

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Model kooperatif tipe Jigsaw dalam materi keaktoran pada ekstrakurikuler Teater di SMA Negeri 1 Srengat Blitar dilakukan dengan lima kali pertemuan. Pertemuan terakhir yaitu untuk memperkuat data. Guru menggunakan jenis pendekatan kooperatif tipe Jigsaw selama proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru memberikan bimbingan lebih efektif kepada siswa dengan cara mengarahkan serta mendampingi siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Penerapan model kooperatif tipe Jigsaw berjalan dengan baik terutama dalam pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli, dalam pendekatan ini siswa diminta untuk berpikir kritis dalam menyampaikan pendapat sehingga dapat memecahkan masalah secara berkelompok. Materi yang diberikan oleh guru berupa latihan dasar bermain peran seperti olah tubuh, olah vokal, olah rasa, serta ekspresi yang harus dipahami sebelum mempelajari teknik bermain peran yang kompleks.

Kelebihan yang didapat dalam penerapan model kooperatif tipe Jigsaw dalam materi keaktoran yaitu, siswa akan diminta untuk berpikir dengan kritis dalam memecahkan suatu masalah dengan cara berkelompok, siswa akan lebih bersosialisasi dengan baik karena belajar secara berkelompok. Adapun penerapan model kooperatif tipe Jigsaw ini juga memiliki kekurangan seperti, perbedaan persepsi dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru, serta tidak semua

siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.

B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian pada objek materi keaktoran yang lain di SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw cukup menarik dan bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler berupa teori maupun praktik.

2. Bagi Siswa

Penelitian di SMA Negeri 1 Srengat Blitar khususnya pada ekstrakurikuler Teater Asmat perlu mendapatkan bimbingan dan motivasi yang berkelanjutan terkait semua materi mengenai bermain peran, agar siswa dapat lebih memiliki semangat dan percaya diri yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Siswa juga dapat mengembangkan ide yang berkualitas dalam beraktivitas melalui pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler Teater Asmat

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan panduan praktik kepada pembina ekstrakurikuler Teater di SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru disarankan dapat lebih kreatif memilih media pembelajaran supaya siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astria Dian. (2018). Pemeranan Tokoh Inggit dalam Naskah Monolog Inggit Karya Ahda Imran. *Doctoral Dissertation*, 41.
- Creswell. (2016). *Research Design, Pendekatan Model Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dewi Y., Mikaresti P., S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis Youtube pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14–30.
- Dewi, P. A. R., Bawa. P. W., & Sugama, I. W. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya Nusantara (Seni Tari) Kelas X (MM) 1 di SMK Negeri 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 1 (2), 50-55.
- Esminto., Sukowati., Suryowati N., A. K. (2016). Implementasi Model Stad dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Riset dan Konseptual, Volume 01*, 17.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika Kajian Ilmiah*, 01, 1–13.
- Fahri, M. (2020). *Pembelajaran Pantomim dengan Menggunakan Model Jigsaw pada Kelas VIII A Di SMP IT Ar Raihan Bambanglipuro Bantul (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)*.
- Fauziah W. (2023). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan Bandung.
- Harahap Neni., Siregar Sakinah., H. R. (2023). Pengaruh Manajemen Kelas terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat. *Basiceu*, 07, 613.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.
- Iswantara Nur. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Kodariah, N. (2022). Pengimplementasian Metode Pembelajaran Jigsaw dalam

Pembelajaran Karya Seni Rupa Tiga Dimensi di Salah Satu Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Karawang. *Journal Of Inovation Reserch Knowledge*, 289-292.

Khoerunisa P., & A. M. S. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 04, 3.

Khoirul, A. (2024). Perkembangan Peserta Didik SMA (Sekolah Menengah Atas). *Ilmiah Nusantara (JINU)*, 01, 80.

Lubis A., & H. H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *As Salam*, 01, 97.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pasha N., Iswantara N., & S. (2019). Model Pembelajaran Seni Teater di SMP Islam Terpadu (IT) Ar Raihan Bantul. *Model, learning, Theater arts*, 06.

Putri Y., Rahmadani F., & F. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Tambusai*, 08, 3951.

Rezky, K. (2018). *Perancangan Pelatihan Teknik Olah Dasar Teater Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 4 Barru. (Doctoral Disertation, Universitas Negeri Makassar)*.

Sihombing Richard., Siregar Rafif., Sitorus., S. T. (2023). Pengenalan Ekspresi Wajah Menggunakan Convolutional Neural Network (CNN). *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 01, 90–92.

Sinambela, L. P. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif : Untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Subarkah Rachmat., Siswa Bigar., R. (2023). Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Muhammadiyah Kaliabu Kecamatan Salaman. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Terapan*, 01, 54.

Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>

Sugama, I. W., Pratama, P. D., & Respati, D. A. D. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 146-156.

- Wanti D., Wati S., kamal M., & A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru Pai Di SMK Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. *Bintang Pendidikan Indonesia*, 01, 163.
- Yudianto., & F. E. (2021). Pembentukan Karakter Siswa dalam Pendidikan Karakter Ditinjau Dari Aliran Progresivisme. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 01, 845.
- Yolanda, E., Astuti, F., & Iriani, Z. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Metode Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw di SMP Negeri 3 Kota Solok. *Jurnal Sendratasik*, 8(3), 55-63.

Narasumber

- Afrizal, Muhammad Felix. (16). Siswa SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.
- Efendi Macella. (17). Siswa SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.
- Larasati Gadis. (16). Siswa SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.
- Santoso, Helmi Cahyo. (16). Siswa SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.
- Sari, Amelya Vernanda. (17). Siswa SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.
- Utama, Angga Setya Adi. (33). Pembina Ekstrakurikuler Teater Asmat SMA Negeri 1 Srengat Blitar. Blitar Jawa Timur.