

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN DRAMA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW II

Linna Perbowati¹⁾, Rukayah²⁾, Hartono³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutarmi 36 A, Surakarta 57616

e-mail: linnaperbowati@gmail.com

Abstract: The objective of this research is to improve drama play competence through the Cooperative Learning model of the Jigsaw technique 2 in the fifth grade students of SDN II Manyaran. The type of this research is a classroom action that is using 3 cycles. Every cycles consist of 4 steps, those are planning, action implementation, observation, and reflection. The subject of this research is 15 students of fifth grade. The technique of collecting data is using documentation, observation, interview, field note, and test. Validity of the data is using triangulation of source and triangulation of methode. Technique of analysis data is using analysis interactive model. Based on the result of classroom action research in cycle I, cycle II and cycle III shows the improve drama play competence through the cooperative learning model of the Jigsaw technique 2 in the fifth grade students of SDN 2 Manyaran lesson year 2009/2010.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan bermain drama melalui penerapan model Kooperatif teknik Jigsaw II pada siswa kelas V SDN II Manyaran. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 15 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, siklus II dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama pada siswa kelas V SDN II Manyaran pada tahun pelajaran 2009/2010 melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II.

Kata kunci: Kemampuan bermain drama (berbicara), model Kooperatif, Jigsaw II

Keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek yaitu aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis. Keempat aspek yang diajarkan tersebut berhubungan satu sama lain, jika seseorang mendengarkan pasti ada orang yang berbicara, begitu pula orang yang membaca berarti ia menikmati dan menghayati tulisan orang lain. Keempat keterampilan berbahasa sebagai alat untuk berkomunikasi harus dikuasai oleh setiap orang. Proses komunikasi itu sendiri terdiri dari komunikasi lisan dan komunikasi tulisan.

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan, hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Haryadi dan Zamzani (1997: 54), bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara. Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan.

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tarigan (dalam Djuanda, 2008: 61-62) mengemukakan bahwa Keterampilan berbicara harus dibina oleh guru melalui latihan pengucapan, pelafalan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat dan pelafalannya, pemakaian bahasa yang baik, dan pengorganisasian ide.

Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama. Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita yang berbentuk dialog. Menurut Akhadiyah, S. dkk (1991:130) bermain drama adalah "Peragaan tingkah laku manusia secara mendasar yang dihayati oleh pemainnya dan diterima oleh penonton yang merasakannya sebagai suatu kenyataan."

Dengan bermain drama beberapa kemampuan dapat dikembangkan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghafal, dan kemampuan mengaktualisasikan diri ke dalam situasi yang dihadapi. Selain itu dengan bermain drama beberapa sikap dapat ditumbuhkan, misalnya percaya diri, berani menghadapi orang

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2, 3) Dosen PGSD FKIP UNS

banyak, bertanggungjawab terhadap tugas, dan memiliki jiwa artistik yang merupakan salah satu sendi kehidupan manusia.

Untuk mengembangkan kemampuan bermain drama seorang siswa, tentunya guru harus memiliki dan memahami berbagai metode, teknik, dan model pembelajaran sehingga pembelajaran bermain drama dapat dipahami oleh siswa dan menumbuhkan rasa antusias siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan penelitian prasiklus peneliti memperoleh data hasil tes awal kemampuan bermain drama siswa kelas V SDN II Manyaran kecamatan Manyaran kabupaten Wonogiri dengan jumlah siswa 15 orang. Batas kelulusan yang ditetapkan untuk menentukan lulus atau tidak lulus siswa dalam pembelajaran bermain drama adalah 70. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hanya 4 siswa atau 26,7% dari 15 siswa yang dinyatakan lulus dan 11 siswa atau 73,3% dari 15 siswa yang dinyatakan tidak lulus. Dari hasil tes awal tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN II Manyaran masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran bermain drama di kelas V SDN II Manyaran dan wawancara dengan guru kelas V SDN II Manyaran maka diketahui faktor penyebab siswa belum mampu bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh, di antaranya yaitu guru melakukan pembelajaran bermain drama melalui metode penugasan, guru kurang memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa dalam melakukan kegiatan kelompok, siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah drama saja, tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya, siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan.

Berdasarkan faktor penyebab kesulitan siswa dalam bermain drama di atas maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran bermain drama di kelas V SDN II Manyaran. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II. Sedangkan metode pe-

nelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.

Lie (dalam Isjoni, 2009: 16) menyebut *Cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *Cooperative Learning* hanya berlaku kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja. Hal ini senada dengan pendapat Slavin (2009: 4) bahwa dalam pembelajaran Kooperatif siswa akan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi ajaran.

Jigsaw II adalah metode yang tepat ketika materi yang harus dipelajari adalah dalam bentuk narasi dan ketika siswa belajar konsep daripada keterampilan. Kegiatan dasar: Membaca dalam tim anggota; Ahli diskusi kelompok; Anggota tim laporan; Tes; Tim pengakuan. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Slavin, RE (1986).

Jadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II dapat meningkatkan kemampuan bermain drama kelas V SDN II Manyaran kecamatan Manyaran kabupaten Wonogiri.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN II Manyaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN II Manyaran dengan jumlah siswa 15 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, ob-

servasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan berupa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan media pembelajaran, serta pembuatan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan pada tiap siklus. Tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Tahap refleksi dilakukan analisis dan evaluasi.

HASIL

Pada kondisi awal, kemampuan bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes prasiklus yaitu dari 15 siswa hanya 4 siswa atau 26,7% yang mendapat nilai lebih dari KKM (≥ 70) dan 11 siswa atau 73,3% mendapat nilai kurang dari KKM.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Bermain Drama Prasiklus

No	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1	31- 40	2	13,30%
2	41- 50	2	13,30%
3	51- 60	3	20%
4	61- 70	4	26,70%
5	71- 80	0	0%
6	81- 90	2	13,30%
7	91- 100	2	13,30%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel 1, siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa atau 73,3% dan yang sudah tuntas adalah 4 siswa atau 26,7%. Nilai terendah pada prasiklus 33 sedangkan nilai tertinggi 100.

Pada siklus I, kemampuan bermain drama dengan lafal dan intonasi sudah meningkat tetapi ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan, siswa cenderung gaduh saat pembelajaran hal ini dikarenakan siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan belum terbiasa dengan model pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II.

Nilai kemampuan bermain drama pada siklus I diperoleh nilai terendah 50, sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Distribusi frekuensi nilai

kemampuan bermain drama siklus I dapat dilihat pada tabel 2. Di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus I

No	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1	50- 59	2	13,30%
2	60- 69	4	26,70%
3	70- 79	0	0%
4	80- 89	9	60%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70) adalah sebanyak 9 siswa atau 60% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 6 siswa atau 40%.

Berdasarkan rata-rata siklus I, indikator kinerja siklus I belum tercapai yaitu 85% dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus. Oleh karena itu penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pada akhir siklus I diadakan refleksi yang dilakukan dengan cara berdiskusi bersama guru kelas untuk mengetahui kekurangan pada siklus I kemudian dicari cara untuk menyelesaikannya. Dalam pembelajaran sudah ada peningkatan aktivitas siswa maupun kinerja guru tetapi masih perlu ditingkatkan lagi karena siswa belum memahami dan terbiasa dengan cara pembelajaran teknik Jigsaw II. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yaitu dengan memberikan penguatan bagi siswa yang belum mencapai KKM supaya lebih giat berlatih dan berani bertanya. Selain itu guru juga harus memperbaiki kinerjanya dalam pembelajaran.

Adanya refleksi tersebut dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa dengan model pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai kemampuan bermain drama dibandingkan dengan siklus I. Nilai terendah pada siklus II adalah 67 dan nilai tertinggi 89.

Distribusi nilai kemampuan bermain drama siklus II dapat dilihat pada tabel 3. Di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus II

No	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1	61- 70	3	20%
2	71- 80	3	20%
3	81- 90	9	60%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel 3. diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70) adalah sebanyak 12 orang atau sebesar 80% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 3 siswa atau 20%.

Berdasarkan rata-rata siklus II, indikator kinerja siklus II belum tercapai yaitu 85% dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I. Oleh karena itu penelitian perlu dilanjutkan ke siklus III.

Pada akhir siklus II diadakan refleksi yang dilakukan dengan cara berdiskusi bersama guru kelas untuk mengetahui kekurangan pada siklus II kemudian dicari cara untuk menyelesaikannya. Dalam pembelajaran sudah ada peningkatan aktivitas siswa maupun kinerja guru tetapi perlu ditingkatkan lagi. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yaitu dengan memberikan penguatan bagi siswa yang belum mencapai KKM supaya lebih giat berlatih dan berani mengutarakan pendapat saat berdiskusi. Selain itu guru juga harus memperbaiki kinerjanya dalam pembelajaran.

Adanya refleksi tersebut dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai kemampuan bermain drama dibandingkan dengan siklus II. Nilai terendah pada siklus III adalah 75 dan nilai tertinggi 92.

Distribusi nilai kemampuan bermain drama siklus III dapat dilihat pada tabel 4. Di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Bermain Drama Siklus III

No	Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
1	70- 79	3	20%
2	80- 89	3	20%
3	90- 99	9	60%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel 4. diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 70) adalah sebanyak 15 orang atau sebesar 100% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 0 siswa atau 0%.

Berdasarkan rata-rata siklus III, nilai kemampuan bermain drama mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus, siklus I dan siklus II.

Pada akhir siklus III diadakan refleksi dengan guru kelas. Terdapat peningkatan cukup signifikan, siswa sudah terbiasa dan aktif dalam pembelajaran, diskusi, dan berani menyampaikan pendapat dalam kelompok.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan bermain drama dengan model pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw II sudah berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah mencapai target siklus yaitu 85%.

PEMBAHASAN

Nilai kemampuan bermain drama siswa kelas V SDN II Manyaran pada kondisi awal (prasiklus) masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes prasiklus dari 15 siswa hanya 4 siswa atau 26,7% yang mendapat nilai sama dengan atau lebih dari KKM (≥ 70) sedangkan 11 siswa lainnya belum mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan perbaikan untuk mengatasi rendahnya kemampuan bermain drama dengan menggunakan model Kooperatif teknik Jigsaw II.

Model pembelajaran Kooperatif menurut Karli dan Margaretha (2004:48) adalah Suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih untuk memecahkan masalah. Salah satu teknik dalam pembelajaran Kooperatif adalah teknik Jigsaw II.

Sedangkan menurut Slavin (2009: 237) kunci metode Jigsaw II adalah interdependensi: tiap siswa bergantung kepada teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat pe-

nilaian. Melalui teknik ini siswa dituntut untuk berbicara karena siswa memiliki tugas yang akan menentukan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Teknik ini dimaksudkan agar siswa terlatih dari segi keberanian dan keterampilan berbicara yang diawali dari kelompok kecil. Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi akan teratasi karena dengan teknik Jigsaw II ini ada proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara berkelompok yang disebut dengan kelompok ahli.

Dari kedua teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Kooperatif teknik Jigsaw II dapat meningkatkan kemampuan bermain drama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan bermain drama pada setiap siklusnya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Kooperatif teknik Jigsaw II sudah berhasil. Selain dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa, teknik Jigsaw II juga dapat meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena setiap siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam kelompok.

Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan bermain drama pada setiap siklusnya yang dapat dilihat dari hasil tes. Pada siklus I siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 9 siswa atau 60% dengan nilai rata-rata kemampuan bermain drama 74,3. Pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa atau 80% dengan nilai rata-rata kemampuan bermain drama 82,4. Pada siklus III siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa atau 100% dengan nilai rata-rata kemampuan bermain drama 86,8.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menggunakan model Kooperatif teknik Jigsaw II pada siswa kelas V SDN II Manyaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Kooperatif teknik Jigsaw II dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas V SDN II Manyaran tahun pelajaran 2009/2010.

Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai kemampuan bermain drama yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 64,9, pada siklus I nilai rata-rata siswa 74,3, pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 82,4, dan pada siklus III nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 86,8. Ketuntasan nilai kemampuan bermain drama pada prasiklus sebanyak 4 siswa atau 26,7%, siklus I sebanyak 9 siswa atau 60%, siklus II sebanyak 12 siswa 80% ,dan siklus III sebanyak 15 siswa atau 100%.

Pada saat pelaksanaan tindakan ditemukan beberapa kendala. Salah satu kendala dalam pembelajaran yang ditemukan adalah siswa belum memahami dan terbiasa dengan cara pembelajaran teknik Jigsaw II. Selain itu siswa juga masih gaduh saat pembelajaran diskusi kelompok dan siswa masih malu mengungkapkan pendapat dalam diskusi kelompok. Kendala tersebut dapat diatasi dengan penguasaan kelas yang baik, pemberian petunjuk pembelajaran yang jelas, mengingatkan siswa yang gaduh ketika diskusi kelompok dan memberi penguatan agar siswa berani mengutarakan pendapat dalam diskusi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S. dkk. 1991. *Bahasa Indonesia III*. Jakarta: Depdikbud.
- Djuanda, D. 2008. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Haryadi-Zamzani. 1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung. Alfabeta

Karli, H-Margaretha. 2004. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: CV Bina Media Informasi.

Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*, Printed in United States of America.

<http://www.outreach.utk.edu/urban/mentoring/resources/files/Jigsaw.pdf>. Diakses 20 maret 2010