

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Suharyanti (2018:4) berpendapat bahwa “Berbicara adalah perbuatan yang dapat menghasilkan bahasa untuk komunikasi”. Hal ini merupakan salah satu keterampilan yang mendasar, dalam mempelajari bahasa. Sedangkan Tarigan (2015:13) mengungkapkan bahwa “Berbicara memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai sarana komunikasi”. Menurut Wiyanti (2015:28) Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang seseorang menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara. Sukmawati (2015:28) mengungkapkan bahwa “Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara atau berujar dipelajari. Hal tersebut terjadi karena manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu berkomunikasi dengan orang lain sebagai wujud interaksi. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka-ragam. Memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang tertatur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Berbicara merupakan salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa. Berbicara adalah suatu kegiatan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat dengan perkataan atau tulisan dan sebagainya. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu bentuk kegiatan penyampaian pesan yang berisi ide, gagasan maupun perasaan yang dimiliki seseorang kepada orang lain secara lisan dengan tujuan agar penerima pesan dapat memahami isi pesan yang disampaikan.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Berbicara tentunya memiliki tujuan yang dapat diukur setelah proses berbicara itu selesai. Menurut Setyonegoro (2013:76) berpendapat bahwa berbicara bertujuan untuk memberikan informasi kepada lawan tuturnya sesuai dengan kebutuhan suatu proses komunikasi itu terjadi. Sedangkan menurut Permana (2015:134) berpendapat bahwa “Berbicara juga bertujuan untuk membantu setiap individual dalam mengelola pikiran sehingga menimbulkan dampak atau tindakan yang tepat”. Simpulan dari dua pendapat diatas bahwa keterampilan berbicara memiliki tujuan yang disesuaikan dengan kebutuhan dari berbagai situasi dan kondisi sehingga informasi dapat tersampaikan pada pendengar yang tepat.

Berbicara dengan tujuan mengekspresikan pikiran, perasaan gagasan, ide, dan pendapat adalah bentuk berbicara yang disebabkan dorongan dari internal individu. Berbicara seperti ini sifatnya personal, artinya manusia memiliki berbagai alasan yang melatarbelakangi timbulnya ide maupun gagasan yang muncul. Ribuan pikiran, perasaan, gagasan, dan pendapat tersebut dapat bersumber dari hasil respon panca indera maupun bersumber dari pikirannya. Hasil pemikiran dan perasaan tersebut dianggap perlu untuk disampaikan kepada orang lain. Alasan inilah yang menjadikan kegiatan berbicara dilakukan untuk mengkomunikasikannya kepada orang lain. Sedangkan berbicara dengan tujuan memberikan respon atas pembicaraan orang lain adalah kegiatan berbicara yang disebabkan rangsangan dari luar. Respon tersebut berwujud persetujuan atas makna pembicaraan orang lain, namun dapat juga berupa penolakan.

Berbicara memberikan respon dalam bentuk persetujuan dapat dilakukan dengan mengungkapkan pendapat yang sama. Ungkapan persetujuan bentuk berbicara dapat diartikan lebih luas, seperti memberikan penegasan dan mendukung. Respon yang berupa penolakan dapat diartikan sebagai tidak setuju, tidak sejalan, tidak sependapat, bertentangan, beda pendapat dalam bahasa hukum disebut *desenting opinion*, dan sebagainya. Menghibur orang lain diartikan keinginan untuk merubah isi hati dan pikiran orang agar terhibur. Orang sedang sedih, gembira atau senang adalah ekspresi yang dapat dilihat dan dikenali ciri-cirinya. Orang yang berhadapan dalam situasi ini memerlukan rangsangan dari luar. Rangsangan tersebut berupa informasi pembicaraan yang bersifat menyenangkan. Kata-kata menghibur tidak hanya diartikan mengandung kelucuan dan humoristis. Bentuk perhatian dan nasihat juga bisa diartikan menghibur. Berbicara yang bertujuan untuk menghibur dilandasi keinginan agar lawan bicara senang, gembira tidak sedih, atau terlepas dari perasaan emosional kesedihan dan beban

pikiran. Ilustrasi pembicaraan yang menghibur dapat dicontohkan ketika seorang penceramah yang memberikan kesejukan siraman rohani. Seorang sahabat yang memberikan nasihat kepada temannya, atau seorang pelawak yang mengundang tawa pendengar.

Bentuk berbicara seperti ini hampir ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara dengan tujuan menyampaikan informasi kepada orang lain memiliki kemiripan dengan berbicara yang didasari mengekspresikan pikiran, ide, maupun pendapat. Perbedaan yang paling mendasar terletak pada sumber pembicaraan. Sumber pembicaraan untuk menyampaikan informasi dapat berasal dari dalam dirinya, maupun berasal dari sumber lain. Memberikan informasi berarti menyampaikan berita kepada orang lain tentang sesuatu hal agar diketahui lawan bicara. Sumber berita dan isi berita mempengaruhi sifat informasi yang akan disampaikan. Berdasarkan keduanya, informasi dapat disebut sebagai berita, pesan, ajakan, maupun perintah. Tujuan berbicara yang terakhir adalah untuk membujuk. Membujuk adalah mempengaruhi orang lain agar mengikuti pemikiran maupun pendapat yang sama dengan pembicara.

3. Langkah-Langkah Berbicara

Menurut Slamet (2012:6) berpendapat bahwa “Berbicara merupakan sebuah proses atau cara untuk dapat berkomunikasi lebih baik”. Berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu:

- a. Memilih topik, minat pembicaraan, kemampuan berbicara, minat pendengar, kemampuan mendengar, waktu yang disediakan.
- b. Memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana.
- c. Menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup.

Sedangkan menurut Anzani (2016:175) mengemukakan bahwa langkah-langkah berbicara yaitu:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran /KD.
- b. Guru mendemonstrasikan bercerita di depan peserta didik.
- c. Peserta didik mencoba mendemonstrasikan bercerita tentang peristiwa menarik yang baru saja dialami di depan kelas.

- d. Agar peserta didik mendapat giliran, bisa juga penunjukan menggunakan cara undian.
- e. Agar lebih meriah dapat pula digunakan media film atau video
- f. Setelah selesai menyaksikan film atau video tersebut, peserta didik.
- g. Evaluasi

Maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah berbicara adalah Berdasarkan langkah-langkah di atas, seorang guru harus menyiapkan tema bercerita dan menetapkan bahan atau media serta untuk menunjang proses bercerita agar materi yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

4. Jenis-Jenis Berbicara

Menurut Slamet ST.Y (2013:38) berpendapat bahwa, jenis-jenis berbicara dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- a. Persuasif.
- b. Instruktif.
- c. Rekreatif.

Maka dapat didefinisikan lagi bahwa, berbicara persuasif menghendaki reaksi para pendengar untuk mendapat ilham atau inspirasi berbicara instruktif menghendaki reaksi dari pendengar berupa pengertian yang tepat. Berbicara instruktif bertujuan untuk memberitahukan, dan berbicara rekreatif bertujuan untuk menyenangkan. Jenis-jenis berbicara tersebut menghendaki reaksi dari para pendengar yang beraneka. Berbicara memiliki peran sebagai alat berkomunikasi dan tidak jarang seseorang pembicara harus mampu menyesuaikan dirinya untuk menyampaikan pesan dalam keadaan-keadaan tertentu.

Menurut Tarigan (2015:24-25) kegiatan (*speaking*) dibagi menjadi dua jenis yaitu :

- a. Berbicara dimuka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang dapat dibagi kedalam:
 - 1) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan yang bersifat informasi (*informative speaking*)
 - 2) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan atau persahabatan (*fellowship speaking*)
 - 3) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*)
 - 4) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*)
- b. Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi :
 - 1) Diskusi kelompok (*group discussion*) yang dapat di bedakan atas:
 - c. Tidak resmi (informal) yang masih dapat diperinci lagi menjadi kelompok studi, kelompok pembuatan kebijaksanaan, dan komik
 - 1) Resmi yang mencakup konferensi, diskusi, dan *Symposium*.
 - 2) Prosedur parlementer (*parliamentary prosedure*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, jenis berbicara dapat disimpulkan sebagai satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berbicara kepada siswa.

5. Model *Jigsaw*

a. Pengertian Model *Jigsaw*

Model *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Arsyad (2016:77-78) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran *jigsaw* sebagai petunjuk guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran”. Maksudnya model pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Sedangkan Menurut Putra (2014:32) berpendapat bahwa “Penerapan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa antara lain meningkatkan kerja sama antara siswa, tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan, melatih siswa berkomunikasi dengan anggota kelompoknya, serta menjadi siswa yang ahli dalam tugas yang diberikan”.

Maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran alternatif yang berasaskan gotong royong dimana siswa dikelompokkan dalam sebuah grup dan setiap siswa bertugas mempelajari suatu materi yang nantinya akan didiskusikan terhadap siswa lain. Model pembelajaran *jigsaw* ini memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak, antara lain:

- 1) Meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan daya ingat.
- 3) Dapat digunakan untuk mencapai daya penalaran tingkat tinggi.
- 4) Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individual).
- 5) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.

b. Tujuan Pembelajaran *Jigsaw*

Tujuan pembelajaran *jigsaw* adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun

secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu tim maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang, etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan kelompok dan pemecahan masalah.

Menurut Slavin (2015:34) ada tiga struktur tujuan pembelajaran *jigsaw* yaitu:

- 1) *Kooperatif*, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
- 2) *Kompetitif*, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lain.
- 3) Individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Sejalan dengan apa yang dikemukakan Bena (2016:17) tujuan pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Individual, keberhasilan seseorang ditentukan oleh orang itu sendiri tidak dipengaruhi oleh orang lain.
- 2) Kompetitif, keberhasilan seseorang dicapai karena kegagalan orang lain ada ketergantungan negatif.
- 3) *Kooperatif*, keberhasilan seseorang karena orang lain, orang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendirinya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi tujuan pembelajaran *jigsaw* adalah kerja sama yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu kelompok untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Inti dari tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa lainnya.

c. Langkah- langkah jigsaw

Menurut Elliot Aronson (2013:16), ada 6 langkah-langkah *Jigsaw* yaitu:

- 1) Tahap pertama, dalam tahap ini guru mempersiapkan materi yang dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok sesuai dengan pelajaran kooperatif, yakni siswa dibagi beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang). Terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 2) Tahap kedua, penyajian materi dalam penerapan kooperatif tipe *Jigsaw* pada awalnya diperkenalkan melalui penyajian kelas. Materi pelajaran diberikan

kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.

- 3) Tahap ketiga adalah setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Sebagai contoh, jika materi yang diberikan adalah alat komunikasi, seseorang siswa mempelajari tentang etika berkomunikasi, siswa lain mempelajari tentang etiket berkomunikasi.
- 4) Tahap keempat adalah anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari dari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- 5) Tahap kelima adalah setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- 6) Tahap keenam adalah ada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis. Memberikan kuis pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Siswa tidak diperbolehkan bekerjasama pada saat mengerjakan tes itu. Siswa menjawab seluruh pertanyaan secara individu.

Menurut Rusman (2012:218) langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4-5 orang.
- 2) Setiap orang dalam tim diberikan materi atau tugas yang berbeda
- 3) Anggota dalam tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli)
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai.
- 5) Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Pembahasan.
- 7) Penutup.

Maka dapat disimpulkan menurut pendapat diatas bahwa, langkah-langkah jigsaw adalah siswa belajar dalam kelompok kecil atau tim belajar yang terdiri atas 4-5 orang dalam satu kelompok, dan siswa bekerja sama dalam belajar.

6. Teks Drama

a. Pengertian Drama

Drama naskah disebut juga sastra lakon. Sebagai salah satu genre sastra, drama naskah dibangun oleh struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik,makna). Sedangkan Menurut satoto (2016:3) berpendapat bahwa “Drama

adalah ragam sastra dalam bentuk dialog yang dimaksudkan untuk dipertunjukan di atas pentas. Secara khusus, drama menunjukkan lakon yang serius.

b. Jenis – Jenis Drama

Berdasarkan paparan mengenai hakikat drama, drama terbagi menjadi empat macam, yaitu drama tragedi, drama ria/komedi, melodrama dan tragi komedi. Jenis-jenis drama akan lebih jelas dipaparkan sebagai berikut:

1) Drama Tragedi

Drama Tragedi adalah drama yang ceritanya sedih penuh kemalangan. Drama Tragedi Komedi, adalah drama yang ada sedih dan ada lucunya. Menurut Putra (2016:4) menyatakan bahwa "Drama tragedi atau duka cerita merupakan drama yang menceritakan kisah yang penuh dengan kesedihan". Tragedi juga disebut drama duka pelaku utama dalam tragedi dari awal sampai akhir pertunjukkan salalu menemui kegagain dalam memperjuangkan nasibnya. Drama tragedi diakhiri dengan kedukaan yang mendalam atas apa yang menimpa pelakunya (*sad ending*). Sedangkan menurut Dewojati (2010:42) menyatakan bahwa "Jenis drama tragedi muncul pada zaman Yunani Purba. Festival teater yang ada pada masa itu harus menampilkan tragedi dan komedi".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa drama tragedi adalah drama yang menyebabkan membaca dan penonton merasa haru, belaskasihan, dan ngeri. Jenis cerita ini cerita yang berakhir dengan duka lara atau kematian.

2) Drama ria/Komedi

Komedi atau disebut juga drama ria. Kebalikan dari tragedi, drama ini menceritakan kisah yang menyenangkan, menghibur, atau kisah ringan yang biasa terjadi di kehidupan sehari-hari. Tokoh dan nuansa panggung penuh canda, tawa, dan ejekan konyol yang membuat penonton terhibur. Menurut Nuryanto (2017:56) berpendapat bahwa "Drama ria/komedi adalah drama yang lucu dan menggelitik penuh keceriaan. Drama ini berfungsi menyenangkan hati dan memancing suasana terbahak-bahak dan didalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. ". Sedangkan menurut Dewojati (2010:47) berpendapat bahwa "Komedi adalah drama yang

mengungkapkan cacat dan kelemahan sifat manusia dengan cara yang lucu, sehingga penonton lebih menghayati kenyataan kehidupan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa drama komedi adalah drama yang penuh keceriaan yang menimbulkan tawa. Sehingga penonton lebih menghayati kenyataan kehidupan.

3) Melodrama

Melodrama dan melodramatis lebih sering dipandang dengan negatif untuk mengacu pada setiap cerita yang menampilkan situasi sensasional dan alur cerita yang terlalu emosional yang tampaknya dirancang untuk bermain di perasaan pemirsa. Menurut Putra (2016:5) menyatakan bahwa “Melodrama merupakan drama yang menampilkan lakon sentimental, mendebarkan hati, dan mengharukan, cerita-cerita dalam melodrama terkesan berlebihan sehingga kurang meyakinkan penonton”. Sejalan dengan pendapat Dewojati (2010:48) berpendapat bahwa "Melodrama merupakan drama yang mengupas suka duka kehidupan dengan cara menimbulkan rasa haru pada penontonnya”.

Maka dapat disimpulkan bahwa melodrama adalah cerita yang menampilkan situasi sensasional dan alur cerita yang terlalu emosional yang tampaknya dirancang untuk bermain di perasaan pemirsa.

4) TrageKomed

Tragekomi merupakan jenis-jenis drama yang menggabungkan tragedi dengan komedi. Tragekomi dibawakan layaknya drama tragedi serta dibawakan dengan selingan komedi. Contoh dari drama tragekomi yaitu Inside Out. Menurut Putra (2016:5) menyatakan bahwa "Tragekomi adalah perpaduan antara drama tragedi dan komedi. Isi drama tragedi komedi penuh dengan kesedihan, tetapi juga mengandung hal-hal yang menggelikan dan menimbulkan tawa”. Sedangkan menurut Dewojati (2010:48) menyatakan bahwa "Drama dapat berupa komedi (suka cerita) dan tragedi (duka cerita). Kekeliruan demikian terjadi karena kekacauan dengan istilah drama dalam hidup keluarga. Misalnya drama percintaan yang maksudnya mengandung peristiwa menyedihkan atau bahkan kadang mengerikan". Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa tragekomi adalah drama yang sesungguhnya berkebalikan.

b. Unsur Intrinsik Drama

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur yang termasuk dalam unsur intrinsik drama di antaranya tema, penokohan, alur (plot), latar (*setting*), amanat yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Tema

Tema adalah ide pokok yang mendasari suatu cerita. Menurut Satoto (2016:40) berpendapat bahwa "Tema adalah gagasan, ide atau pikiran utama di dalam karya sastra, baik terungkap secara tersurat maupun tersirat, tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik". Sedangkan Menurut Anggun, dkk. (2017:251) yang menyatakan bahwa "Tema adalah suatu gagasan pertama yang menjadi dasar cerita. Gagasan atau makna utama merupakan hal yang ditawarkan peneliti kepada pembaca, untuk itu tema tidak disembunyikan". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan pokok dalam sebuah cerita yang menjadi dasar cerita.

2) Tokoh dan Penokohan

Menurut Satoto (2016:40) berpendapat bahwa "Penokohan adalah proses penampilan 'tokoh' sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu pementasan lakon". Menurut Dewojati (2010:169) berpendapat bahwa "Penokohan adalah unsur karakter yang dalam drama biasa disebut tokoh adalah bahan yang paling aktif untuk menggerakkan alur. Lewat penokohan ini, pengarang dapat mengungkapkan alasan logis terhadap tingkah laku tokoh." Maka dapat disimpulkan bahwa penokohan/tokoh adalah penokohan adalah karakter yang terdapat di dalam bacaan/cerita dialog adalah percakapan antara dua tokoh atau lebih.

Ada empat jenis tokoh peran dalam penokohan:

- a) Tokoh Antagonis: Peran lawan, ia suka menjadi musuh atau penghalang tokoh protagonis yang menyebabkan timbulnya tikaian (konflik).
- b) Tokoh Tritagonis: Peran penengah, bertugas menjadi pelerai, pendamai atau pengantar protagonist dan antagonis.
- c) Tokoh Peran Pembantu: Peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik (tikaian) yang terjadi; tetapi ia diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita.

3) Alur (plot)

Alur (plot) cerita ialah rangkaian peristiwa yang membentuk suatu kesatuan cerita. Menurut Satoto (2016:45) berpendapat bahwa "Alur ialah rangkaian

peristiwa yang dijalin berdasarkan hukum sebab akibat dan merupakan pola, perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita kearah pertikaian dan penyelesaian.

4) Latar (*Setting*)

Latar disebut juga setting, yaitu tempat atau waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Menurut Satoto (2016:55) "Latar (*setting*) dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa". Sedangkan menurut Lauma (2017:7) berpendapat bahwa "Latar adalah keterangan petunjuk tentang tempat, waktu, peristiwa, fisik dalam suatu karya fiksi. Berdasarkan KBBI bahwa latar yaitu keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa latar terbagi menjadi tiga yaitu keterangan waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa.

5) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang disampaikan oleh peneliti kepada pembaca, pesan ini tidak disampaikan secara langsung. Menurut Anggun, dkk (2017:253) menyatakan bahwa "Amanat merupakan pesan yang terkandung dalam cerita atau pesan didaktis yang hendak disampaikan peneliti kepada pembaca melalui ceritanya tersebut". Sedangkan menurut Satoto (2016:40) "Amanat dalam drama adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada publiknya".

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

B. Kajian Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu meninjau penelitian sebelumnya. Peninjauan pada penelitian sebelumnya sangat penting. Hal ini dilakukan untuk mengetahui relevansi antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Namun perhatian yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan berbicara pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut. Pertama, Penelitian Ari Lidyana (2009) dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Model Kooperatif Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonosaren 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*" menyimpulkan dengan penggunaan metode kooperatif teknik jigsaw dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I mengalami ketuntasan belajar sebanyak 46%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 76% dan hasil tersebut meningkat lagi pada siklus III, yaitu 87%. Persamaan pada penelitian peneliti yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model *Jigsaw* Pada Kelas VIII A SMP Negeri 1 Simpang Hilir" terdapat persamaan dengan menggunakan model jigsaw, dan perbedaannya penelitian yang peneliti ini ambil menggunakan materi teks drama sedangkan penelitian sebelumnya tidak memasukkan materi yang diambil.

Kedua penelitian yang dilakukan Mulyono (2009) yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Paired Storytelling Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Made Slogohimo Wonogiri Tahun Pelajaran 2009/2010*" Menyimpulkan dengan penggunaan metode *Paired Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan berbicara yang ditandai dengan meningkatnya prestasi keterampilan berbicara disetiap siklusnya (siklus I 47%, siklus II 65%, siklus III 78%). Persamaan pada penelitian peneliti yang berjudul

“Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Jigsaw Kelas VIII A SMP Negeri 1 Simpang Hilir” terdapat persamaan dengan menggunakan model jigsaw, dan perbedaannya penelitian yang peneliti ini ambil menggunakan materi drama sedangkan penelitian sebelumnya tidak memasukkan materi yang diambil.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Hipotesis tindakan adalah terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *jigsaw*. Menurut Sugiyono (2012:64) berpendapat bahwa “Hipotesis tindakan merupakan praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh dengan melalui penelitian”. Maka dapat disimpulkan bahwa, hipotesis tindakan adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Jika, diterapkan pendekatan komunikatif, maka keterampilan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 akan meningkat.