan naskah kepada setiap kelompok</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membagi setiap tokoh dalam naskah tersebut kepada anggota kelompoknya</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa saat pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Jigsaw</i></li> <li>• Guru menentukan kelompok ahli</li> <li>• Guru menjelaskan masing-masing karakter tokoh pada setiap kelompok ahli</li> <li>• Guru memberikan waktu kurang lebih 15 menit untuk berlatih dengan kelompok ahli</li> <li>• Guru meminta siswa untuk kembali pada kelompok asal</li> <li>• Guru meminta siswa untuk menuangkan hasil dari kelompok ahli dalam kelompok asal</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok menampilkan naskah sesuai dengan karakter masing-masing didepan kelas</li> </ul>	60 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan perwakilan kelompok untuk mengomentari penampilan kelompok lain</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	20 menit



**I. Penilaian**

1. Unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen
  - 1) kognitif proses  
simpulkan pengertian jigsaw sebagai cara berlatih bermain peran
  - 2) psikomotorik  
perankan tokoh dalam fabel yang dibacanya
  - 3) afektif  
lembar penilaian perilaku siswa

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Nilai Akhir	Rentang Nilai (NA×16,66)
		A	B		
1					
2					
<b>Dst</b>					
<b>Jumlah Nilai</b>					
<b>Rata-rata Nilai</b>					
<b>Persentase</b>					

Keterangan :

Penskoran pengamatan: skor minimal 1 dan maksimal 3

Rubrik pengisian format penskoran pada aktifitas selama proses pembelajaran

A. Perhatian

4. Jika siswa tidak mendengarkan, tidak mencatat dan berbicara dengan temannya.
5. Jika siswa mendengarkan akan tetapi tidak mencatat dan berbicara dengan temannya atau juga sebaliknya.
6. Jika siswa mendengarkan, mencatat dan tidak bicara dengan temannya.

B. Keaktifan dan Partisipasi

4. Jika siswa bicara dan bermain pada saat pembelajaran berlangsung
5. Jika siswa tidak berbicara akan tetapi bermain atau juga sebaliknya.
6. Jika siswa tidak berbicara, tidak bermain dan bertanya atau menjawab pertanyaan guru dan memberi tanggapan.

Jember, 14 Oktober 2018

Disetujui/ disahkan :  
Kepala Sekolah

Disusun oleh :  
Guru Mapel

.....

.....



**E. RPP Peneliti Siklus II****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SMP Al Muttaqin Jember
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: VII
Materi pokok	: Memerankan tokoh dalam fabel
Alokasi waktu	: 1x pertemuan

**A. Kompetensi Inti**

**KI. 4.** Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengurai) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator
4.12 Memerankan isi fabel /legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	Memerankan isi fabel dengan ekspresi

**C. Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan mengamati, tanya jawab, penugasan individu, kelompok, diskusi, dan praktik diharapkan siswa mampu memerankan isi fabel dengan ekspresi yang baik dan benar.

**D. Materi Pembelajaran**

## 1. Seni bermain peran

Bindle dan Thomas (dalam Suhardono 1994:7) menyepadankan peristiwa peran ini dengan pembawaan “lakon” oleh seorang pelaku dalam panggung sandiwara. Sebagaimana patuhnya seorang pelaku terhadap script (semacam skenario), instruksi dari sutradara, peran dari semua pelaku, pendapat dan reaksi umum penonton, serta bakat pribadi si pelaku.

## 2. Fabel

Menurut Knapp & Watkins (dalam Nurchasanah 2006:3) fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca.

**E. Model/Metode Pembelajaran***Cooperative Jigsaw***F. Media Pembelajaran**

Naskah Drama

**G. Sumber Belajar**

Buku Paket Bahasa Indonesia kelas VII SMP (Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016)

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa</li> <li>• Guru mengabsen siswa</li> <li>• Menanyakan pembelajaran yang minggu lalu serta menanyakan kesulitan yang dialami pada pembelajaran minggu lalu.</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta 7 siswa yang memiliki nilai tertinggi untuk menjadi ketua kelompok.</li> <li>• Guru meminta ketua kelompok untuk memilih 3 siswa yang akan dijadikan anggota kelompoknya.</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran</li> <li>• Guru membagikan naskah kepada setiap kelompok</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membagi setiap tokoh dalam naskah tersebut kepada anggota kelompoknya</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa saat pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Jigsaw</i></li> <li>• Guru menentukan kelompok ahli</li> <li>• Guru menjelaskan masing-masing karakter tokoh dan mengajarkan cara berekspresi yang sesuai dengan setiap karakter tokoh pada setiap kelompok ahli</li> <li>• Guru memberikan waktu kurang lebih 15 menit untuk berlatih dengan kelompok ahli</li> <li>• Guru meminta siswa untuk kembali pada kelompok asal</li> <li>• Guru meminta siswa untuk menuangkan hasil dari kelompok ahli dalam kelompok asal</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok menampilkan naskah sesuai dengan karakter masing-masing didepan kelas</li> </ul>	60 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan perwakilan kelompok untuk mengomentari penampilan kelompok lain</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	20 menit

**I. Penilaian**

1. Unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen
  1. kognitif proses  
simpulkan pengertian teknik jigsaw sebagai cara berlatih bermain peran
  2. psikomotorik  
perankan tokoh dalam fabel yang dibacanya
  3. afektif  
lembar penilaian perilaku siswa

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Nilai Akhir	Rentang Nilai (NA×16,66)
		A	B		
1					
2					
<b>Dst</b>					
<b>Jumlah Nilai</b>					
<b>Rata-rata Nilai</b>					
<b>Persentase</b>					

Keterangan :

Penskoran pengamatan: skor minimal 1 dan maksimal 3

Rubrik pengisian format penskoran pada aktifitas selama proses pembelajaran

**A . Perhatian**

1. Jika siswa tidak mendengarkan, tidak mencatat dan berbicara dengan temannya.
2. Jika siswa mendengarkan akan tetapi tidak mencatat dan berbicara dengan temannya atau juga sebaliknya.
3. Jika siswa mendengarkan, mencatat dan tidak bicara dengan temannya.

**B . Keaktifan dan Partisipasi**

1. Jika siswa bicara dan bermain pada saat pembelajaran berlangsung
2. Jika siswa tidak berbicara akan tetapi bermain atau juga sebaliknya.
3. Jika siswa tidak berbicara, tidak bermain dan bertanya atau menjawab pertanyaan guru dan memberi tanggapan.

Jember, 21 Oktober 2018

Disetujui/ disahkan :  
Kepala Sekolah

Disusun oleh :  
Guru Mapel

.....

.....

## F. Pedoman Wawancara Guru

Narasumber : Widianita Ekowati, S.Pd(Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia)

Datar Pertanyaan:

1. Berapa jumlah siswa kelas VII SMP Al Muttaqin Jember periode 2018/2019?  
Jawab: 28 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan.
2. Model pembelajaran apakah yang biasa Ibu gunakan dalam kegiatan belajar mengajar?  
Jawab: Metode pembelajaran yang digunakan antara lain: ceramah, pemberian contoh-contoh, dan pemberian tugas.
3. Melalui cara apa yang Ibu gunakan untuk menilai kerja tugas siswa?  
Jawab: Penilaian yang dilakukan melalui pemberian tugas yang diberikan di sekolah dan di rumah, Ibu tidak pernah mengadakan penilaian kelompok.
4. Kendala apa saja yang terjadi pada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung?  
Jawaban: Siswa kurang paham konsep bahasa Indonesia dan kesulitan dalam bermain peran.
5. Kira-kira kapan saya bisa melaksanakan penelitian?  
Awal bulan Oktober atau pertengahan bulan Oktober.

### G. Pedoman Wawancara Siswa

Narasumber : Diki Alwi Maulana (Siswa dengan nilai tertinggi)

Daftar Pertanyaan:

1. Apakah kamu suka bermain peran atau drama? Sertai dengan alasan!  
Jawaban: ya, karena saya sering menonton lawak Sukur
2. Apakah kamu pernah belajar bermain peran?  
Jawaban: tidak, hanya menonton saja
3. Apa yang kamu ketahui mengenai seni bermain peran?  
Jawaban: bermain peran adalah melakukan sesuatu yang berpura-pura
4. Apakah kamu mengalami kesulitan jika diminta untuk berperan?  
Jawaban: terkadang saya merasa malu yang mau berekspresi.
5. Bagaimana kesan kamu pada saat belajar bermain peran dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*?  
Jawaban: saya bisa belajar bareng dalam satu karakter dengan kelompok ahli. Saya juga merasa tidak jenuh belajar.



**H. Daftar Nama Anggota Kelompok Siklus I**

No. kelompok	Anggota Kelompok
1.	Afifatus Sovia Diki Alwi Maulana Fitriatul Hasanah M. Fauzi
2.	Adit Yanto Gilang Aditia Jannatul Musrifatul Musyawaroh
3.	Anton Wijoyo Elok Fitria Ningsih Muhammad Fiqih Jazilah Novi Fjirinia
4.	Alfia Jamiatul Yunita Faisal Ramadani Muhammad Aldiansyah Putri Ayu Wulandari
5.	Dimas Mahendra Joan Okky Ramadhani Kameliatur Rosidah Nafilatul Sholeha
6.	Ifan Baisuni Nadia Vega Nadiatus Sholiha Nasifah
7.	Holilatul Maulana Mohammad Satrio F Oki Dwi Hartanto Revi Septi Putri

**I. Daftar Nama Anggota Kelompok Siklus II**

No. kelompok	Anggota Kelompok
1.	Diki Alwi Maulana Mohammad Satrio F Musrifatul Musywaroh Novi Fjirinia
2.	Alfia Jamiatul Yunita Dimas Mahendra M. Fauzi Muhammad Aldiansyah
3.	Gilang Aditia Jannatul Nadia Vega Oki Dwi Hartanto
4.	Adit Yanto Afifatus Sovia Muhammad Fiqih Jazilar Revi Septi Putri
5.	Faisal Ramadani Holilatul Maulana Nafilatul Sholeha Putri Ayu Wulandari
6.	Anton Wijoyo Ifan Baisuni Kameliatur Rosidah Nasifah
7.	Elok Fitria Ningsih Fitriatul Hasanah Joan Okky Ramadhani Nadiatus Sholiha

## J. Naskah Drama dalam fabel Singa dan Tikus

### Singa dan Tikus

**Narator:** Pada suatu hari hiduplah seekor singa yang menguasai hutan. Suatu hari setelah makan si Singa tertidur di bawah suatu pohon. Seekor tikus kecil melihatnya dan berpikir akan menyenangkan untuk bermain di atasnya. Kemudian si Singa terbangun mengaung dan menangkap si Tikus. Si Singa membuka mulutnya dengan lebar untuk menelan si Tikus. Si Tikus sangat ketakutan.

**Tikus:** “Wahai raja saya sangat takut. Tolong jangan makan saya. Mafkan saya kali ini. Tolong lepaskan saya dan saya tidak akan melupakannya, mungkin saya akan membantumu”.

**Narator:** Si Singa sangat takjub membayangkan si tikus dapat membantunya. Kemudian si singa membuka cakarnya dan membiarkan si Tikus pergi.

**Tikus:** “Terimakasih raja. Aku tidak akan melupakan kebaikanmu”.

**Singa:** “Kamu beruntung aku baru makan temanku. Sekarang pergilah, tapi jangan gangguku lagi. Jikalau tidak, aku akan memakanmu. Huaaaaaaaauuuu”.

**Narator:** Beberapa hari kemudian, si Singa sedang menjelajahi hutan. Pemburu memasang perangkap untuk menangkap si singa. Para pemburu bersembunyi di belakang pohon menunggu Singa mendekati perangkap. Ketika dia mendekat, para pemburu menarik jaring dan menangkapnya dengan jaring. Si Singa mengaung keras dan berusaha melarikan diri tapi para pemburu mengencangkan jaringnya.

**Pemburu 1:** “Yehaaaa, sudah kita tangkap Singa itu bung”.

**Pemburu 2:** “Saatnya kita sekarang kembali ke desa untuk ambil gerobak”.

**Pemburu 1:** “Baiklah, ayo kita ambil perangkap”.

**Pemburu 2:** “Berangkaaaat.....”.

**Narator:** Mereka kembali ke desa untuk mengambil gerobak untuk mengangkut si Singa. Si singa masih mengaung keras. Semua hewat terdengar ter masuk si tikus terdengar raungannya.

**Tikus:** “Sang raja ada dalam masalah, aku harus membalas budi”.

**Narator:** Dia segera mencapai si Singa.

**Tikus:** “Jangan khawatir rajaku, aku akan membebaskanmu”.

**Narator:** Dia memanjat perangkap. Dan menggunakan gigi tajamnya untuk memotong tali.

**Tikus:** “Enyanyanyanyanya, enyanyanyanya”. (si Tikus memotong tali perangkap dengan giginya)

**Narator:** Akhirnya, dia berhasil membebaskan singa dari perangkap. Si singa menyadari bahwa seekor tikus kecil bisa sangat membantu.

**Singa:** “Terimakasih tikus, aku tidak akan pernah menggonggumu lagi. Hiduplah dengan bahagia di hutanku. Kamu menyelamatkan hidup raja. Sekarang, kamu adalah pangeran di hutan ini”.

**Tikus:** “Terimakasih raja, daaaa. Sampai ketemu lagi”.

**Singa:** “Haaaah, kemana kamu pergi? Apa kamu tak ingin bermain bersamaku?”.

**Narator:** Si tikus lalu bermain bersama si Singa. Beberapa kemudian para pemburu kembali dengan gerobak besar untuk mengangkut si Singa. Si singa dan si Tikus melihat mereka lalu lari menuju mereka. Si Singa mengaung keras. Pemburu ketakutan dan lari kembali ke desa. Si Singa dan si Tikus tertawa keras melihat para pemburu ketakuta. Mereka menjadi teman selamanya.

**K. Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Prasiklus**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai Akhir	Kriteria		
		A	B	C	D		Belum Tuntas	Tuntas	Rentang Nilai
1	Adit Yanto	18	18	15	15	66	√		C
2	Afifatus Sovia	18	15	17	15	65	√		C
3	Alfia Jamilatul Yunita	20	18	17	15	70	√		C
4	Anton Wijoyo	18	15	15	18	66	√		C
5	Diki Alwi Maulana	20	18	20	20	78		√	B
6	Dimas Mahendra	18	15	15	18	66	√		C
7	Elok Fitria Ningsih	17	16	15	18	66	√		C
8	Faisal Ramadani	18	15	15	17	65	√		C
9	Fitriatul Hasanah	18	16	15	18	67	√		C
10	Gilang Aditya	18	15	17	18	68	√		C
11	Holilatul Maula	18	18	15	15	66	√		C
12	Ifan Baisuni	20	18	15	15	68	√		C
13	Jannatul	20	20	18	18	76		√	B
14	Joan Ocky Ramadhani	20	18	18	18	74	√		C
15	Kameliatur Rosidah	18	15	15	16	64	√		C
16	M. Farisi	18	18	15	15	66	√		C
17	Mohammad Satrio F	20	18	15	15	68	√		C
18	Muhammad Aldiansyah	20	15	18	15	68	√		C
19	Muhammad Faqih Jazilar	20	18	18	20	76		√	B
20	Musrifatul Musyarofah	20	15	18	17	70	√		C
21	Nadia Vega	18	15	15	18	66	√		C
22	Nadiatus Sholiha	20	18	18	15	71	√		C



23	Nafilatus Sholeha	18	17	15	15	65	√		C
24	Nasifah	18	15	18	18	69	√		C
25	Novi Firjina	18	15	15	17	65	√		C
26	Oki Dwi Hartanto	20	18	15	17	70	√		C
27	Putri Ayu Wulandari	20	20	18	17	75		√	B
28	Revy Septari Putri	20	15	18	18	71	√		C
Jumlah		52 9	46 7	45 8	47 1	1925	24	4	
Rata-rata Nilai		21, 6	16, 67	16, 35	16, 82	68,75			

$$\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100 = \frac{4}{28} \times 100 = 14,29\%$$

L. Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai Akhir	Kriteria		
		A	B	C	D		Belum Tuntas	Tuntas	Rentang Nilai
1	Adit Yanto	20	20	18	17	75		√	B
2	Afifatus Sovia	20	17	19	18	74	√		C
3	Alfia Jamilatul Yunita	22	20	20	18	80		√	B
4	Anton Wijoyo	20	17	19	23	79		√	B
5	Diki Alwi Maulana	21	21	20	21	83		√	B
6	Dimas Mahendra	18	17	17	20	72	√		C
7	Elok Fitria Ningsih	19	17	17	20	73	√		C
8	Faisal Ramadani	19	20	18	20	77		√	B
9	Fitriatul Hasanah	20	19	17	23	79		√	B
10	Gilang Aditya	20	18	19	22	79		√	B
11	Holilatul Maula	20	20	17	18	75		√	B
12	Ifan Baisuni	22	20	17	18	77		√	B
13	Jannatul	22	22	20	20	84		√	B
14	Joan Ocky Ramadhani	20	20	18	20	78		√	B
15	Kameliatur Rosidah	20	17	16	17	70	√		C
16	M. Farisi	18	18	17	17	70	√		C
17	Mohammad Satrio F	20	18	15	17	70	√		C
18	Muhammad Aldiansyah	20	18	18	20	76		√	B
19	Muhammad Faqih Jazilar	20	20	20	20	80		√	B
20	Musrifatul Musyarofah	20	18	18	18	74	√		C
21	Nadia Vega	20	20	18	20	78		√	B

22	Nadiatus Sholiha	20	18	18	18	74	√		C
23	Nafilatus Sholeha	20	20	17	20	79		√	B
24	Nasifah	18	18	18	20	74	√		C
25	Novi Firjina	18	18	17	18	71	√		C
26	Oki Dwi Hartanto	20	18	17	20	75		√	B
27	Putri Ayu Wulandari	20	20	18	20	78		√	B
28	Revy Septari Putri	20	20	18	18	76		√	B
Jumlah		55 7	52 9	50 1	54 1	2130	10	18	
Rata-rata Nilai		19, 89	18, 89	17, 89	19 32	76,7			

$$\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100 = \frac{18}{28} \times 100 = 64,29\%$$

**M. Tabel Pedoman Observasi Prilaku Siswa Siklus I**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Nilai Akhir	Rentang Nilai (NA×16,66)
		A	B		
1	Adit Yanto	2	3	5	B
2	Afifatus Sovia	2	2	4	C
3	Alfia Jamilatul Yunita	2	3	5	B
4	Anton Wijoyo	2	2	4	C
5	Diki Alwi Maulana	2	3	5	B
6	Dimas Mahendra	1	2	3	D
7	Elok Fitria Ningsih	1	2	3	D
8	Faisal Ramadani	1	2	3	D
9	Fitriatul Hasanah	2	2	4	C
10	Gilang Aditya	2	2	4	C
11	Holilatul Maula	2	3	5	B
12	Ifan Baisuni	2	3	5	B
13	Jannatul	2	3	5	B
14	Joan Ocky Ramadhani	2	3	5	B
15	Kameliatur Rosidah	2	2	4	C
16	M. Farisi	1	2	3	D
17	Mohammad Satrio F	2	2	4	C
18	Muhammad Aldiansyah	2	3	5	B
19	Muhammad Faqih Jazilar	2	3	5	B
20	Musrifatul Musyarofah	2	2	4	C
21	Nadia Vega	2	3	5	B
22	Nadiatus Sholiha	2	2	4	C
23	Nafilatus Sholeha	2	3	5	B
24	Nasifah	1	2	3	D
25	Novi Firjina	1	3	3	D
26	Oki Dwi Hartanto	2	2	4	C
27	Putri Ayu Wulandari	2	3	5	B
28	Revy Septari Putri	2	3	5	B
Jumlah		50	70	119	
Rata-rata Nilai		1,78	2,5	4,25	

**N. Tabel Hasil Tes Bermain Peran Siswa Siklus II**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai Akhir	Kriteria		
		A	B	C	D		Belum Tuntas	Tuntas	Rentang Nilai
1	Adit Yanto	23	23	22	20	88		√	B
2	Afifatus Sovia	22	20	22	20	84		√	B
3	Alfia Jamilatul Yunita	25	23	23	22	93		√	A
4	Anton Wijoyo	22	20	20	25	87		√	B
5	Diki Alwi Maulana	23	23	23	23	92		√	A
6	Dimas Mahendra	20	20	20	23	83		√	B
7	Elok Fitria Ningsih	22	20	20	22	84		√	B
8	Faisal Ramadani	22	22	20	22	86		√	B
9	Fitriatul Hasanah	22	22	20	22	86		√	B
10	Gilang Aditya	20	20	20	22	82		√	B
11	Holilatul Maula	22	22	20	22	86		√	B
12	Ifan Baisuni	22	22	20	22	86		√	B
13	Jannatul	22	22	22	22	88		√	B
14	Joan Ocky Ramadhani	22	22	20	22	86		√	B
15	Kameliatur Rosidah	20	18	18	18	74	√		C
16	M. Farisi	20	20	18	20	78		√	B
17	Mohammad Satrio F	20	18	17	18	73	√		C
18	Muhammad Aldiansyah	22	20	20	22	82		√	B
19	Muhammad Faqih Jazilar	22	22	22	22	88		√	B
20	Musrifatul Musyarofah	22	20	20	20	82		√	C
21	Nadia Vega	22	22	20	22	86		√	B
22	Nadiatus	23	23	22	23	91		√	A



	Sholiha								
<b>23</b>	Nafilatus Sholeha	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>87</b>		√	<b>B</b>
<b>24</b>	Nasifah	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>83</b>		√	<b>B</b>
<b>25</b>	Novi Firjina	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>73</b>	√		<b>C</b>
<b>26</b>	Oki Dwi Hartanto	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>82</b>		√	<b>B</b>
<b>27</b>	Putri Ayu Wulandari	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>80</b>		√	<b>B</b>
<b>28</b>	Revy Septari Putri	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>80</b>		√	<b>B</b>
Jumlah		<b>60</b> <b>3</b>	<b>58</b> <b>4</b>	<b>56</b> <b>6</b>	<b>59</b> <b>9</b>	<b>2352</b>	<b>3</b>	<b>25</b>	
Rata-rata Nilai		<b>21,</b> <b>53</b>	<b>20,</b> <b>85</b>	<b>20,</b> <b>21</b>	<b>20,</b> <b>39</b>	<b>84</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100 = \frac{25}{28} \times 100 = 89,29\%$$

**O. Tabel Pedoman Observasi Prilaku Siswa Siklus II**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Nilai Akhir	Rentang Nilai (NA×16,66)
		A	B		
1	Adit Yanto	3	3	6	A
2	Afifatus Sovia	3	3	6	A
3	Alfia Jamilatul Yunita	3	3	6	A
4	Anton Wijoyo	3	3	6	A
5	Diki Alwi Maulana	3	3	6	A
6	Dimas Mahendra	2	3	5	B
7	Elok Fitria Ningsih	2	3	5	B
8	Faisal Ramadani	2	3	5	B
9	Fitriatul Hasanah	3	3	6	A
10	Gilang Aditya	3	3	6	A
11	Holilatul Maula	3	3	6	A
12	Ifan Baisuni	2	3	5	B
13	Jannatul	3	3	6	A
14	Joan Ocky Ramadhani	2	3	5	B
15	Kameliatur Rosidah	2	3	5	B
16	M. Farisi	2	3	5	B
17	Mohammad Satrio F	3	3	6	A
18	Muhammad Aldiansyah	3	3	6	A
19	Muhammad Faqih Jazilar	3	3	6	A
20	Musrifatul Musyarofah	3	3	6	A
21	Nadia Vega	3	3	6	B
22	Nadiatus Sholiha	3	3	6	B
23	Nafilatus Sholeha	2	3	5	B
24	Nasifah	2	3	5	B
25	Novi Firjina	2	3	5	B
26	Oki Dwi Hartanto	2	3	5	B
27	Putri Ayu Wulandari	3	3	6	A
28	Revy Septari Putri	3	3	6	A
Jumlah		73	84	157	
Rata-rata Nilai		2,6	3	5,6	

## BIOGRAFI

**Darjun Bahuji**, penulis skripsi ini lahir di Jember, 16 Desember 1995. Penulis merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan suami istri, Suyatmo dan Siti Fathonah yang bertempat tinggal di lingkungan Krajan RT 02 RW 02 Kelurahan Banjarsengon, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Penulis memulai pendidikannya pada jenjang taman kanak-kanak di TK Darmawanita 4 Jember dan lulus pada tahun 2002. Kemudian melanjutkan pendidikan di SDN Banjarsengin 1 lulus pada tahun 2008, MTsN Jember 2 lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan di SMAN 3 Jember lulus pada tahun 2014. Pada tahun tersebut penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi melalui jalur SBMPTN dan diterima di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.