

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI
DALAM KETERAMPILAN MEMBAWAKAN ACARA PADA
SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 2 LASEM**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Imanuddin Akhmad Al Islami

Nim : 2101412021

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI
DALAM KETERAMPILAN MEMBAWAKAN ACARA PADA
SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 2 LASEM**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Imanuddin Akhmad Al Islami
Nim : 2101412021
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juni 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.
NIP 196612101991031003

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP 198405022008121005



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Semarang

pada hari :

tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Subyantoro M.Hum.

NIP 196802131992031002

Ketua

U'um Qomariyah S.Pd., M.Hum.

NIP 198202122006042002

Sekretaris

Tommi Yuniawan S.Pd., M.Hum.

NIP 197506171999031002

Penguji I

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP 198405022008121005

Penguji II/Pembimbing II

Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.

NIP 196612101991031003

Penguji III/Pembimbing I



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

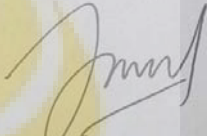
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2016



Imanuddin Akhmad Al Islami
NIM 2101412021

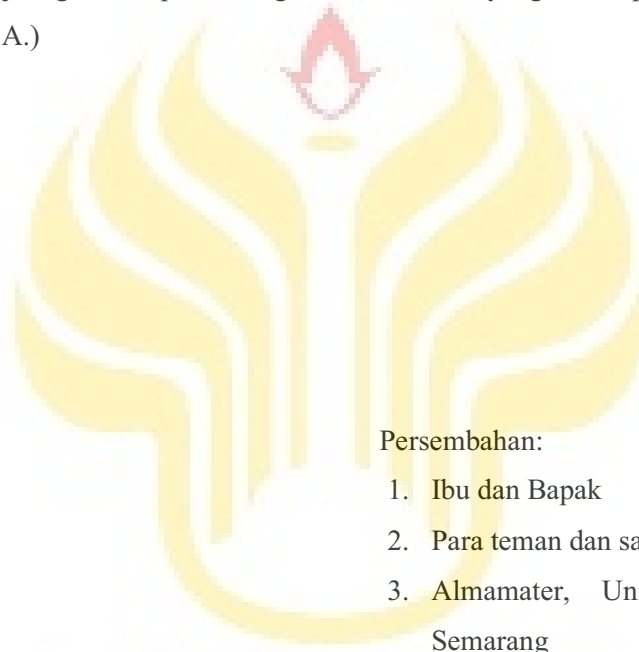


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Sesungguhnya disamping kesulitan ada kemudahan (QS. Al-insyirah: 6)
2. Bekerja keras mengejar impian, tetap lebih baik daripada menyesal di masa tua karena menyia-nyiakan masa muda (Mario Teguh)
3. Perjuangan hidup memang tidak semudah yang dimimpikan (Imanuddin A. A.)



Persembahan:

1. Ibu dan Bapak
2. Para teman dan sahabat
3. Almamater, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Al Islami, Imanuddin Akhmad. 2016. "Keefektifan Model Pembelajaran Simulasi dalam Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem". *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Pembimbing II: Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Model Pembelajaran Simulasi, Keterampilan Membawakan Acara

Keterampilan membawakan acara merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbicara. Keterampilan membawakan acara terdapat dalam pembelajaran berbahasa di sekolah karena melalui keterampilan membawakan acara siswa belajar untuk berbicara di depan umum, melatih respons dan spontanitas yang baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur. Agar dapat membawakan acara yang baik, ada dua aspek yang harus diperhatikan siswa, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi pola kalimat, lafal, jeda, suara dan tempo. Aspek nonkebahasaan meliputi mudah dimengerti, gerak, mimik, dan kelancaran. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara membawakan acara.

Berdasarkan paparan tersebut, masalah penelitian ini yaitu bagaimana keterampilan membawakan acara sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi dan apakah penggunaan model pembelajaran simulasi efektif digunakan untuk keterampilan membawakan acara. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan keterampilan membawakan acara sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi dan untuk membuktikan keefektifan model pembelajaran simulasi terhadap keterampilan membawakan acara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu/kuasi *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel penelitian ini yaitu variabel terikat penelitian ini berupa keterampilan membawakan acara dan variabel bebas penelitian ini berupa model pembelajaran simulasi. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan membawakan acara terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi dan menggunakan model pembelajaran simulasi lebih efektif daripada tanpa menggunakan model pembelajaran simulasi dalam keterampilan berbicara membawakan acara. Hasil ini dapat dibuktikan yang pertama, terdapat perbedaan rata-rata hasil nilai *posttest* setiap aspek yang dinilai yaitu aspek bahasa kelompok eksperimen sebesar 14,89 lebih besar dari kelompok kontrol sebesar 13,44, aspek ucapan kelompok eksperimen sebesar 45,04 lebih besar dari kelompok kontrol sebesar 44,44 dan aspek penampilan kelompok eksperimen sebesar 20,78 lebih besar dari kelompok kontrol sebesar 17,67. kedua,

penggunaan model pembelajaran simulasi lebih efektif daripada tanpa model pembelajaran simulasi. Nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yaitu $70,19 < 76,78$. Hasil analisis uji-t pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,504 < -1,706$) dan nilai *sig. (2-tailed)* $< 5\%$ ($0,005 < 0,05$). Selain itu, hasil pemerolehan *gain score* juga menunjukkan bahwa hasil nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari $0,05$ ($0,049 < 0,05$). Berdasarkan hasil nontes dapat diketahui adanya perubahan karakter siswa ke arah positif dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Saran yang dapat direkomendasikan dalam penelitian ini sebagai berikut. 1) kelemahan dalam membawakan acara kurang maksimal dalam aspek ucapan dan aspek penampilan. Untuk mengoptimalkan aspek tersebut guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Salah satu cara dengan menggunakan model pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran. Salah satu alternatif dapat menggunakan model pembelajaran simulasi yang dapat membantu siswa mengoptimalkan keterampilan membawakan acara khususnya dalam aspek ucapan dan aspek penampilan. 2) bagi penelitian selanjutnya, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kecocokan dalam penggunaan model pembelajaran guna mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam membawakan acara sesuai dengan konteks acara. Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran simulasi efektif digunakan untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara membawakan acara. Penelitian selanjutnya mengenai keefektifan penggunaan model pembelajaran perlu dilakukan guna mengetahui secara pasti penggunaan model pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran keterampilan berbicara.



PRAKATA

Puji syukur Peneliti haturkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat serta salam senantiasa tercurah pada nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Dengan berucap syukur Peneliti akhirnya menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Simulasi dalam Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem”.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tersusun bukan atas kemampuan dan usaha peneliti sendiri. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. dan Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. yang telah membimbing Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan pada Peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga Peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Kepala SMP N 2 Lasem yang telah memberikan izin penelitian.

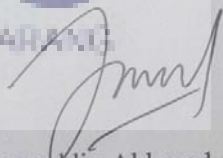
5. Ibu Winarti guru pamong yang senantiasa memberikan bimbingan pada Peneliti.
6. Siswa-siswi SMP N 2 Lasem yang menyambut dengan cinta.
7. Teman-teman kuliah (Titis, Dini, Linda, Rondiyah, Yuni, Fahzen, Tiar, Farid dan Adinul) yang telah memberi bantuan berupa saran dan kritik.
8. Temanku Wiga dan Kakak Sepupuku Iir yang telah membantu untuk dokumentasi penelitian.
9. Bapak dan Ibu yang senantiasa mendo'akan atas kelancaran pengerjaan skripsi ini.
10. Semua pihak yang belum disebutkan di sini.

Peneliti tidak bisa membalas kebaikan-kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu Peneliti. Peneliti hanya bisa mendo'akan agar kebaikan-kebaikan tersebut dicatat Tuhan sebagai amal baik. Kepada Tuhan Peneliti berharap agar mereka selalu mendapatkan naungan kasih dan sayang. Di samping itu, Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan dunia pendidikan.

Semarang, Juni 2016

Peneliti,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Imanuddin Akhmad Al Islami
NIM 2101412021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS	

2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teoretis	13
2.2.1 Keterampilan Membawakan Acara	13
2.2.1.1 Pengertian Membawakan Acara	13
2.2.1.2 Membuat Susunan Acara	15
2.2.1.3 Membuat Skenario Acara	16
2.2.1.4 Tugas-tugas yang Dilakukan Sebelum Membawakan Acara	18
2.2.1.5 Hal-hal yang Diperhatikan dalam Membawakan Acara	20
2.2.1.6 Faktor Kebahasaan dan Nonkebahasaan	21
2.2.1.6.1 Faktor Kebahasaan	21
2.2.1.6.2 Faktor Nonkebahasaan	22
2.2.1.7 Teknik-teknik dalam Membawakan Acara	23
2.2.2 Model Pembelajaran Simulasi	24
2.2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Simulasi	24
2.2.2.2 Sintaks Model Pembelajaran Simulasi	25
2.2.2.3 Sistem Sosial	26
2.2.2.4 Sistem Pendukung	27
2.2.2.5 Dampak Instruksional dan Pengiring	27
2.2.3 Keterampilan Membawakan Acara dengan Model Pembelajaran Simulasi	28
2.3 Kerangka Berpikir	29

2.4 Hipotesis	32
---------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	33
-----------------------------	----

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	34
---------------------------------------	----

3.3 Populasi dan Sampel	34
-------------------------------	----

3.3.1 Populasi	34
----------------------	----

3.3.2 Sampel	35
--------------------	----

3.4 Variabel Penelitian	35
-------------------------------	----

3.4.1 Variabel Keterampilan Membawakan Acara	35
--	----

3.4.2 Variabel Model Pembelajaran Simulasi	36
--	----

3.5 Instrumen Penelitian	38
--------------------------------	----

3.5.1 Instrumen Tes	38
---------------------------	----

3.5.2 Instrumen Nontes	38
------------------------------	----

3.5.2.1 Pedoman Observasi	38
---------------------------------	----

3.5.2.2 Dokumentasi	39
---------------------------	----

3.5.3 Uji Coba Instrumen	39
--------------------------------	----

3.5.3.1 Uji Validitas	39
-----------------------------	----

3.5.3.1.1 Validitas Isi	39
-------------------------------	----

3.5.3.1.2 Validitas Konstruk	40
------------------------------------	----

3.5.3.2 Uji Reliabilitas	41
--------------------------------	----

3.6 Teknik Pengumpulan Data	42
-----------------------------------	----

3.6.1 Teknik Tes	42
------------------------	----

3.6.2 Teknik Nontes	43
---------------------------	----

3.7 Teknik Analisis Data	43
3.7.1 Uji Normalitas	44
3.7.2 Uji Homogenitas	45
3.7.3 Uji Hipotesis	47
3.7.3.1 Pengujian Hipotesis	47
3.8 Prosedur Penelitian	48
3.8.1 Tahap Pra Eksperimen	48
3.8.2 Tahap Eksperimen	48
3.8.3 Tahap Pacaeksperimen	49
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	
4.1.1 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Sebelum	
Mendapatkan Perlakuan Model Pembelajaran Simulasi	51
4.1.1.1 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara pada	
Kelompok Kontrol	51
4.1.1.2 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara pada	
Kelompok Eksperimen	55
4.1.2 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Menggunakan	
Model Pembelajaran Simulasi	59
4.1.2.1 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Tanpa	
Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi pada	
Kelompok Kontrol	60
4.1.2.1.1 Pembelajaran Keterampilan Berbicara	

Membawakan Acara Kelompok Kontrol	60
4.1.2.1.2 Posttest Keterampilan Membawakan Acara	
Kelompok Kontrol	62
4.1.2.1.3 Deskripsi Observasi Karakter Siswa pada	
Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	
Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran	
Simulasi	66
4.1.2.2 Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	
Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi	
pada Kelompok Eksperimen	67
4.1.2.2.1 Pembelajaran Keterampilan Berbicara	
Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	67
4.1.2.2.2 Posttest Keterampilan Membawakan Acara	
Kelompok Eksperimen	73
4.1.2.2.3 Deskripsi Observasi Karakter Siswa pada Keterampilan	
Berbicara Membawakan Acara Menggunakan Model	
Pembelajaran Simulasi	77
4.1.3 Perbandingan Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	
Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol	78
4.1.4 Hasil Analisis Data Penelitian	83
4.1.4.1 Uji-t	83
4.1.4.1.1 Uji-t Data Pretest dan Posttest Keterampilan	
Berbicara Membawakan Acara Kelompok	

Kontrol	84
4.1.4.1.2 Uji-t Data Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	85
4.1.4.1.3 Uji-t Data Selisih Skor Pretest ke Posttest Serta Selisih Rerata Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	87
4.1.4.2 Hasil Uji Hipotesis	88
4.2 Pembahasan	89
4.2.1 Keterampilan Berbicara Membawakan Sebelum Acara Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi	89
4.2.2 Keefektifan Model Pembelajaran Simulasi pada Keterampilan Membawakan	91
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	34
Tabel 3.2 Variabel Penelitian	37
Tabel 3.3 Hasil Hitung Statistika Uji Validitas	40
Tabel 3.4 Hasil Hitung Statistika Uji Reliabilitas	42
Tabel 3.5 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	45
Tabel 3.6 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	46
Tabel 4.1 Rerata Pretest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok Kontrol	53
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Pretest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok Kontrol	54
Tabel 4.3 Rangkuman Data Statistik Skor Pretest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol	54
Tabel 4.4 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Pretest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol	55
Tabel 4.5 Rerata Pretest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	57
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Pretest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	51
Tabel 4.7 Rangkuman Data Statistik Skor Pretest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	59

Tabel 4.8 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Pretest Keterampilan	
Berbicara Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	59
Tabel 4.9 Rerata Posttest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok	
Kontrol	64
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Skor Posttest Keterampilan Membawakan	
Acara Kelompok Kontrol	65
Tabel 4.11 Rangkuman Data Statistik Skor Posttest Keterampilan Berbicara	
Membawakan Acara Kelompok Kontrol	65
Tabel 4.12 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Posttest Keterampilan	
Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol	66
Tabel 4.13 Hasil Observasi Karakter Siswa Kelas Kontrol	67
Tabel 4.14 Rerata Posttest Keterampilan Membawakan Acara Kelompok	
Eksperimen	75
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Skor Posttest Keterampilan Membawakan	
Acara Kelompok Eksperimen	76
Tabel 4.16 Rangkuman Data Statistik Skor Posttest Keterampilan Berbicara	
Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	77
Tabel 4.17 Kategori Kecenderungan Perolehan Skor Posttest Keterampilan	
Berbicara Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	77
Tabel 4.18 Hasil Observasi Karakter Siswa Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.19 Perbandingan Data Statistik Pretest dan Posttest Kelompok	
Kontrol dan Kelompok Eksperimen	79
Tabel 4.20 Perbandingan Rata-rata Hasil Nilai Pretest Kelompok	
Eksperimen dan Kelompok Kontrol	79
Tabel 4.21 Perbandingan Rata-rata Hasil Nilai Posttest Kelompok	

Eksperimen dan Kelompok Kontrol	81
Tabel 4.22 Perbandingan Karakter Siswa Keterampilan Membawakan Acara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	82
Tabel 4.23 Rangkuman Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol	84
Tabel 4.24 Rangkuman Hasil Uji-t Data Pretest dan posttest keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol	85
Tabel 4.25 Rangkuman Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen	86
Tabel 4.26 Rangkuman Hasil Uji-t Data Pretest dan Posttest Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Eksperimen	86
Tabel 4.27 Rangkuman Hasil Uji-t Data Selisih Pretest ke Posttest serta Selisih Rerata Keterampilan Berbicara Membawakan Acara Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	87



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Simulasi dan Model Konvensional pada Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara	31
Gambar 3.1 Desain Nonequivalent Control Group Design	33
Gambar 4.1 Kelompok Kontrol pada saat Pretest	52
Gambar 4.2 Kelompok Eksperimen pada saat pretest	56
Gambar 4.3 Siswa sedang Membawakan Acara pada Kelompok Kontrol .	62
Gambar 4.4 Kelompok Kontrol pada Saat Posttest	63
Gambar 4.5 Siswa Mengambil Lintingan Kertas Berisi Konteks Acara ...	68
Gambar 4.6 Siswa Menyimak Penjelasan Guru Mengenai Langkah- Langkah Mengisi Lembar Kerja 1	69
Gambar 4.7 Perwakilan Kelompok Membacakan Hasil Diskusi	69
Gambar 4.8 Siswa Menyimak Penjelasan Guru Mengenai Langkah- Langkah Mengisi Lembar Kerja 2	70
Gambar 4.9 Siswa Berdiskusi Menentukan Peran Untuk Anggota Kelompok	72
Gambar 4.10 Siswa Melakukan Proses Simulasi Membawakan Acara	72
Gambar 4.11 Guru dan Siswa Melakukan Pemantaban dan Debriefing ...	73
Gambar 4.12 Kelompok Eksperimen pada Saat Posttest	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	99
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	116
Lampiran 3 Soal Pretest dan Posttest	121
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa	122
Lampiran 5 Data Nilai Keterampilan Berbicara Membawakan Acara	125
Lampiran 6 Hasil Hitung Statistika	129
Lampiran 7 Data Penilaian Observasi Sikap Kelas Eksperimen	140
Lampiran 8 Dokumentasi	146
Lampiran 9 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	159
Lampiran 10 Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	160
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	161
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian	162



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam Tarigan (2008) mencakupi empat komponen, yaitu (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); (3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Berbicara sebagai salah satu dari keterampilan berbahasa yang menekankan pada aspek produktif, sama halnya dengan menulis. Membaca dan menyimak lebih mengarah kepada aspek reseptif. Keempatnya saling berhubungan dan saling bertautan satu sama lain. Pemerolehan keterampilan berbahasa dalam Tarigan (2008) biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, dimulai dari belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, setelah itu belajar membaca dan menulis.

Salah satu kompetensi keterampilan yang harus dicapai siswa dalam kurikulum 2006 (KTSP), khususnya untuk siswa kelas 8 SMP/MTs adalah Mengemukakan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan diskusi dan protokoler. Standar kompetensi tersebut, kemudian dijabarkan dalam beberapa kompetensi dasar salah satunya adalah Membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun. Keterampilan membawakan acara merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbicara. Keterampilan membawakan acara terdapat dalam pembelajaran berbahasa di sekolah karena melalui keterampilan membawakan acara siswa belajar untuk berbicara di depan umum, melatih respons dan spontanitas yang baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur.

Pada siswa kelas 8 SMP membawakan acara membutuhkan keterampilan berbicara di depan umum, melatih respons dan spontanitas yang baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur. Membawakan acara dan pembawa acara sangatlah berbeda, membawakan acara merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang pemandu acara untuk menyampaikan susunan acara kepada peserta atau hadirin yang mengikuti acara (Yudha dan Aminah 2008), sedangkan pembawa acara merupakan seseorang yang menjadi pemandu acara atau orang yang membawakan acara (Hariningsih dkk 2008). Hubungan dari keduanya sangat erat karena apabila dalam membawakan acara tidak ada pembawa acaranya maka kegiatan membawakan acara tidak akan berjalan lancar. Karena itu, dalam membawakan acara dibutuhkan seorang pembawa acara.

Agar dapat membawakan acara yang baik, ada dua aspek yang harus diperhatikan oleh siswa, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi pola kalimat, lafal, jeda, suara dan tempo. Aspek nonkebahasaan meliputi mudah dimengerti, gerak, mimik, dan kelancaran.

Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran tentu sangat berpengaruh pada keefektifan pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Suprijono 2013:46).

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas banyak variasinya, akan tetapi tidak semua model pembelajaran sesuai untuk pembelajaran keterampilan membawakan acara yang membutuhkan kemahiran dalam berbicara. Salah satunya yaitu model pembelajaran simulasi yang mempunyai ciri khas dengan menekankan proses berlatih.

Sudirman (1992:158), model pembelajaran simulasi merupakan bentuk penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk mendapatkan suatu pemahaman tentang hakikat suatu keterampilan tertentu. Selain itu model pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran dengan memindahkan suatu kejadian nyata ke dalam ruang kelas untuk melatih keterampilan tertentu dan meningkatkan partisipasi belajar. Di dalam model pembelajaran simulasi siswa dituntut untuk berperan aktif dan berpartisipasi langsung dengan melaksanakan peran, fungsi dan tanggung jawab mereka.

Keefektifan model pembelajaran simulasi dapat diketahui dari dilihat indikator pencapaian. Indikator pencapaian dari model pembelajaran simulasi dari Rachman (2014) menjelaskan sebagai berikut 1) meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar; 3) meningkatkan pola interaktif kelas dan struktur serta kondisi kelas; dan 4) memaksimalkan peran siswa dan mengurangi peran dominan guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa permasalahan pada latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa dalam membawakan acara. Model yang sesuai materi dapat memudahkan siswa untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa dalam membawakan acara.
2. Keterampilan membawakan acara merupakan hal yang penting untuk dipelajari siswa agar siswa terbiasa berbicara di depan umum. Permasalahan siswa dalam membawakan acara yaitu kurangnya mengoptimalkan membawakan acara baik saat mengutarakan sesuatu, serta melatih pikiran dan ucapan secara padu untuk menyampaikan gagasan secara kronologis dan terstruktur.

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah tersebut, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan membawakan acara. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini. Peneliti memberikan batasan masalah yaitu lebih efektif pembelajaran membawakan acara menggunakan model pembelajaran simulasi atau pembelajaran membawakan acara tanpa menggunakan model pembelajaran simulasi pada siswa kelas 8 SMP.

Pembatasan masalah yang dibahas yaitu keefektifan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran konvensional dalam keterampilan membawakan

acara. Untuk mendapatkan simpulan uji keefektifan antara model pembelajaran simulasi yang diterapkan pada siswa; serta model konvensional yang diterapkan pada siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan membawakan acara sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem?
2. Bagaimana keterampilan membawakan acara sesudah mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem
3. Apakah penggunaan model pembelajaran simulasi efektif digunakan untuk keterampilan membawakan acara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan keterampilan membawakan acara sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem.
2. Menjelaskan keterampilan membawakan acara sesudah mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi pada siswa kelas 8 SMP Negeri

2 Lasem

3. Membuktikan keefektifan model pembelajaran simulasi terhadap keterampilan membawakan acara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberi sumbangan informasi dan masukan bagi pengembangan teori pembelajaran keterampilan membawakan acara dan pengembangan model pembelajaran simulasi pengajaran bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai penggunaan model pembelajaran simulasi sebagai salah satu model pembelajaran dalam pengajaran keterampilan membawakan acara.

- b. Bagi pengajar

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan teknik dan model pembelajaran, khususnya pembelajaran keterampilan membawakan acara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian untuk pengujian sebuah model pembelajaran dalam suatu keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara siswa telah banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian ini digunakan sebagai penguat asumsi peneliti yang dilakukan oleh Lane dan Peres (2006), Stancic dkk (2007), Barjis dkk (2012), Miertova dan Lepiesova (2013), Sari (2014), Dorca (2015) dan Krisbiono (2015).

Lane dan Peres (2006) menuliskan artikel tentang "*Interactive Simulations in The Teaching of Statistics: Promise And Pitfalls*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan simulasi dalam pembelajaran statistik tersedia di web. Meskipun ini memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih menyenangkan tetapi harus digunakan hati-hati jangan sampai membuat siswa menjadi pengamat pasif dan memberikan akses simulasi tanpa memberikan struktur yang cukup bagi mereka. Struktur yang dimaksud cara sesuatu yang disusun. Terkait dengan penelitian ini, penerapan simulasi diterapkan dengan memberikan struktur yang cukup bagi siswa.

Stancic dkk (2007) menuliskan artikel tentang "*Simulation Models in Education*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa model simulasi saat ini bagian dari belajar dengan berbantuan komputer dan panduan penting bagi pendidikan seumur hidup. Sebuah model yang baik telah disertai dengan teks, materi demonstrasi, lembar kerja, panduan guru, manual mahasiswa,

serta alat untuk guru agar mampu membuat perubahan dalam program simulasi komputer, seperti *text-editor*, sebuah editor grafis serta editor sumber daya. Selain itu, kertas menjelaskan mengapa penting untuk mengikuti skema bangunan dan membahas masalah kredibilitas. Kemudian, model ini dijelaskan sebagai metode pembelajaran dependen dan independen dari penggunaan komputer dan pandangan aspek berharga ditampilkan. Terkait dengan penelitian ini, model disertai dengan teks, materi demonstrasi, lembar kerja, panduan guru, serta alat pembelajaran untuk guru, namun penelitian Stancic dalam bentuk *E-learning*.

Barjis dkk (2012) melakukan penelitian dengan judul "*Innovative Teaching Using Simulation and Virtual Environments*". Penelitian tersebut membahas tentang pengujian keinovatifan dari model simulasi dalam pengajaran dan lingkungan. Selain itu penelitian ini menggambarkan metode pedagogis yang beragam dan pendekatan itu, dikombinasikan dengan perangkat lunak yang tepat, telah digunakan untuk mengajar pemodelan dan pengambilan keputusan teknik. Bidang yang berbeda dan mata pelajaran bisa mendapatkan keuntungan dengan cara yang berbeda dari simulasi, permainan berbasis pendekatan pendidikan, dan lingkungan belajar virtual (misalnya, *Second Life*, *Innov8*). Untuk lebih teknis dan bidang berorientasi teknik, simulasi adalah cara yang menonjol dari pengajaran, bereksperimen, dan berurusan dengan sistem yang kompleks.

Hal ini terutama terjadi dengan sistem yang sangat kompleks yang variabel dan umpan balik dinamis beberapa mempromosikan ketidakpastian dan ketidakpastian dalam perilaku dan interaksi dengan lingkungan. Untuk area bisnis manajemen rantai pasokan dan manajemen operasi, tidak hanya simulasi, tetapi

juga lingkungan belajar virtual dan permainan-interaksi berdasarkan memiliki potensi pendidikan yang signifikan.

Meskipun perbatasan antara permainan dan simulasi semakin kabur, seseorang dapat membedakan mana permainan memberikan hasil yang paling efektif dan mana simulasi dapat membuktikan lebih berkhasiat. Misalnya, untuk sistem teknis, terutama kompleks rekayasa dan infrastruktur sistem, simulasi memegang banyak manfaat, sedangkan pendekatan-game berbasis dapat nilai besar dalam jaringan multipelaku, di mana manajer, investor, pembuat kebijakan, politisi, dan kelompok sosial lainnya berinteraksi dan sering mengejar kepentingan agak bertentangan.

Miertová dan Lepiešová (2013) menuliskan penelitian tentang *“Innovative Teaching Methods In The Professional Training Of Nurses: Simulation Education”*. Hasil dari artikel tersebut sebagai berikut pendidikan Simulasi ini ternyata memiliki banyak manfaat dalam pelatihan profesional perawat. Hal ini diadakan, dikendalikan aman, dan realistis kondisi (dalam simulasi laboratorium) mencerminkan rumah sakit nyata dan peduli lingkungan masyarakat tanpa risiko merugikan pasien nyata disertai dengan pembekalan, diskusi dan analisis dari semua kegiatan siswa telah dilakukan dalam skenario simulasi. lingkungan belajar tersebut mendukung, menantang, konstruktif, termotivasi, menarik, terampil, fleksibel, inspirasi dan hormat.

Berdasarkan artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk penggunaan model simulasi dalam pendidikan perawat sangat memberikan manfaat. Semua kegiatan siswa dilakukan sesuai skenario simulasi. Berbeda dengan penelitian

tersebut bahwa penelitian ini penggunaan model simulasi diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara.

Sari (2014) melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Membawakan Acara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi”. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian Sari meneliti kemampuan membawakan acara menggunakan metode demonstrasi, sedangkan penelitian ini meneliti keefektifan penggunaan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran membawakan acara. Jadi penelitian tersebut tidak menguji keefektifan metode demonstrasi tetapi menguji kemampuan membawakan acaranya dan penelitian ini pengujian keefektifan model pembelajaran dalam membawakan acara.

Hasil penelitian tersebut sebagai berikut *Pertama*, kemampuan membawakan acara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman dengan menggunakan metode demonstrasi untuk indikator ketepatan pengucapan (pelafalan) tergolong cukup (C) dengan mean 59 berada pada rentangan 56-65%. *Kedua*, Kemampuan membawakan acara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman dengan menggunakan metode demonstrasi untuk indikator ketepatan penggunaan intonasi tergolong baik (B) dengan mean 78 berada pada rentangan 76-85%.

Ketiga, kemampuan membawakan acara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman dengan menggunakan metode demonstrasi untuk indikator ketepatan sikap tergolong baik (B) dengan mean 83 berada pada rentangan 76-85%. *Keempat*, kemampuan membawakan

acara siswa kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman dengan menggunakan metode demonstrasi untuk indikator ketepatan mimik wajah tergolong baik sekali (BS) dengan mean 86 berada pada rentangan 86-95%.

Dorca (2015) menuliskan penelitian yang berjudul "*Implementation and use of Simulated Students for Test and Validation of new Adaptive Educational Systems: a Practical Insight*". Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang ini adalah kalau penelitian dari Dorca pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model simulasi, sedangkan penelitian ini menguji model pembelajaran apakah efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara. Penggunaan siswa simulasi untuk pengujian dan validasi pendekatan baru dalam bidang ini sangat penting. Oleh karena itu, karya ini menggambarkan pelaksanaan dan penggunaan simulasi untuk evaluasi empiris tiga strategi berbeda untuk otomatis pemodelan gaya belajar.

Hal itu perlu untuk membandingkan efisiensi strategi, untuk memilih yang terbaik. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme praktis untuk mengevaluasi dan membandingkan mereka, sebaiknya tanpa keterlibatan sumber daya manusia. Kemudian, tujuan utama menggunakan simulasi dalam pekerjaan ini adalah untuk membandingkan efisiensi strategi 'dan untuk menemukan satu yang paling menjanjikan. Penelitian itu empiris, dan telah menyebabkan peningkatan yang cukup besar pada komponen cerdas untuk pemodelan otomatis belajar dan mengajar gaya, yang telah diuji, disesuaikan dan ditingkatkan dalam waktu yang wajar dan dengan biaya rendah. Strategi terbaik jelas ditemukan,

seperti yang digambarkan oleh eksperimen dan hasil yang disajikan dalam penelitian tersebut.

Krisbiono (2015) melakukan penelitian tentang “*Keefektifan Penggunaan Model Sinektik dan Model Simulasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMA*”. Tujuan penelitian tersebut adalah menguji keefektifan penggunaan model sinektik dan model simulasi dalam pembelajaran menulis teks drama berdasarkan gaya belajar. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran simulasi dalam keterampilan membawakan acara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem.

Hasil penelitian tersebut sebagai berikut (1) penggunaan model sinektik efektif dalam pembelajaran menulis teks drama pada peserta didik yang bergaya belajar visual dan auditorial. Berdasarkan hasil Uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,399 > 1,99$ dan nilai rata-rata tes akhir 86,91. (2) penggunaan model simulasi efektif dalam pembelajaran menulis teks drama pada peserta didik yang bergaya belajar visual dan auditorial. Berdasarkan hasil Uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $24,221 > 1,99$ dan nilai rata-rata tes akhir 83,45. (3) model sinektik dalam pembelajaran menulis teks drama efektif pada peserta didik yang bergaya belajar visual sedangkan model simulasi dalam pembelajaran menulis teks drama efektif pada peserta didik yang bergaya belajar auditorial. Nilai rata-rata menulis teks drama yang diperoleh peserta didik menggunakan model sinektik lebih tinggi dari pada model simulasi, yaitu $86,91 > 83,45$. Pada peserta didik yang bergaya belajar visual, model sinektik lebih efektif dari pada model simulasi, yaitu $87,05 > 85,47$

Peserta didik yang bergaya belajar auditorial, model simulasi lebih efektif dari pada model sinektik yaitu $83,69 > 84,81$. Ini berarti ada efek persinggungan antara model sinektik, model simulasi, dan gaya belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis teks drama.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan tersebut, diketahui bahwa penelitian berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Simulasi terhadap Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Lasem” belum pernah dilakukan. Penelitian ini melanjutkan dan melengkapi penelitian mengenai model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara. Pemilihan model pembelajaran simulasi disebabkan menitikberatkan pada keaktifan dan kreativitas siswa, serta membebaskan siswa untuk berlatih berbicara di depan umum.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoretis penelitian ini meliputi hakikat berbicara keterampilan berbicara, hakikat membawakan acara dan hakikat model pembelajaran simulasi.

2.2.1 Keterampilan Membawakan Acara

2.2.1.1 Pengertian Membawakan Acara

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa aktif dari seorang pemakai bahasa yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan (Solihah 2007:8). Dalam pengertian, menurut Djiwandono dan Nurgiyanto (dalam Solihah 2007:8) berbicara merupakan bagian

dari kemampuan berbahasa yang aktif produktif, yang menuntut kegiatan *econding*, yaitu kegiatan menghasilkan bahasa kepada pihak lain secara lisan.

Menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dalam situasi yang normal, orang melakukan kegiatan berbicara dengan motivasi ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain atau ingin memberikan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Pembicaraan dalam situasi yang demikian, kejelasan penuturan tidak semata-mata ditentukan oleh ketepatan bahasa (*verbal*) yang dipergunakan saja, melainkan dibantu oleh unsur-unsur linguistik seperti gerakan-gerakan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian berbicara tersebut, dapat diambil sebuah simpulan. Berbicara adalah bentuk komunikasi lisan untuk dengan menuangkan ide, gagasan, atau pemikiran dalam bentuk ujaran. Artinya, kemampuan berbicara yang baik adalah kemampuan mengemukakan gagasan secara lisan dengan jelas, runtut, lengkap, dan objektif. Salah satu bagian dari keterampilan berbicara adalah keterampilan membawakan acara.

Membawakan acara adalah menyampaikan susunan acara kepada peserta atau hadirin yang mengikuti acara. Dalam membawakan acara, kita harus dapat menyesuaikan sikap kita terhadap acara yang sedang dijalani. Artinya, kita dapat membedakan sikap saat membawakan acara yang sifatnya gembira, sedih, dan khidmat (Yudha dan Aminah 2008:129).

Hariningsih dkk (2008:103) menyatakan bahwa membawakan acara itu tugas seorang pemandu acara/pembawa acara. Pembawa acara juga disebut

presenter, MC (*master of ceremony*), *host*, dan VJ (*video jockey*). Pembawa acara memandu acara dari awal sampai akhir. Pembawa acara yang membawakan acara harus mempunyai sikap yang baik sehingga meninggalkan kesan yang baik pula pada peserta acara. Hal tersebut berpengaruh pada kesuksesan acara yang diselenggarakan.

Dalam membawakan acara, seorang pembawa acara hendaknya menggunakan bahasa yang baik, benar, dan santun. Bahasa yang baik dan benar merupakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, mudah dipahami, serta sesuai dengan situasi dan kondisi. Selain itu, pembawa acara wajib menggunakan bahasa yang santun sehingga tidak menyinggung perasaan pihak tertentu.

2.2.1.2 Membuat Susunan Acara

Menurut Arief (2009) susunan acara adalah susunan materi-materi acara yang akan mengisi suatu acara. Materi acara ini biasanya dirancang oleh protokoler, lalu diserahkan kepada pewara. Susunan acara ini berisikan urutan-urutan acara yang akan dibawakan/dibacakan pada saat acara berlangsung, dan biasanya berisikan garis-garis besar acara saja. Materi acara disusun sesuai dengan aturan yang berlaku, yakni logis dan pantas sesuai dengan bentuk acara. Untuk materi acara yang berupa pidato/pembicaraan, seperti laporan, sambutan atau sepatah kata, disusun dengan urutan dari yang berjabatan terendah dulu. Misalnya susunan acara pembukaan seminar sebagai berikut.

- 1) Pembukaan (oleh pewara);
- 2) Laporan Ketua Panitia;

- 3) Sambutan dari Dekan;
- 4) Sambutan, sekaligus membuka seminar secara resmi oleh Rektor;
- 5) Pembacaan doa; dan
- 6) Penutup (oleh pewara).

Jadi untuk menyusun acara, jabatan ketua lebih rendah dari jabatan dekan, maka laporan ketua panitia dulu, baru sepatah kata/sambutan dekan. Begitu pula jabatan dekan lebih rendah dari rektor, maka dekan dulu yang berbicara, setelah itu baru rektor, begitu seterusnya.

Susunan acara ini boleh dibacakan oleh pewara waktu membuka acara kalau urutan materinya tidak terlalu banyak lebih baik dibacakan. Apalagi kalau sudah ada dalam undangan tidak perlu dibacakan lagi oleh pewara, karena akan menghabiskan waktu saja.

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa dapat disimpulkan langkah-langkah dalam membuat susunan acara sebagai berikut.

- 1) Menentukan konteks acara yang akan dibawakan; dan
- 2) Menentukan materi acara/garis besar acara berdasarkan konteks acara.

2.2.1.3 Membuat Skenario Acara

Setelah materi disusun, maka untuk memudahkan pewara sebaiknya materi tersebut dipindahkan ke dalam skenario acara. Skenario acara merupakan gambaran utuh dari aba-aba pelaksanaan acara yang dibawakan/dibacakan oleh pewara, mulai dari awal sampai akhir acara (Arief 2009:14). Skenario acara ditulis oleh pewara, dengan tujuan untuk memperlancar pelaksanaan acara, karena

skenario ini boleh dibacakan saja lagi oleh pewara sewaktu acara berlangsung. Pewara hanya tinggal menyesuaikan saja lagi dengan intonasi, tempo, nada dan mimik serta ekspresi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ketentuan harus atau tidaknya seorang pewara menulis skenario acara tergantung pada.

- 1) Pewara itu sendiri, kalau ia ingin lancar dan tidak terbata-bata sewaktu membawakan acara terutama acara resmi; dan
- 2) Dewan Juri, kalau pewara dalam suatu kegiatan lomba. Biasanya dalam lomba juri ingin melengkapi nilai peserta dengan kemampuan pewara menulis skenario acara, terutama bahasanya (Arief 2009: 15).

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa langkah-langkah dalam membuat skenario acara sebagai berikut.

- 1) Menuliskan materi acara/garis besar acara; dan
- 2) Menuliskan aba-aba pelaksanaan berdasarkan setiap materi acara.

Untuk acara hiburan/bebas jarang orang menulis skenario acaranya, kecuali dalam lomba saja. Hal ini terjadi karena cukup sulit menulis uraian yang begitu banyak, apalagi untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi. Pewara dalam acara ini boleh berkomentar dengan menarik agar acara terkesan hidup dan marak, tidak kaku seperti dalam acara resmi. Pada waktu menulis skenario acara harus diperhatikan beberapa hal berikut.

- 1) Pemakaian/penulisan harus sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (baku);
- 2) Pemakaian/pemilihan kata harus sesuai dengan topik acara, tepat dan bervariasi;

- 3) Penulisan kalimat harus efektif, agar mudah dimengerti, logis dan menarik; dan
- 4) Perhatikan penulisan nama, pangkat dan gelar seseorang, jangan sampai salah. Jika satu orang disebut pangkat dan gelarnya, yang lain juga harus disebut, jika satu orang tidak disebut, yang lain juga tidak (Arief 2009:15).

2.2.1.4 Tugas-tugas yang Dilakukan Sebelum Membawakan Acara

Kesuksesan suatu acara dipengaruhi oleh keberhasilan seseorang sebelum melaksanakan tugasnya dalam membawakan acara. Menurut Nindiani (2010) menjelaskan tugas-tugas yang dilakukan sebelum membawakan acara adalah melakukan persiapan yang baik dan membacakan acara secara lancar. Persiapan yang dilakukan sebelum membawakan acara adalah (1) tumbuhkan rasa percaya diri, antara lain dengan mempersiapkan materi dengan baik, mempersiapkan penampilan yang sesuai dengan acara tersebut, menambahkan wawasan secara terus-menerus, selalu berkoordinasi dengan panitia, mengatakan pada diri sendiri bahwa terpilih untuk menjalankan tugas ini berarti mampu melakukannya; (2) kenali *area venue* atau lokasi acara yang akan berlangsung; (3) pelajari susunan acara atau *rundown* dengan baik; (4) ikuti latihan, gladi kotor dan gladi bersih untuk semakin memantapkan persiapan supaya lebih menguasai acara yang akan dibawakan dan menambah rasa percaya diri; (5) cek *sound-system* atau mikrofon dengan benar. Pastikan suara jernih dan jelas didengar oleh pendengar di seluruh ruangan; dan (6) cek perlengkapan acara, seperti gong, spidol untuk

penandatanganan prasasti dan sebagainya sehingga nantinya semua akan berjalan dengan lancar.

Selain itu menurut Gemilang (2013) menyebutkan tugas-tugas yang dilakukan sebelum membawakan acara sebagai berikut.

a. Menyusun skenario acara

Penguasaan acara merupakan kunci keberhasilan seseorang dalam membawakan acara. Sebelum membawakan acara seseorang menyusun sendiri skenario acara yang akan dibacakannya berdasarkan susunan acara yang telah dibuat oleh protokol. Skenario acara menurut Arief (2009:14) merupakan gambaran utuh dari aba-aba pelaksanaan acara yang dibacakan oleh pembawa acara mulai dari awal sampai akhir. Skenario acara ditulis oleh pembawa acara untuk mempelancar pelaksanaan acara karena skenario ini boleh dibacakan oleh pembawa acara sewaktu acara berlangsung.

b. Mengecek kesiapan

Mengecek kesiapan sebelum berlangsungnya acara merupakan salah satu tugas pembawa acara yang tidak boleh diabaikan. Kegiatan yang dilakukan pembawa acara untuk mengecek kesiapan sebelum tampil membawakan acara, antara lain berkoordinasi dengan panitia dan pengisi acara, mengecek kesiapan tata busana dan tata rias, mengecek kelayakan mikrofon yang digunakan.

c. Membawakan acara yang telah disusun

Tugas-tugas dalam membawakan acara yang telah disusun diantaranya memperhatikan teknik muncul, salam pembuka dan penutup, membacakan isi acara, sampai dengan humor cerdas yang membuat penonton terkesan.

d. Mengendalikan waktu dan membuat penonton puas

Panitia mengatur waktu setiap mata acara sesuai dengan susunan acara yang sudah direncanakan, tetapi pembawa acara menjadi pengontrol waktu yang mutlak pada saat pelaksanaan acara. Oleh karena itu, pembawa acara harus berusaha untuk tetap konsisten pada waktu yang telah ditentukan oleh panitia. Selanjutnya, seorang pembawa acara akan dapat membuat penontonnya puas jika menjalankan tugasnya dengan baik dan bersemangat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas yang dilakukan sebelum membawakan acara sebagai berikut (1) menyusun skenario acara; (2) mengenali area; dan (3) mengecek kesiapan.

2.2.1.5 Hal-hal yang Diperhatikan dalam Membawakan Acara

Membawakan acara harus dilakukan dengan baik. Terkadang, sebuah kesuksesan acara ditentukan oleh seorang pembawa acara. Maka itu, dalam membawakan sebuah acara perlu memerhatikan beberapa hal. Yudha dan Aminah (2008) menyatakan hal yang perlu kita perhatikan dalam membawakan sebuah acara antara lain berikut .

1. Penggunaan bahasa yang santun dan komunikatif;
2. Mengucapkan salam, ucapan terima kasih, serta sapaan dengan tepat;
3. Menyampaikan acara sesuai urutan acara dengan benar;
4. Menumbuhkan kesan berkomunikasi dengan hadirin atau peserta; dan
5. Menerapkan intonasi dan artikulasi yang tepat.

Dengan memerhatikan beberapa hal di atas, kalian tentu akan dapat membawakan acara dengan baik.

2.2.1.6 Faktor Kebahasaan dan Nonkebahasaan

Pembawa acara yang baik akan selalu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan berbicaranya, baik faktor kebahasaan maupun nonkebahasaan. Dengan begitu, pembicara tidak akan mengalami kecemasan komunikasi saat menampilkan keterampilan berbicaranya di depan umum.

2.2.1.6.1 Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan menurut Arsjad dan Mukti (1988:17-18), meliputi (1) ketepatan ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata (diksi); dan (4) ketepatan sasaran pembicaraan.

Badudu dan Shinta (2012:50) menjelaskan bahwa ada enam faktor kebahasaan yang harus diperhatikan oleh seorang pembawa acara jika ingin berhasil dalam tugasnya. Faktor kebahasaan yang dimaksud, sebagai berikut.

1. Lafal yang benar;
2. Aksentuasi;
3. Pemenggalan kalimat (jeda);
4. Diksi;
5. Intonasi; dan
6. Menggunakan kalimat efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor kebahasaan yang perlu diperhatikan pembawa acara, yaitu (1) kejelasan lafal; (2) pemilihan kata atau diksi; (3) intonasi; dan (4) penggunaan kalimat efektif.

2.2.1.6.2 Faktor Nonkebahasaan

Badudu dan Shinta (2012:56) menyebutkan bahwa ada enam faktor nonkebahasaan yang dapat mempengaruhi seorang pembawa acara dalam membawakan acara sebagai berikut.

1. Bersikap tenang

Ketenangan dapat tercipta bila pembawa acara itu yakin akan kemampuan dirinya dan kepercayaan diri yang dimilikinya. Untuk mendukung pengembangan sikap tenang, seorang pembawa acara harus sudah ada di tempat acara kira-kira setengah jam sebelum acara dimulai.

2. Tampil mengesankan

Penampilan yang mengesankan adalah penampilan yang penuh wibawa, cerah, bersemangat, wajar, tidak berlebihan, tidak kemayu, dan tidak malu-malu.

3. Cepat tanggap dan kaya inisiatif

Sikap cepat tanggap dan kaya inisiatif sangat dibutuhkan ketika ada acara yang berlangsung di luar rencana yang sudah dipersiapkan. Bila secara tiba-tiba terjadi perubahan atau pembatalan sebuah acara, pembawa acara diharapkan dapat mengatasi masalah itu dengan sebaik-baiknya sehingga hadirin tidak kecewa, bahkan bila perlu hadirin tidak menyadari perubahan tersebut.

4. Kata improvisasi

Kemampuan ini berkaitan dengan kekayaan rasa humor. Improvisasi sangat dibutuhkan untuk acara tidak resmi dan bersifat santai, terutama jika peserta yang ikut kebanyakan anak-anak muda.

5. Tidak emosional

Pembawa acara hendaknya dapat melupakan perasaan yang sedang bergejolak dalam dirinya, seperti sedih, kesal, marah dan sebagainya.

6. Memiliki suara yang enak didengar

Suara yang enak didengar adalah suara bernada rendah dan bergema bukan suara yang bernada tinggi dan nyaring melengking.

2.2.1.7 Teknik-teknik dalam Membawakan Acara

Untuk membawakan acara perlu mengetahui tentang teknik-teknik membawakan acara. Dalam buku paket bahasa Indonesia untuk kelas 8, teknik-teknik dalam membawakan acara sebagai berikut.

1. Lakukan kontak mata : Pandangi audiensi ke seluruh ruangan, pandang tepat ke mata mereka;
2. Lakukan gerakan tangan atau isyarat dan sikap yang alami, spontan (tidak dibuat-buat);
3. Lakukan gerakan tubuh, meliputi ekspresi wajah, gerakan tangan, kaki, lengan, bahu, mulut atau bibir, gerakan hidung, kepala dan badan;
4. Jangan melakukan gerakan yang monoton, misalnya meremas-remas jari, menepuk tangan, dan lain-lain;
5. Jangan lakukan gerakan yang tidak bermakna atau tidak mendukung pembicaraan, misalnya memegang kerah baju, mengelus atau menyibak rambut, memainkan mikrofon, garuk-garuk kepala, dan lain-lain;
6. Ucapkan setiap kalimat dengan senyum; dan

7. Jika dalam pembukaan anda mengucapkan salam, beri jeda beberapa detik untuk memberi kesempatan audiensi menjawab.

2.2.2 Model Pembelajaran Simulasi

2.2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura atau berbuat seolah-olah yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Model ini memindahkan situasi nyata kedalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dijelaskan Ali (2004:83) sebagai berikut.

Simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Jadi simulasi pada dasarnya semacam model dalam pengajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip; atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

Menurut Sudirman (1992:158), model pembelajaran simulasi yaitu bentuk penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk mendapatkan suatu pemahaman tentang hakikat suatu keterampilan tertentu. Jones, K (1982:2) mendefinisikan model pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut.

A simulation is an event. It is not taught. The student become participants and shape the event. They have roles, functions, duties and responsibilities – as ecologist, king, manager, explorer, reporter, survivor, administrator – within a structured situation involving problem solving and decision making.

Simulasi adalah sebuah situasi. Hal ini tidak diajarkan. Siswa berpartisipasi langsung, dan membuat situasi. Mereka mempunyai peran, fungsi, hak, dan tanggungjawab sebagai ekolog, raja, manajer, pengembang, pembawa berita, orang yang mampu bertahan hidup, petugas administrasi dalam sebuah situasi yang terstruktur yang membutuhkan pemecahan masalah dan pembuatan keputusan.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran dengan memindahkan suatu kejadian nyata ke dalam ruang kelas untuk melatih keterampilan tertentu dan meningkatkan partisipasi belajar. Di dalam model pembelajaran simulasi siswa dituntut untuk berperan aktif dan berpartisipasi langsung dengan melaksanakan peran, fungsi dan tanggung jawab mereka.

Model pembelajaran simulasi pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui peniruan-peniruan bentuk pengalaman yang sebenarnya. Simulasi dapat digunakan sebagai model mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

2.2.2.2 Sintak Model Pembelajaran Simulasi

Menurut Joyce dan Weil (2009:442), model ini memiliki 4 tahap sebagai berikut:

Tahap I, Orientasi

- a. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi;
- b. Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan; dan
- c. Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

Tahap II, Latihan Bagi Peserta

- a. Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah-langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat dan tujuan yang akan dicapai;

- b. Menugaskan para pemeran dalam simulasi; dan
- c. Mencoba secara singkat suatu episode.

Tahap III, Proses Simulasi

- a. Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut;
- b. Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hal pengamatan terhadap performa si pemeran;
- c. Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional; dan
- d. Melanjutkan permainan/simulasi.

Tahap IV, Pemantapan dan Debriefing

- a. Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi;
- b. Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta;
- c. Menganalisis proses;
- d. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata;
- e. Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran; dan
- f. Menilai dan merancang kembali simulasi.

2.2.2.3 Sistem Sosial

Karena guru telah memilih aktivitas simulasi dan mengarahkan siswa pada aktivitas yang telah didemonstrasikan tersebut, sistem sosial dalam simulasi tentu saja sangat kental. Namun, dalam sistem yang terstruktur ini, lingkungan pembelajaran dengan interaksi kooperatif bisa dan seharusnya, berkembang. Kesuksesan terakhir dalam simulasi, sebenarnya, juga ditentukan oleh kerja siswa.

Dengan bekerja sama, siswa bisa saling *sharing* ide, saling mengevaluasi dengan teman-temannya, dan tidak hanya bergantung pada evaluasi guru, sistem sosial semacam ini seharusnya menyenangkan dan meriah.

2.2.2.4 Sistem Pendukung

Ada banyak sumber dalam hal ini. Misalnya saja, *Social Science Education Consortium Data Book* yang menyajikan lebih dari lima puluh simulasi yang cocok digunakan dalam studi sosial. Aktivitas-aktivitas simulasi juga di *review* secara reguler dalam jurnal *social education*. Selain itu, banyak simulasi komputer telah dikembangkan pada tahun-tahun belakangan ini dan sangat mudah dipraktikkan.

2.2.2.5 Dampak Instruksional dan Pengiring

1. Dampak Instruksional

- a. Kapasitas pengajaran diri;
- b. Pengetahuan kurikulum dan skill-skill; dan
- c. Kepercayaan diri sebagai pembelajar.

2. Dampak Pengiring

- a. Responsif pada umpan balik;
- b. Kemandirian sebagai pembelajar; dan
- c. Sensitif pada hubungan sebab-pengaruh.

2.2.3 Keterampilan Membawakan Acara dengan Model Pembelajaran

Simulasi

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan membawakan acara dengan menggunakan model pembelajaran simulasi merupakan pembelajaran yang

bertujuan agar siswa bisa mengerti apa itu membawakan acara dan bagaimana membawakan acara yang baik. Tujuan pembelajaran membawakan acara yang dimaksud adalah keterampilan membawakan acara sesuai dengan teknik membawakan acara yang baik dan benar. Membawakan acara juga harus mengetahui tugas-tugas membawakan acara itu apa saja.

Model pembelajaran simulasi digunakan sebagai alat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dalam membawakan acara yang baik dan benar. Model pembelajaran simulasi ini juga memberikan latihan dengan cara melakukan proses peniruan (Ali 2004), sehingga siswa mempunyai gambaran yang jelas dalam membawakan acara. Jadi model pembelajaran simulasi dapat membantu siswa untuk lebih mengetahui teknik membawakan acara yang baik dan benar.

Penerapan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara (Joyce et al 2009) yaitu pada tahap pertama, *orientasi*, guru meminta siswa untuk memilih konteks acara yang akan dibawakan. Tahap kedua, *latihan bagi peserta*, siswa mengerjakan lembar kerja 1 untuk membuat susunan acara, dan mengerjakan lembar kerja 2 untuk membuat skenario acara serta siswa berlatih membawakan acara bersama kelompok. Tahap ketiga, *proses simulasi*, siswa mempraktikkan skenario acara sebagai pembawa acara. Tahap akhir, *pemantapan dan debriefing*, siswa dan guru mengevaluasi siswa yang maju membawakan acara.

2.3 Kerangka Berpikir

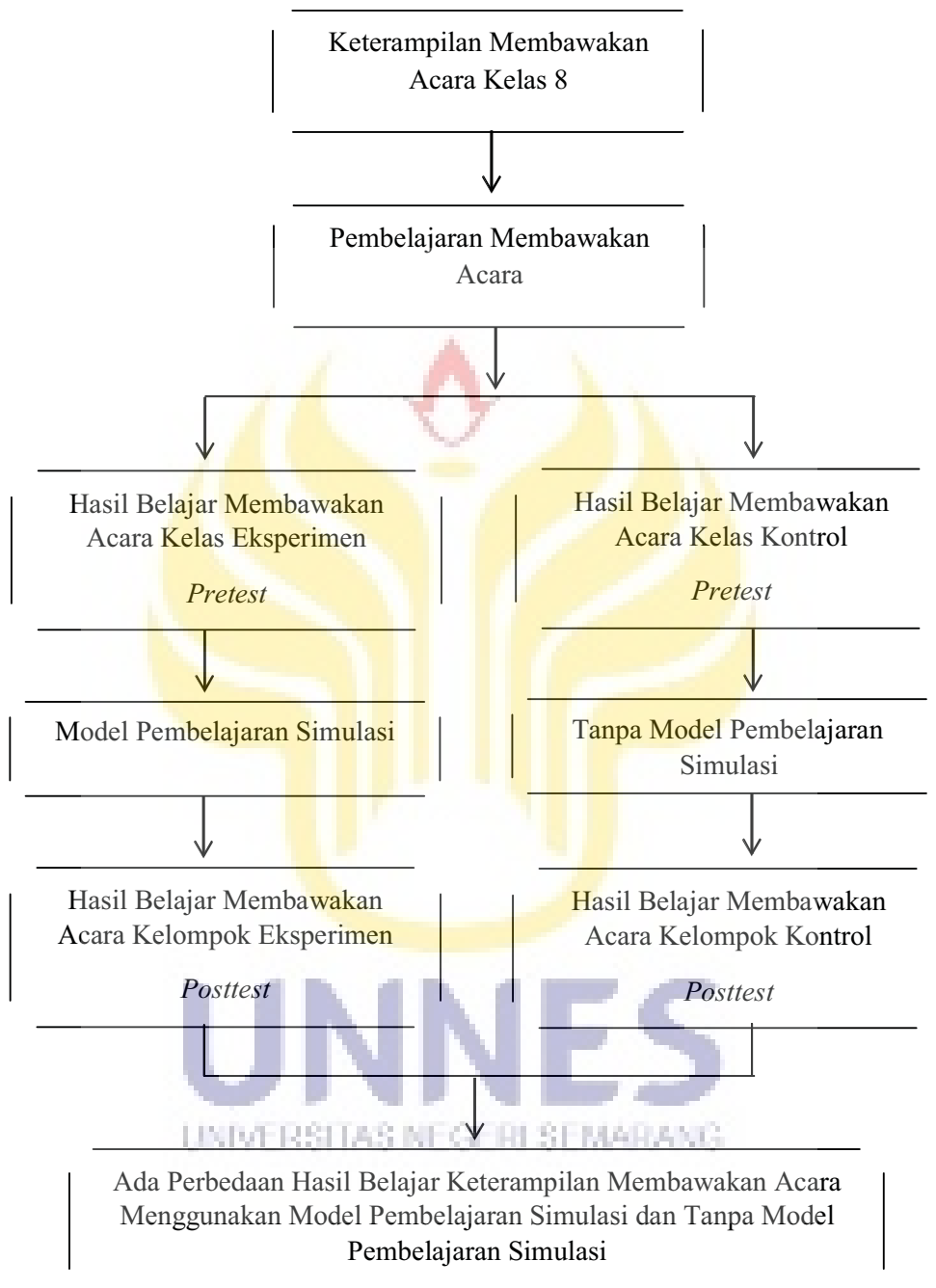
Keterampilan berbicara khususnya keterampilan membawakan acara merupakan salah satu bagian dalam kesatuan pembelajaran bahasa Indonesia yang tersusun pada kurikulum 2006 kelas 8 SMP. Dalam menunjang kegiatan membawakan acara menjadikan suatu objek penelitian yang akan dikaji oleh peneliti dengan cara perlakuan kelas eksperimen. Dengan adanya aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dikatakan tidak optimal apabila belum adanya uji model, selain itu terbatasnya pemanfaatan model tersebut pada pembelajaran membawakan acara dijadikan sebagai alasan perlakuan kelas eksperimen.

Model pembelajaran simulasi digunakan sebagai rangsangan siswa lebih efektif dalam membawakan acara. Selain dapat melatih siswa berpikir kreatif dan rasional, model pembelajaran simulasi memiliki ciri khas menekankan proses berlatih.

Proses pembelajaran pada penelitian ini diawali dengan mengkaji hasil *pretest*. *Pretest* dilakukan pada kelas 8B dan 8C setelah dilakukan pembelajaran dengan metode langsung. Hasil *pretest* tersebut digunakan untuk menguji homogenitas dan normalitas. Jika kedua kelas tersebut homogen, dan berdistribusi normal, kelas tersebut dapat dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan melaksanakan pembelajaran membawakan acara dengan model pembelajaran simulasi. Sementara itu, kelompok kontrol pada penelitian ini akan melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran membawakan acara melalui model pembelajaran simulasi, maka akan diperoleh hasil belajar membawakan acara (*posttest*). Dari hasil *posttest* kemudian akan diperoleh keefektifan model pembelajaran dalam pembelajaran membawakan acara.





Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Simulasi dan Tanpa Model Pembelajaran Simulasi pada Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara

2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Hipotesis nol (H_0)

- a. Pembelajaran keterampilan membawakan acara dengan menggunakan model pembelajaran simulasi tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan membawakan acara tanpa menggunakan model pembelajaran simulasi.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

- a. Pembelajaran keterampilan membawakan acara dengan menggunakan model pembelajaran simulasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan membawakan acara tanpa menggunakan model pembelajaran simulasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian pada bab sebelumnya, simpulan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Keterampilan membawakan acara sebelum mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi diketahui dari nilai *pretest* keterampilan berbicara membawakan acara. Keterampilan berbicara membawakan acara pada kelompok kontrol diperoleh hasil rerata *pretest* bahwa pada aspek bahasa sebesar 14,89, aspek ucapan sebesar 43,85 dan aspek penampilan sebesar 16,44 dengan kategori kecenderungan nilai dalam kategori rendah. Keterampilan berbicara membawakan acara pada kelompok eksperimen diperoleh hasil rerata *pretest* bahwa aspek bahasa sebesar 15,44, aspek ucapan sebesar 40,89 dan aspek penampilan sebesar 17,33 dengan skor kecenderungan nilai dalam kategori rendah.
2. Model pembelajaran simulasi efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara membawakan acara siswa kelas 8C SMP Negeri 2 Lasem. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji-t data selisih skor *pretest* ke *posttest* serta selisih rerata keterampilan berbicara membawakan acara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penghitungan yang diperoleh dari kelompok eksperimen adalah nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 sehingga lebih kecil dari 0,05 ($0,005 < 0,05$), dan dapat dinyatakan signifikan. Selain itu, selisih pemerolehan rerata pada kelompok

eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest* lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hasil selisih rerata pada kelompok eksperimen adalah sebesar 6,59 sedangkan pada kelompok kontrol hanya sebesar 0.19.

5.2 Saran

1. Kelemahan dalam membawakan acara kurang maksimal ketika proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pembelajaran keterampilan membawakan acara guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Salah satu cara dengan menggunakan model pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan model pembelajaran simulasi yang dapat membantu siswa mengoptimalkan keterampilan berbicara khususnya keterampilan membawakan acara.
2. Penelitian selanjutnya, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kecocokan dalam penggunaan model pembelajaran guna mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam membawakan acara sesuai dengan konteks acara. Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran simulasi efektif digunakan untuk mengoptimalkan keterampilan berbicara membawakan acara. Penelitian selanjutnya mengenai keefektifan penggunaan model pembelajaran perlu dilakukan guna mengetahui secara pasti penggunaan model pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Arief, Ermawati. 2009. ““Performance” Pembawa Acara yang Profesional”. *Jurnal Bahasa dan Seni*. Vol 10 No. 1 hlm. 11-16.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti U.S. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Badudu, Rendra dan Dewi Shinta. 2012. *Bukan Pidato & MC Biasa : Seni & Praktik Public Speaking Super Dahsyat!*. Yogyakarta: Pustaka Cerdas.
- Barjis, Joseph, Ashish Gupta, Ramesh Sharda, Tatiana Bouzdine-Chameeva, Peggy D. Lee, dan Alexander Verbraeck. 2012. “Innovative Teaching Using Simulation and Virtual Environments. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*. Vol. 7. hlm. 237-255.
- Dorca, Fabiano. 2015. “Implementation and use of Simulated Students for Test and Validation of new Adaptive Educational Systems: a Practical Insight”. *Int J Artif Intell Educ*. 25: 319-345.
- Gemilang, J. 2013. *Tips & Trik Menjadi MC Cerdas, Humoris dan Menarik: Cara Instan Jadi MC Handal*. Yogyakarta: Araska.
- Hariningsih, Dwi, Bambang Wisnu dan Septi Lestari . 2008. *Membuka Jendela Ilmu Pengetahuan dengan Bahasa Dan Sastra Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. 2009. *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jones, Ken. 1982. *Simulations in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Krisbiono, Agung Dias. 2015. “Keefektifan Penggunaan Model Sinektik dan Model Simulasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama Berdasarkan Gaya Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMA”. *Jurnal Seloka 4*. Vol. 2. hlm. 125-130.
- Lane, David M. dan S. Camille Peres. 2006. “Interactive Simulations In The Teaching Of Statistics: Promise And Pitfalls”. *Jurnal*. Universitas Houston, Clear Lake, United States.
- Miertová, Michaela dan Martina Lepiešová. 2013. “Innovative Teaching Methods In The Professional Training Of Nurses: Simulation Education”. *Institute of Nursing, Jessenius Faculty of Medicine in Martin, Comenius University in Bratislava, Slovakia. Mefanet J*, Vol 1(2), hal.55–60

- Nindiani, Ninda. 2010. *Sukses Jadi MC: Profesional, Positif, Inspiratif*. Yogyakarta: Kanisius
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Statistik terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pramesti, Getut. 2015. *Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sari, Tiara. 2014. "Kemampuan Membawakan Acara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi". *Skripsi*. Padang: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, (STIP) PGRI Sumatera Barat.
- Shinta, Dewi dan Rendra Badudu. 2012. *Bukan Pidato & MC Biasa: Seni & Praktik Publik Speaking Super Dasyat!*. Yogyakarta: Pustaka Cerdas.
- Solihah, Atikah, Ovy Soviati Rivay, dan Ardianto Bahtiar. 2007. *Studi Komparatif Kompetensi Berbicara Siswa SMA dan siswa SMK*. Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Stančić , Hrvoje, Sanja Seljan, Ana Cetinic, dan Dijana Sankovic. 2007. "Simulation Models in Education". Department of Information Sciences, Faculty of Humanities and Social Sciences. Vol. 2. hlm. 469-481.
- Sudirman, N. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : Rosdakarya.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yudha, Asep dan Siti Aminah. 2008. *Berbahasa dan Bersastra Indonesia 2*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.