

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Pembelajaran Memerankan Fabel”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah tentang tidak pernah diberikannya materi memerankan pada pembelajaran teks fabel oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Hal ini terlihat dari hasil temuan peneliti yang menunjukkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang tidak pernah bermain peran, tidak bisa bermain peran, bahkan tidak mengetahui bagaimana cara bermain peran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan memerankan fabel peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen dan pembelajaran terlangsung pada kelas kontrol. Metode dalam penelitian ini eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilakukan di SMPN 30 Bandung dengan subjek penelitian kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan VII-G sebagai kelas kontrol. Berdasarkan pengolahan data, hasil dari penelitian ini adalah: 1) terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran memerankan fabel setelah diterapkan teknik *jigsaw* pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil pembelajaran memerankan fabel di kelas eksperimen sebelum menggunakan teknik *jigsaw* adalah 44 sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan teknik *jigsaw* memiliki nilai rata-rata 79. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran memerankan fabel yang telah dilakukan mampu memberikan perubahan yang signifikan dengan hasil data statistik 0,000. Hal tersebut membuktikan bahwa teknik *jigsaw* efektif digunakan dalam pembelajaran memerankan fabel.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, pembelajaran memerankan fabel, *jigsaw*, dan eksperimen.

ABSTRACT

This research entitled "Application of Jigsaw Type Cooperative Learning Model in Fable Role Playing Lesson". This research is motivated by the problem of never giving material plays on learning fable text by Indonesian language teachers in school. This is evident from the findings of researchers who showed that there are still many students who never played a role, can not play a role, not even know how to play the role. The purpose of this study was to prove whether or not there was a significant difference in the ability to play the fable of learners before and after using the jigsaw type cooperative learning in the experimental class and the direct learning in the control class. The method in this research is quasi experiment with *pretest-posttest control group design*. The research was conducted in SMPN 30 Bandung with the research subject of class VII-H as experimental class and VII-G as control class. Based on data processing, the results of this study are: 1) there is a significant increase in the role of learning fable after applied jigsaw technique in the experimental class. The average value of learning outcomes playing fables in the experimental class before using the jigsaw technique is 44 whereas after being treated using jigsaw technique has an average value of 79. It shows the learning role of the fable that has been done is able to provide significant changes with the results of statistical data 0,000. It proves that effective jigsaw technique is used in learning to play fable.

Keyword: Jigsaw, Cooperative Learning, Role Playing Lesson, and experiment.