



**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENYUSUN
TEKS DISKUSI DENGAN MODEL SIMULASI
DAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Nama : Fitriyaningsih

NIM : 2101412028

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

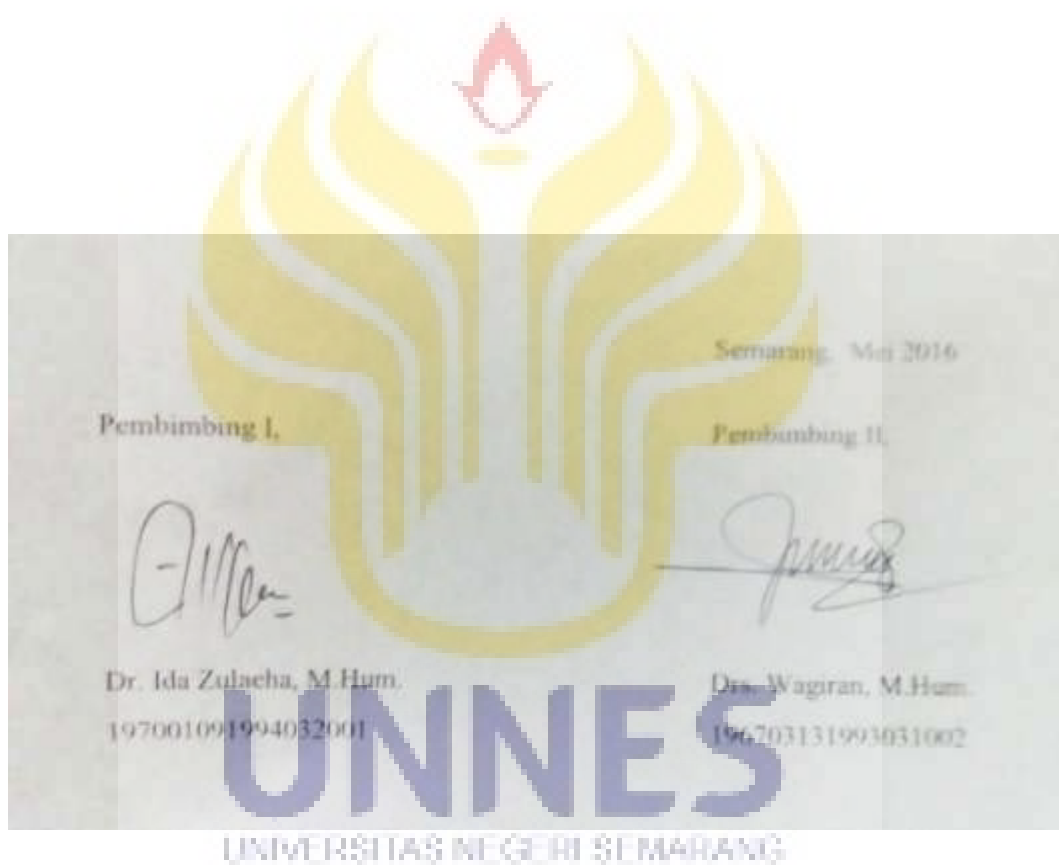
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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



PENGESAHAN KELULUSAN

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

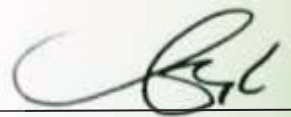
pada hari : Rabu

tanggal : 15 Juni 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)

Ketua



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. (198405022008121005)

Sekretaris



Tommi Yuniawan, S.Pd., M.Hum. (197506171999031002)

Penguji I



Drs. Wagiran, M.Hum. (196703131993031002)

Penguji II



Dr. Ida Zulaeha, M.Hum. (197001091994032001)

Penguji III



PERNYATAAN

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



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Alhamdulillahirobbil 'aalamiin (Alquran Surah Alfatihah:2)
2. Sungguh, orang-orang yang bertakwa mendapat kemenangan (Alquran Surah An Naba:31)

Persembahan

1. Bapak Sumardi dan ibu Karmonah tercinta yang senantiasa mendoakan dan mendukungku, terima kasih atas kasih sayang, semangat, dan motivasi yang tiada terkira.
2. Kakak-kakakku tersayang Sri Hartiyah dan Wandoni, Muhammad Imron dan Ika Mujiati, Kumyatun dan Sayuti, Winarsih dan Mustamir, Sunadi dan Arfah Ubaidah, beserta keluarga kecilnya, doa, kasih sayang, dan motivasi kalian adalah semangat bagiku.
3. Sahabat-sahabatku seperjuangan, Mila, Umnae, Anni, Lili Andriani, Lili Astuti, Lina, Ratna, Meis, Nala, Nikmah, Wiwik, Rikzi, Khoir, Ratih, Eri, Arini, Kak Tyas, dan Kak Titis.
4. Sahabat-sahabati PMII Komisariat Al Ghazali Semarang.

SARI

Fitriyaningsih. 2016. *Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi dan Model Problem Based Learning Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Ida Zulaeha, M.Hum., Drs. Wagiran, M.Hum.

Kata kunci: menyusun teks diskusi, model simulasi, model *problem based learning*.

Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis termasuk salah satu aspek keterampilan dalam kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VIII. Kendala dalam pembelajaran menyusun teks diskusi diantaranya motivasi siswa yang rendah, kesulitan siswa dalam menyampaikan pendapat, sedikitnya perbendaharaan kata yang dimiliki siswa, dan siswa kesulitan dalam menentukan urutan permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis memerlukan model pembelajaran yang efektif dan analisis gaya belajar siswa agar dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah (1) menentukan keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar (visual, audio, dan kinestetik) siswa kelas VIII SMP, (2) menentukan keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berdasarkan gaya belajar (visual, audio, dan kinestetik) siswa kelas VIII SMP, (3) mengetahui perbedaan keefektifan antara pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model simulasi dan model PBL berdasarkan gaya belajar (visual, audio, dan kinestetik) siswa kelas VIII SMP.

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *quasi eksperimen faktorial* dengan desain faktorial 2x3. Sampel dalam penelitian dipilih dengan *purposive sampling*. Sampel penelitian meliputi keterampilan menyusun teks diskusi pada siswa kelas VIII E SMP N 2 Demak (kelas eksperimen 1) dan siswa kelas VIII I SMP N 1 Demak (kelas eksperimen 2). Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan model simulasi dengan jumlah responden 30 siswa. Kelas eksperimen 2 diberi perlakuan model PBL dengan jumlah responden 34 siswa. Sebelum diberi perlakuan, dilakukan *pretest* pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui kondisi awal siswa. Selanjutnya diberi perlakuan dan dilakukan *posttest* pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian (1) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis efektif dilakukan dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP, (2) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis efektif dilakukan dengan model PBL berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP, (3) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar kinestetik siswa kelas VIII SMP lebih efektif digunakan dibanding dengan model PBL dan gaya belajar lainnya. Nilai rata-rata aspek keterampilan siswa kelas simulasi gaya belajar visual < kelas PBL gaya

belajar visual, yakni $77,50 < 78,33$. Kelas simulasi gaya belajar audio $<$ kelas PBL gaya belajar audio, yakni $83,57 < 80,00$. Kelas simulasi gaya belajar kinestetik $>$ kelas PBL gaya belajar kinestetik, yakni $93,46 > 76,25$. Hasil penghitungan uji *two way anova* menunjukkan bahwa nilai signifikan interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar adalah $\text{sig } 0,000 = 0\% < 5\%$, maka H_0 ditolak atau menerima H_1 yang menyatakan kelompok model pembelajaran dan gaya belajar saling bergantung. Pada aspek pengetahuan tidak ada perubahan yang signifikan antara kelas simulasi dan kelas PBL. Pada aspek sikap sama-sama terdapat perubahan positif sesuai karakteristik model masing-masing.

Saran yang dapat diberikan sebagai berikut. (1) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi guru hendaknya lebih mengaktifkan siswa yang pendiam dalam hal berperan, agar siswa bisa lebih demokratis dan tanggung jawab atas peran yang didapat, (2) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model PBL hendaknya guru lebih intensif memandu siswa yang merasa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang didiskusikan, (3) bagi guru yang ingin mengembangkan sikap percaya diri, demokratis, dan kritis dalam menyelesaikan masalah dapat menerapkan model simulasi. Sebaliknya, bagi guru yang ingin mengembangkan sikap santun, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah dapat menerapkan model PBL, (4) bagi peneliti selanjutnya hendaknya dalam menerapkan model simulasi ataupun model PBL dapat mempelajari dan mendalami terlebih dahulu kriteria guru dalam menerapkan kedua model tersebut di dalam kelas.



PRAKATA

Syukur *Alhamdulillah* penulis curahkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Lantunan selawat serta salam senantiasa tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat. Beriring syukur *alhamdulillah* skripsi dengan judul *Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi dan Model PBL Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP* dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini bukan atas kemampuan dan usaha penulis sendiri. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ida Zulaeha, M.Hum., selaku dosen pembimbing I dan Drs. Wagiran, M.Hum., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi;
4. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi;

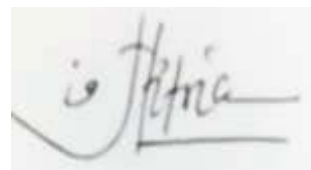
5. Kepala SMP N 2 Demak dan Kepala SMP N 1 Demak yang telah memberikan izin penelitian;
6. Sutopo, M.Pd. dan Endang Pudji Dwi Rahayu, S.Pd. guru pamong yang selalu memberikan bimbingan pada penulis;
7. Siswa kelas VIII E SMP N 2 Demak dan kelas VIII I SMP N 1 Demak;
8. Ibu Hj. Musthofiyah Al Hafidhoh, pengasuh PP Darun Najah Kudus;
9. Abah K.H Muhammad Zainuri FA dan Ummi Hj. Noor Maudlu'ah Al Hafidhoh, pengasuh PP Al Muayyad Kudus;
10. Ayah Yai Moel Abee Rozaq Asy syarbanaiy dan Ibu Hanik Malihatn Al Hafidhoh, pengasuh PP Assabiila Patemon Semarang;
11. Keluarga besar Pondok Pesantren Assabiila;
12. Keluarga Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012, PBSI rombel 01;
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi.

Semoga kebaikan-kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu menjadi catatan amal baik serta mendapat yang terbaik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk yang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Mei 2016

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TEKS.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	11
2.2 Landasan Teoretis	21
2.2.1 Hakikat Menulis	20
2.2.2 Teks diskusi.....	24
2.2.3 Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis.....	30

2.2.4 Model Pembelajaran.....	31
2.2.5 Model Simulasi	33
2.2.6 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model Simulasi	40
2.2.7 Model <i>Problem Based Learning</i>	42
2.2.8 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	47
2.2.9 Gaya Belajar	48
2.3 Kerangka Berpikir.....	55
2.4 Hipotesis	57
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	58
3.2 Desain Penelitian.....	59
3.3 Variabel Penelitian	61
3.4 Data Penelitian	62
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	63
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.8 Instrumen Penelitian.....	67
3.9 Prosedur Pengumpulan Data	87
3.10 Prosesur Penelitian	90
3.11 Teknik Analisis Data.....	92
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	101
4.1.1 Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model	

Simulasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa.....	101
4.1.1.1 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa	105
4.1.1.2 Aspek Sikap Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi	122
4.1.1.3 Aspek Pengetahuan Memahami Teks Diskusi dengan Model Simulasi	125
4.1.1.4 Aspek Keterampilan Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi	120
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berdasarkan Gaya Belajar Siswa	142
4.1.2.1 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berdasarkan Gaya Belajar Siswa.....	146
4.1.2.2 Aspek Sikap Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	159
4.1.2.3 Aspek Pengetahuan Memahami Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	162
4.1.2.4 Aspek Keterampilan Menyusun Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	167
4.1.3 Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi dan Model <i>Problem Based Learning</i> Berdasarkan Gaya Belajar Siswa	178
4.1.3.1 Persyaratan Pengujian Hipotesis	179
4.1.3.1.1 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1.....	180
4.1.3.1.2 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2.....	183
4.1.3.1.3 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2.....	184

4.1.3.2 Hasil Pengujian Hipotesis	190
4.1.3.2.1 Uji <i>One Way Anova</i> Kelas Eksperimen 1 (Kelas Simulasi).....	191
4.1.3.2.2 Uji <i>One Way Anova</i> Kelas Eksperimen 2 (Kelas PBL)	195
4.1.3.2.3 Uji <i>Two Way Anova</i>	201
4.2 Pembahasan.....	205
4.2.1 Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa	205
4.2.2 Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berdasarkan Gaya Belajar Siswa	208
4.2.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi dengan Model Simulasi dan Model <i>Problem Based Learning</i> Berdasarkan Gaya Belajar Siswa.....	211
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	214
5.2 Saran.....	216
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model Simulasi.....	40
Tabel 2.2 Sintakmatik Model <i>Problem Based Learning</i>	43
Tabel 2.3 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	47
Tabel 3.1 Desain Faktorial 2x3	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengetahuan	68
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kompetensi Pengetahuan	69
Tabel 3.4 Daftar Nilai Pengetahuan Teks Diskusi	72
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Menyusun Teks Diskusi	74
Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Penilaian Keterampilan	75
Tabel 3.7 Rubrik Penilaian Keterampilan Menyusun Teks-Diskusi	78
Tabel 3.8 Indikator Pengamatan Sikap Spiritual dan Sikap Sosial	80
Tabel 3.9 Rangkuman Analisis Varian Dua Jalur	99
Tabel 4.1 Penggolongan Gaya Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1	105
Tabel 4.2 Hasil Observasi Perilaku Sikap Spiritual dan Sosial Kelas Eksperimen1	123

Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Observasi Sikap <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku Spiritual dan Sosial Kelas Eksperimen 1	124
Tabel 4.4 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Pengetahuan pada <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	126
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Pengetahuan pada <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	127
Tabel 4.6 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pengetahuan Kelas Eksperimen 1	128
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan pada <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	130
Tabel 4.8 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan pada <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 1	131
Tabel 4.9 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Kelas Eksperimen 1	133
Tabel 4.10 Penggolongan Gaya Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2	145
Tabel 4.11 Hasil Observasi Perilaku Sikap Spiritual dan Sosial Kelas Eksperimen 2	159
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Observasi Sikap <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku Spiritual dan Sosial Kelas Eksperimen 2	160
Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Pengetahuan pada <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2	162
Tabel 4.14 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Pengetahuan pada <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 2	163

Tabel 4.15 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pengetahuan	
Kelas Eksperimen 2.....	164
Tabel 4.16 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan pada <i>Pretest</i>	
Kelas Eksperimen 2.....	166
Tabel 4.17 Nilai Rata-rata Tiap Aspek Keterampilan pada <i>Posttest</i>	
Kelas Eksperimen 2.....	168
Tabel 4.18 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan	
Kelas Eksperimen 1.....	169
Tabel 4.19 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1.....	179
Tabel 4.20 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1.....	181
Tabel 4.21 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2.....	182
Tabel 4.22 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 2.....	184
Tabel 4.23 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> secara Linier.....	186
Tabel 4.24 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> secara Linier.....	188
Tabel 4.25 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Visual Kelas	
Eksperimen 1.....	190
Tabel 4.26 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Audio Kelas	
Eksperimen 1.....	190
Tabel 4.27 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Kinestetik Kelas	
Eksperimen 1.....	191
Tabel 4.28 Hasil Uji Anava Kelas Eksperimen 1.....	192
Tabel 4.29 Hasil Uji Lanjut Kelas Eksperimen 1.....	193
Tabel 4.30 <i>Output Descriptive</i> Kelas Eksperimen 1.....	194
Tabel 4.31 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Visual Kelas	

Eksperimen 2.....	195
Tabel 4.32 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Audio Kelas	
Eksperimen 2.....	196
Tabel 4.33 Hasil Ketuntasan Siswa Gaya Belajar Kinestetik Kelas	
Eksperimen 2.....	196
Tabel 4.34 Hasil Uji Anava Kelas Eksperimen 2	197
Tabel 4.35 Hasil Uji Lanjut Kelas Eksperimen 2	198
Tabel 4.36 <i>Output Descriptive</i> Kelas Eksperimen 2.....	199
Tabel 4.37 Ringkasan Hasil Uji <i>Two Way Anava</i>	200
Tabel 4.38 Hasil Uji Lanjut.....	201
Tabel 4.39 <i>Output Descriptive</i>	203
Tabel 4.40 Matrik Penelitian.....	210



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring dalam Model Simulasi	39
Gambar 4.1 Aktivitas Siswa Tahap Orientasi	107
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Tahap Latihan Partisipan	108
Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Tahap Pelaksanaan Simulasi	110
Gambar 4.4 Aktivitas Siswa Tahap Wawancara Partisipan	112
Gambar 4.5 Aktivitas Siswa Tahap Orientasi	113
Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Tahap Latihan Partisipan	114
Gambar 4.7 Aktivitas Siswa Tahap Pelaksanaan Simulasi	116
Gambar 4.8 Aktivitas Siswa Tahap Wawancara Partisipan	117
Gambar 4.9 Aktivitas Siswa Tahap Latihan Partisipan	119
Gambar 4.10 Aktivitas Siswa Tahap Pelaksanaan Simulasi	120
Gambar 4.11 Aktivitas Siswa Tahap Wawancara Partisipan	121
Gambar 4.12 Perilaku Siswa Jujur dan Demokratis	125
Gambar 4.13 Aktivitas Siswa Tahap Organisasi Permasalahan	147
Gambar 4.14 Aktivitas Siswa Tahap Pengorganisasian Kerja	148
Gambar 4.15 Aktivitas Siswa Tahap Orientasi Permasalahan	150
Gambar 4.16 Aktivitas Siswa Tahap Pengorganisasian Kerja	151
Gambar 4.17 Aktivitas Siswa Tahap Diskusi dan Pengembangan Artefak	152
Gambar 4.18 Aktivitas Siswa Tahap Evaluasi Pemecahan Masalah	154
Gambar 4.19 Aktivitas Siswa Tahap Pengorganisasian Kerja	156

Gambar 4.20 Aktivitas Siswa Tahap Diskusi dan Pengembangan Artefak.....	157
Gambar 4.21 Grafik Q-Q Plot Kelas Eksperimen 1.....	180
Gambar 4.22 Diagram <i>Boxplot</i> Kelas Eksperimen 1.....	181
Gambar 4.23 Grafik Q-Q Plot Kelas Eksperimen 2.....	183
Gambar 4.24 Diagram <i>Boxplot</i> Kelas Eksperimen 2.....	184
Gambar 4.25 Grafik Q-Q Plot Linier.....	187
Gambar 4.26 Diagram <i>Boxplot</i> Linier.....	188



DAFTAR TEKS

Teks 1 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Visual Kelas Eksperimen 1	135
Teks 2 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Audio Kelas Eksperimen 1	137
Teks 3 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Kinestetik Kelas Eksperimen 1...	139
Teks 4 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Visual Kelas Eksperimen 2.....	171
Teks 5 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Audio Kelas Eksperimen 1	173
Teks 6 Hasil Karya Siswa Bergaya Belajar Kinestetik Kelas Eksperimen 2...	175



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Siswa Kelas Eksperimen 1
- Lampiran 2 Daftar Siswa Kelas Eksperimen 2
- Lampiran 3 Silabus
- Lampiran 4 RPP Model Simulasi
- Lampiran 5 RPP Model *Problem Based Learning*
- Lampiran 6 Soal *Pretest*
- Lampiran 7 Soal *Posttest*
- Lampiran 8 Angket Gaya Belajar
- Lampiran 9 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Angket Gaya Belajar
- Lampiran 10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Soal Pengetahuan
- Lampiran 11 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Soal Keterampilan
- Lampiran 12 Daftar Nilai Sikap *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 1 dan 2
- Lampiran 13 Daftar Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Pengetahuan
Kelas Eksperimen 1
- Lampiran 14 Daftar Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Keterampilan
Kelas Eksperimen 1
- Lampiran 15 Daftar Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Pengetahuan
Kelas Eksperimen 2
- Lampiran 16 Daftar Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Keterampilan
Kelas Eksperimen 2
- Lampiran 17 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen 1

Lampiran 18 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen 2

Lampiran 19 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas *Posttest* Model Linier

Lampiran 20 Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen 1

Lampiran 21 Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen 2

Lampiran 22 Uji *One Way Anava* Kelas Eksperimen 1

Lampiran 23 Uji *One Way Anava* Kelas Eksperimen 2

Lampiran 24 Uji *Two Way Anava*

Lampiran 25 Jurnal Siswa

Lampiran 26 Surat Kelulusan UKDBI

Lampiran 27 Kartu Bimbingan

Lampiran 28 Surat Keputusan Dosen Pembimbing

Lampiran 29 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 30 Surat Tuga Dosen Penguji





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menyusun merupakan mengatur secara baik atau menempatkan secara berurutan. Menyusun juga merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Menyusun sebuah teks dapat secara lisan ataupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran berbasis teks, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VIII SMP yaitu menyusun teks diskusi secara tertulis dan lisan. Keterampilan menyusun teks diskusi secara tertulis merupakan istilah yang digunakan dalam kurikulum 2013 untuk kompetensi dasar menulis/menyusun teks diskusi. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis, dapat menjadikan siswa mampu menyusun teks diskusi sesuai dengan struktur dan kaidah bahasa teks diskusi.

Pembelajaran menyusun teks diskusi mengarahkan siswa agar mampu merumuskan masalah dengan cara berpikir kritis, kreatif, dan dilatih untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Menurut Pratama (2013:31) menyatakan bahwa diskusi merupakan suatu bentuk tukar pikiran yang teratur dan terarah, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu masalah secara objektif dan terstruktur.

Diskusi tidak hanya dilakukan secara tatap muka namun juga dalam bentuk tulisan, sehingga dalam kurikulum 2013 materi teks diskusi juga

mengajarkan siswa untuk menyusun diskusi menjadi sebuah tulisan. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis memerlukan model pembelajaran yang efektif, adanya model pembelajaran tersebut dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dengan baik. Selama ini siswa mengalami permasalahan model pembelajaran yang kurang memberi motivasi siswa, menyesuaikan gaya belajar siswa, serta kurang memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam menentukan urutan permasalahan yang didiskusikan, kesulitan dalam menyampaikan pendapat, masih sedikitnya perbendaharaan kata yang dimiliki siswa, dan menjadikan siswa sulit mengembangkan paragraf dalam menyusun teks diskusi secara tertulis.

Berdasarkan kendala-kendala yang dialami siswa selama pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis maka yang perlu diperhatikan yaitu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta analisis gaya belajar siswa. Pemilihan suatu model pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bentuk materi, karakteristik siswa, dan gaya belajar siswa. Sebuah pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang baik dan inovatif dapat berdampak pada siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan memahami isi materi pelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan minat siswa, melatih berpikir bagi siswa, mengajak siswa untuk berpikir lebih kritis, dan kreatif. Karena dengan hal tersebut, siswa mampu

melaksanakan diskusi sesuai sintakmatik dalam model pembelajaran yang diterapkan. Apalagi semakin berkembangnya teknologi dan informasi saat ini, diperlukan kecerdasan siswa dalam menganalisis masalah yang terjadi disekitarnya dan dapat menerima pendapat orang lain.

Model simulasi dan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat menunjang pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis. Karena dalam model simulasi melibatkan peran siswa dan mereka menyadari tugas yang diperankan. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Boocock & Schild (dalam Andriani 2014:281) yang menyatakan bahwa model simulasi menggunakan konsep peran untuk peserta didik, agar mereka menyadari tugas yang diperankan serta bagaimana tentang sikap diri dan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik lainnya. Melalui model simulasi peserta didik dapat mendiskusikan suatu masalah serta menyelesaikan masalah tersebut melalui diskusi antar peran yang sesuai dengan ahli dalam bidang masalah yang didiskusikan.

Model *problem based learning* diperkuat dengan pendapat Rusman (2010:229) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Melalui model *problem based learning* peserta didik dapat mendiskusikan suatu masalah melalui masalah yang telah ada hingga menemukan pemecahan masalah tersebut.

Penerapan kedua model pembelajaran tersebut, dilakukan untuk menemukan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran teks diskusi. Siswa mampu berpikir secara kritis, kreatif, bisa memecahkan masalah dengan baik, dan bisa membaca keadaan di sekitarnya. Siswa juga mampu menyusun teks diskusi secara tertulis sesuai struktur dan kaidah bahasa tek diskusi.

Proses pembelajaran juga melibatkan beberapa faktor internal. Faktor-faktor tersebut antara lain minat belajar siswa, kemampuan awal siswa, kreatifitas siswa, motivasi belajar siswa, motivasi berprestasi siswa, dan gaya belajar siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyusun teks diskusi dengan model simulasi dan model *problem based learning* memperhatikan gaya belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar siswa dapat mempengaruhi dalam keberhasilan proses pembelajaran. Perlunya perhatian terhadap gaya belajar siswa sebab gaya belajar setiap siswa berbeda-beda.

Gaya belajar siswa dengan pembelajaran menyusun teks diskusi menggunakan model simulasi dan model *problem based learning* saling mempunyai keterkaitan. Hal tersebut dikarenakan setiap model pembelajaran memiliki sintakmatik, sistem sosial, sistem reaksi, dampak pengiring dan dampak pendukung yang berbeda. Melalui penerapan model simulasi dan model *problem based learning* dalam pembelajaran menyusun teks diskusi akan ditemukan hasil yang berbeda. Namun hasil yang berbeda belum bisa diketahui hasil yang lebih efektif diantara kedua model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran menyusun teks diskusi. Belum cukup jika mengetahui sebuah keefektifan pembelajaran hanya melalui dua model pembelajaran. Oleh karena itu, gaya

belajar siswa sebagai salah satu faktor lain dapat digunakan untuk membantu menentukan keefektifan sebuah pembelajaran melalui penerapan model simulasi dan model *problem based learning*.

Seperti yang dikemukakan oleh Silberman (2001:6) menyatakan bahwa gaya belajar ada tiga yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar visual berpusat pada indera mata atau dengan kata lain dengan cara melihat. Gaya belajar auditorial berpusat pada indera telinga yaitu dengan mendengar, sedangkan gaya belajar kinestetik lebih mengedepankan aktivitas biasanya dengan mencatat. Belajar menjadi kegiatan yang kurang menyenangkan bagi siswa, begitu pula siswa yang belajar karena terpaksa. Solusi yang tepat agar belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa adalah guru harus memperhatikan gaya belajar siswa dan karakteristik siswa, sehingga gaya mengajar guru dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan karakteristik siswa.

Keterkaitan model pembelajaran dengan gaya belajar diatas, maka penting adanya penelitian ini. Penelitian ini membantu untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model simulasi dan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa. Penerapan dua model pembelajaran dan gaya belajar tersebut, dapat diketahui hasil yang berbeda dari setiap gaya belajar, sehingga hal demikian akan diketahui diantara dua model pembelajaran dan tiga gaya belajar yang sesuai untuk pembelajaran menyusun teks diskusi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen untuk mengetahui keefektifan kedua model dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII. Keefektifan pembelajaran dengan dua model dilihat dari keefektifan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Keefektifan proses dilihat dari terlaksananya unsur-unsur model, baik model simulasi maupun model *problem based learning* dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis. Adapun keefektifan hasil belajar dapat dilihat dari ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi dasar menyusun teks diskusi secara tertulis.

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan menyusun teks diskusi secara tertulis masih sering ditemui beberapa masalah. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis sebagai berikut.

Faktor yang berasal dari siswa meliputi motivasi yang rendah, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam pemecahan masalah yang didiskusikan, memilih kosa kata untuk mengembangkan paragraf, dan menentukan urutan diskusi. Motivasi siswa yang rendah dan kurangnya keaktifan siswa, menyebabkan siswa kurang percaya diri untuk mencoba memilih kosa kata,

merangkai kalimat, dan mengembangkan paragraf menjadi sebuah teks diskusi secara tertulis.

Siswa kesulitan dalam memecahkan masalah yang didiskusikan karena siswa belum bisa memahami masalah sehingga kesulitan dalam memberikan pendapat. Kesulitan dalam mengembangkan dan merangkai kalimat yang menjadi kesatuan yang utuh menjadi kendala bagi siswa, sebab kurangnya pembendaharaan kosa kata sehingga sulit menentukan kata yang tepat untuk mewakili pendapat mereka dalam diskusi.

Kesulitan dalam menentukan urutan diskusi juga disebabkan pemahaman siswa mengenai struktur teks diskusi masih kurang. Siswa ketika menuliskan pendapatnya sesuai kebutuhannya tanpa memperhatikan struktur teks diskusi.

Salah satu permasalahan yang harus mendapatkan perhatian lebih yaitu faktor motivasi dan keaktifan siswa. Guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran menulis, dan juga memperhatikan gaya belajar siswa yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Karena suasana pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model simulasi dan model *problem*

based learning dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini membandingkan keefektifan penggunaan model simulasi dengan model *problem based learning* dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP. Dengan demikian kedua model tersebut akan diketahui keefektifannya dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis berdasarkan gaya belajar siswa. Keefektifan tersebut dilihat dari proses belajar dan hasil belajar. Proses pembelajaran dapat dilihat ketercapaian atau terlaksananya unsur-unsur model dalam pembelajaran, sedangkan dari hasil belajar dapat dilihat dari ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi dasar menyusun teks diskusi secara tertulis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Apakah pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik efektif digunakan pada siswa kelas VIII SMP?
- 2) Apakah pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik efektif digunakan pada siswa kelas VIII SMP?

- 3) Manakah yang lebih efektif antara pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi dan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik yang digunakan pada siswa kelas VIII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penelitian ini bertujuan untuk.

- 1) Menentukan keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik siswa kelas VIII SMP.
- 2) Menentukan keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik siswa kelas VIII SMP.
- 3) Mengetahui keefektifan antara pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi dan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa visual, audio, dan kinestetik siswa kelas VIII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat, secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, guru, dan siswa. Manfaat bagi peneliti adalah memperoleh pengetahuan berdasarkan manfaat teoretis. Manfaat teoretis terfokus pada pemahaman teori-teori tentang model pembelajaran inovatif.

Manfaat bagi guru adalah (1) memperoleh bekal pengetahuan dalam menyusun atau mendesain model pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis pada siswa kelas VIII SMP, (2) mendapatkan acuan dalam menerapkan model simulasi dan model *problem based learning* dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis, (3) memberikan motivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran di kelas.

Manfaat yang diperoleh siswa dari penelitian ini adalah memperoleh pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menyusun teks diskusi secara tertulis.

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk (1) bahan acuan pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis yang inovatif terutama di SMP, (2) dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Telaah terhadap penelitian-penelitian lain sangat penting untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan untuk kajian pustaka dalam penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Grove (2015), Hidayatullah (2015), Elfia (2010), Barrow dan Cindy (2006), Martha (2012), dan Handayani (2011).

Grove dkk (2015) dalam penelitiannya yang dimuat pada *Journal Online Learning* dengan judul penelitian *Comparing Asynchronous and Synchronous Video vs. Text Based Discussions in an Online Teacher Education Course* mengungkapkan bahwa tujuan penelitian tersebut yaitu untuk meneliti apakah postingan video diskusi dibandingkan dengan beberapa teks berbasis diskusi akan menciptakan tingkat pengajaran dan keadaan sosial yang lebih tinggi dalam mata kuliah *online*. Subjek penelitiannya merupakan mahasiswa S1 pendidikan guru dalam mata kuliah *online*. Subjek diambil secara acak baik untuk penerapan teks yang berbasis diskusi maupun video diskusi.

Metode penelitian dalam penelitian Grove dkk yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *replication design*.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi yang dilakukan pada akhir semester. Hasil penelitian Grove dkk dinyatakan secara signifikan lebih tinggi menggunakan situs video yang berisi diskusi dibanding dengan teks yang berbasis diskusi.

Persamaan penelitian Grove dkk dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas teks diskusi atau teks yang berbasis diskusi, dengan metode penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya dalam penelitian Grove dkk menguji perbandingan penggunaan video diskusi dengan teks berbasis diskusi pada mata kuliah *online* untuk menciptakan pengajaran dan keadaan sosial yang lebih tinggi, sedangkan dalam penelitian ini menguji keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi dan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa. Sehingga dalam penelitian Grove dkk, teks diskusi sebagai variabel bebas dibanding video diskusi, sedangkan dalam penelitian ini teks diskusi menjadi variabel terikat dan diuji pembelajarannya melalui model pembelajaran.

Penelitian Grove dkk memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Grove dkk menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setopik dengan teks diskusi. Baik sebagai materi pelajaran ataupun sebagai media dalam pembelajaran. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Grove memiliki persamaan manfaat. Penelitian Grove dan penelitian ini sama-sama memberikan alternatif mengenai inovasi pembelajaran.

Hidayatullah (2015) juga pernah melakukan penelitian mengenai efektifitas prestasi belajar dari teks diskusi. Penelitiannya tentang prestasi belajar dari teks diskusi dapat dilihat melalui pembelajaran teks diskusi dengan bantuan media permainan simulasi dan media gambar peristiwa. Desain penelitiannya menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan *randomized pretes-posttest control group design*. Populasi dalam penelitiannya terdiri atas seluruh siswa SMP Negeri kelas VIII di Kabupaten Lombok Barat yang menerapkan kurikulum 2013. Sampel penelitiannya yakni kelas VIII A SMP Negeri 1 Kediri, VIII B SMP Negeri 1 Kediri, dan VIII 3 SMP Negeri 2 Lingsar yang diperoleh melalui teknik *simple cluster random sampling*. Kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 1 Kediri sebagai eksperimen I dan kontrol, kelas VIII 3 SMP Negeri 2 Lingsar sebagai eksperimen II. Pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis datanya menggunakan Uji Anava Satu Jalur (*One Way Anova*). Berdasarkan hasil penelitiannya media peristiwa gambar lebih efektif dibanding media simulasi, dengan *mean difference* -7.220 dan $\text{sig} > 0,05$.

Persamaan penelitian Hidayatullah dengan penelitian ini terletak pada pembelajaran yang dikaji, yaitu pembelajaran teks diskusi. Perbedaan kedua penelitian yaitu pada penelitian Hidayatullah prestasi pembelajaran teks diskusi diuji dengan menggunakan media simulasi dan media gambar peristiwa, sedangkan pada penelitian ini pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis diuji dengan model simulasi dan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa. Namun adanya persamaan dan perbedaan dalam kedua penelitian

tersebut dapat memberikan pengetahuan baru mengenai adanya inovasi pembelajaran untuk teks diskusi.

Penelitian Hidayatullah memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Hidayatullah menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setopik dengan teks diskusi, baik itu pembelajarannya ataupun prestasi belajar dari teks diskusi. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah memiliki persamaan manfaat. Penelitian Hidayatullah dan penelitian ini sama-sama memberikan alternatif mengenai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran teks diskusi, baik inovasi tersebut dari model pembelajaran ataupun media pembelajaran.

Elfia (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Surat Pembaca dengan Menggunakan Model Berbasis Masalah dan Model Investigasi Kelompok pada Peserta didik SMP Kelas IX*, mengungkapkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara hasil pembelajaran menulis surat pembaca dengan model berbasis masalah dan menulis surat pembaca dengan model investigasi kelompok. Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik dalam menulis surat pembaca dengan model pembelajaran berbasis masalah dan model investigasi kelompok.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan desain *pretest posttest only control group*. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu menguji kemampuan siswa dalam menulis

surat pembaca, dan teknik nontes dengan menyebar angket, melakukan wawancara serta observasi kelas. Analisis datanya menggunakan uji homogenitas dengan menggunakan Uji T yaitu untuk menguji kesamaan nilai awal. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Persamaan penelitian Elfia dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model berbasis masalah (PBL), dengan metode penelitian eksperimen. Adapun perbedaannya dalam penelitian Elfia menguji perbandingan keefektifan pembelajaran menulis surat pembaca dengan model berbasis masalah dan model investigasi kelompok, sedangkan dalam penelitian ini lebih menguji keefektifan model berbasis masalah atau *problem based learning* pada pembelajaran menyusun teks diskusi, dan perbandingannya dengan model simulasi.

Penelitian Elfia memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Elfia menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setipik dengan model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. Selain itu hasil kedua penelitian memiliki persamaan manfaat, sama-sama memberikan alternatif mengenai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Barrow dan Cindy (2006) dalam penelitiannya yang dimuat pada *Journal of Problem-Based Learning* dengan judul penelitiannya *Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator*, menjelaskan bahwa penelitian mengkaji tentang analisis fasilitas dari pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada siswa. Fokus analisis ini yaitu memahami tujuan dan strategi

yang mendukung pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan oleh seorang fasilitator. Hal ini dilakukan melalui analisis menggunakan data video dan *recall* sebagai media untuk memeriksa dua kelompok PBL. Penelitian mengkaji bagaimana strategi khusus yang digunakan untuk mendukung tujuan PBL, untuk membantu siswa membangun penjelasan kausal, alasan efektif, dan menjadi peserta didik yang mandiri dengan tetap menjaga proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Mampu mengartikulasikan strategi ini merupakan langkah penting dalam membantu orang lain menerapkan PBL.

Persamaan penelitian Barrow dan Cindy dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas model *problem based learning*. Adapun perbedaannya dalam penelitian Barrow dan Cindy meneliti tentang tujuan dan strategi dari fasilitas atau kegunaan dari model *problem based learning*. Penelitian ini lebih menguji keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa. Penelitian dari Barrow dan Cindy membahas tujuan dan strategi dari PBL sedangkan dalam penelitian ini penerapan secara langsung dari model *problem based learning*.

Penelitian Barrow dan Cindy memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Barrow dan Cindy menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setopik dengan model *problem based learning*. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Barrow dan Cindy memiliki persamaan manfaat. Penelitian Barrow dan Cindy dan penelitian ini sama-sama memberikan alternatif mengenai inovasi pembelajaran.

Martha (2012) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Membawakan Acara dengan Model Simulasi pada Peserta Didik Kelas VIII A Semester Genap SMP Negeri 8 Kota Pekalongan*. Penelitian ini tentang penggunaan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran membawakan acara. Hasil penelitian dari skripsi Martha menyatakan tes siklus I terhadap 32 peserta didik kelas VIII A semester genap menunjukkan bahwa keterampilan membawakan acara cukup dan mencapai KKM. Hal itu tampak pada rata-rata nilai keterampilan membawakan acara mencapai 71. Jumlah keseluruhan 32 peserta didik, 4 peserta didik memperoleh nilai 90, 15 peserta didik memperoleh nilai 80, dan 13 peserta didik memperoleh nilai 70. Hasil tes siklus II terhadap 32 peserta didik kelas VIII A semester genap menunjukkan bahwa keterampilan membawakan acara baik dan mencapai KKM. Hal itu tampak pada rata-rata nilai keterampilan membawakan acara mencapai 81. Berdasarkan jumlah keseluruhan 32 peserta didik, 5 peserta didik memperoleh nilai 90, 24 peserta didik memperoleh nilai 80, dan 3 peserta didik memperoleh nilai 70.

Persamaan kedua penelitian ini yaitu membahas tentang model simulasi. Perbedaan kedua penelitian yaitu penelitian Martha merupakan penelitian tindakan kelas untuk memberikan solusi untuk peningkatan mutu pembelajaran bahasa Indonesia dalam membawakan acara menggunakan model pembelajaran simulasi, sedangkan penelitian saya menggunakan metode eksperimen untuk menguji keefektifan pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model pembelajaran simulasi.

Penelitian Martha memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Martha menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setipik dengan model simulasi. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Martha memiliki persamaan manfaat. Penelitian Martha dan penelitian ini sama-sama memberikan alternatif mengenai inovasi pembelajaran.

Handayani (2011) dalam penelitiannya mengenai pembelajaran menulis berita dengan model berpikir-berpasangan-berbagi dan investigasi kelompok berdasarkan gaya belajar siswa. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa memberi keuntungan bagi guru untuk dapat menyesuaikan pengajarannya dengan siswa. Desain penelitian yang digunakan desain eksperimen.

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kelas VIII B terdiri atas siswa yang dominan dengan gaya belajar auditorial sehingga diberi perlakuan model berpikir-berpasangan-berbagi. Siswa kelas VIII C dominan siswa dengan gaya belajar visual, sehingga diberi perlakuan dengan model investigasi kelompok. Keefektifan pembelajaran menulis berita dengan perlakuan model berpikir-berpasangan-berbagi dan model investigasi kelompok terletak pada proses pembelajaran dan hasil kemampuan menulis berita.

Persamaan penelitian Handayani dengan penelitian ini terletak pada variabel moderator, yaitu gaya belajar siswa. Perbedaanya kedua penelitian yaitu pada penelitian Handayani menganalisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran menulis berita dengan model berpikir-berpasangan-berbagi dan investigasi

kelompok, sedangkan pada penelitian ini menganalisis gaya belajar siswa untuk pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model simulasi dan model *problem based learning*.

Penelitian Handayani memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian Handayani menjadi dasar untuk melakukan penelitian tindak lanjut yang setopik dengan gaya belajar. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani memiliki persamaan manfaat. Penelitian Handayani dan penelitian ini sama-sama memberikan manfaat bahwa pentingnya memperhatikan gaya belajar siswa dalam pembelajaran.

2.2 Landasan Teoretis

Bahan kajian yang digunakan sebagai landasan teoretis pada penelitian ini meliputi (1) hakikat menulis, (2) teks diskusi, (3) menyusun teks diskusi secara tertulis, (4) model pembelajaran, (5) model simulasi, (6) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi, (7) model *problem based learning*, (8) pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning*, (9) gaya belajar siswa.

2.2.1 Hakikat Menulis

Bahan kajian dalam hakikat menulis dikaji terdiri atas pengertian menulis, fungsi menulis, dan tujuan menulis.

1. Pengertian Menulis

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut (Tarigan 2008:22). Hal ini senada dengan pendapat Semi (2007:14) yang mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Merupakan suatu proses merangkai huruf atau angka dengan suatu tanda kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan yang penting dalam kehidupan manusia. Melalui keterampilan tersebut seseorang dapat menuangkan ide, gagasan, perasaan, dan mengembangkan keterampilannya pada orang lain tanpa harus berhadapan langsung dengan orang yang diajak berkomunikasi (Suroso 2007:27). Sebuah tulisan dikatakan baik apabila disampaikan sesuai tujuan dan situasi berbahasa, sedangkan tulisan dapat dikatakan benar apabila sesuai dengan aturan, norma, kaidah bahasa yang berlaku. Selain menguasai aturan atau kaidah bahasa, penulis juga diharapkan dapat menyusun pilihan kata yang terdapat dalam konteks kalimat.

McCrimmon (dalam Slamet 2008:141) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga

pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Wiyanto (2006:1-2) berpendapat bahwa menulis mempunyai dua arti. *Pertama*, menulis berarti mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat. *Kedua*, menulis mempunyai arti kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Dengan demikian menulis adalah mengubah bunyi menjadi tanda-tanda yang mempunyai arti kegiatan mengungkapkan suatu gagasan dan dituangkan secara tertulis. Berdasarkan berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan suatu kreativitas yang memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan dengan cara menuangkan ide, pikiran, pengetahuan dan pengalaman hidupnya untuk disampaikan kepada pembaca melalui bahasa tulis yang mudah dan jelas untuk dipahami. Dapat dikatakan bahwa menulis adalah sebuah kegiatan yang sangat efektif dalam belajar dan menungkapkan gagasan serta berkomunikasi dalam masyarakat secara tidak langsung.

2. Fungsi Menulis

Beberapa fungsi menulis seperti yang ditulis oleh Tarigan (2008:22) dalam bukunya berjudul *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, sebagai berikut.

“Fungsi dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis; Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman” (Tarigan, 2008:22).

Dengan demikian menulis dapat media komunikasi siswa dalam mengungkapkan pemikirannya, melatih siswa berpikir kritis, dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

3. Tujuan Menulis

Beberapa tujuan menulis menurut Tarigan (1994:23) sebagai berikut.

- a. Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*).
- b. Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c. Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*).
- d. Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Selain itu, Huga Hartig dalam buku Tarigan (2008:26) merangkum tujuan menulis diantaranya:

- a. *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)

Menulis hanya bertujuan untuk memenuhi sebuah penugasan, bukan atas kemauan sendiri.

b. *Altruistik Purpose* (tujuan altruistik)

Tujuan altruistik adalah kunci keterbacaan suatu tulisan. Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan pembaca, ingin mendorong pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, serta ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya seseorang.

c. *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan menyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh penulis.

d. *Informational Purpose* (tujuan infromasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

e. *Self-ekspresif purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri seorang pengarang kepada pembaca.

f. *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan yang bertujuan ingin mencapai nilai-nilai artistik dan nilai kesenian.

g. *Problem solving purpose* tujuan pemecahan masalah.

Penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya agar diterima oleh pembaca.

2.2.2 Teks Diskusi

1. Pengertian Teks Diskusi

Diskusi merupakan salah satu bentuk kegiatan wicara. Melalui berdiskusi kita dapat memperluas pengetahuan serta memperoleh banyak pengalaman. Diskusi adalah pertukaran pikiran, gagasan, pendapat antara dua orang atau lebih secara lisan. Tujuan diskusi merupakan mencari kesepakatan atau kesepahaman gagasan atau pendapat. Diskusi melibatkan beberapa orang disebut diskusi kelompok. Diskusi kelompok dibutuhkan seorang pemimpin yang disebut ketua diskusi, tugas ketua diskusi yaitu membuka dan menutup, membangkitkan minat anggota untuk menyampaikan gagasan, menengahi anggota yang berdebat, serta menyimpulkan hasil diskusi.

Teks diskusi adalah teks yang berisi tentang pertukaran pikiran, gagasan, pendapat antara dua orang atau lebih mengenai suatu masalah yang berisi isu, argumen mendukung, argumen menentang, dan akhirnya disimpulkan. (Kemendikbud 2014:95). Sedangkan pengertian teks diskusi menurut Anderson (2003:116), menyatakan bahwa

The discussion text type gives the for and against, the positive and negative, or good points and bad points. The purpose of a discussion is to present to the audience different opinions on a topic and at the end your opinion.

Artinya jenis teks diskusi yang memberikan dukungan dan perlawanan, positif dan negatif atau poin baik dan poin buruk. Tujuan dari teks

diskusi adalah menunjukkan kepada pembaca mengenai perbedaan pendapat dalam sebuah topik dan menyelesaikan pendapat tersebut.

Berdasarkan dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa teks diskusi adalah teks yang berisi tentang pertukaran pikiran, gagasan, pendapat antara dua orang atau lebih mengenai suatu masalah yang berisi isu, argumen mendukung, argumen menentang, dan akhirnya disimpulkan atau diselesaikan.

2. Struktur Teks Diskusi

Struktur teks diskusi seperti yang terdapat dalam buku bahasa Indonesia kelas VIII kurikulum 2013 (Kemendikbud 2014:98) menyebutkan sebagai berikut.

a. Isu (masalah)

Isu atau masalah yang terdapat dalam teks diskusi berisi masalah yang akan didiskusikan lebih lanjut. Jika ingin menulis teks diskusi sebaiknya memilih topik permasalahan yang kontroversial sehingga akan membantu dalam menemukan banyak argumen, baik argumen yang mendukung maupun argumen yang menentang.

b. Argumentasi

1. Argumen mendukung

Argumen mendukung (*Supporting Point*) berisi penjabaran lebih lanjut tentang isu yang sedang dibahas. Pada bagian itu penulis memaparkan

argumen yang mendukung. Argumen itu didukung dengan fakta, data, pengalaman penulis, serta referensi yang berhubungan dengan isu yang dibahas.

2. Argumen menentang

Argumen menentang (*contrasting point*) berisi argumen yang bertentangan dengan argumen mendukung. Pada bagian itu penulis memaparkan argumen yang menentang. Argumen itu juga didukung dengan fakta, data, pengalaman penulis, serta referensi yang berhubungan dengan isu yang dibahas.

c. Simpulan/Saran

Bagian simpulan (*conclusion*) penulis menyimpulkan dan merekomendasikan posisi atau pendapat akhir penulis mengenai isu yang akan dibahas. Pada bagian ini, alangkah baiknya mengambil masalah yang sedang dibahas agar simpulan yang diambil tidak lagi menimbulkan masalah baru.

Pendapat lain tentang struktur teks diskusi dinyatakan oleh Anderson (2003:118), diantaranya: (1) *question that introduces the topic to be discussed* (pernyataan tentang topik yang akan didiskusikan), (2) *opinions for and against the topic* (argumen mendukung dan argumen menentang), (3) *concluding comment* (simpulan).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks diskusi terdiri atas isu, argumen mendukung dan argumen menentang, serta isu.

3. Kaidah Kebahasaan Teks Diskusi

a. Penggunaan konjungsi perlawanan

Kaidah kebahasaan dalam teks diskusi salah satunya terdiri atas adanya penggunaan konjungsi perlawanan. Misalnya: tetapi, akan tetapi, sedangkan, bukan....melainkan.

Contoh:

Sebagian orang menganggap bahwa membawa telepon seluler ke sekolah diperbolehkan, *tetapi* banyak juga yang menganggap bahwa membawa telepon seluler ke sekolah tidak diperbolehkan.

b. Penggunaan kohesi leksikal

Kohesi leksikal adalah kepaduan yang akan dicapai melalui pemilihan kata. Kohesi leksikal itu dapat berbentuk antara lain: dengan pengulangan, sinonim, antonim, dan hiponim.

Contoh:

Bagi siswa yang suka dengan ekstrakurikuler *pramuka*, *mereka* akan memberikan tanggapan yang baik. *Bagi mereka*, dengan adanya kegiatan *pramuka* menjadikan diri untuk disiplin, berani, dan suka bergotong royong.

c. Penggunaan kohesi gramatikal

Kohesi gramatikal adalah kepaduan yang dicapai dengan menggunakan elemen dan aturan gramatikal. Kohesi gramatikal antara lain: dapat berbentuk rujukan, substansi, dan elipsis.

Contoh:

Ketika telepon seluler berdering di kelas, meskipun hanya mode getar, guru akan kehilangan beberapa kesempatan mengajar karena terganggu. *Hal itu* akan merugikan seluruh kelas.

d. Penggunaan modalitas

Salah satu kaidah kebahasaan di dalam teks diskusi yaitu adanya kata modalitas. Modalitas adalah kata yang mempunyai makna kemungkinan, kenyataan, dan sebagainya yang dinyatakan dalam kalimat. Dalam bahasa Indonesia, modalitas dinyatakan dengan kata-kata seperti harus, akan, ingin, mungkin. Hal itu dapat dilihat pada contoh berikut.

1. Jika siswa membawa telepon seluler dan orang tua perlu segera menghubungi, orang tua *harus* menghubungi sekolah.
2. Sekolah juga *harus* mengirim seseorang untuk menghubungi siswa yang bersangkutan dan menyampaikan pesan atau memenaggilnya ke kantor untuk menerima panggilan.
3. Meskipun hanya mode getar, guru *akan* kehilangan kesempatan mengajar.

4. Hal itu *akan* merugikan kelas. Disamping itu, siswa *dapat* menggunakan telepon seluler untuk kegiatan melawan hukum seperti transaksi narkoba, pencurian, dan sejenisnya. (Kemendikbud 2014:99)

4. Contoh Teks Diskusi

Dampak *Game Online* bagi Pelajar

Struktur isu (masalah)

Game online semakin marak di kalangan masyarakat. Peminatnya berasal dari berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja, dan bahkan hingga dewasa, terutama pelajar. Kini, *game online* semakin mudah ditemukan dan banyak macamnya. Sehingga, banyak masyarakat yang menggemarinya. Apalagi, kini banyak warnet yang menyediakan *game online* dengan harga yang cukup murah. Membuat peminat *game online* terus meningkat hingga sekarang.

Argumen mendukung

Sebagian besar masyarakat menganggap bahwa *game online* akan memberikan dampak negatif bagi para pemainnya. Namun, ada juga yang menganggap bahwa *game online* akan berdampak positif. Berikut ini merupakan beberapa dampak positif *game online* bagi pelajar.

Pertama, *game online* merupakan suatu aktivitas untuk refreshing bagi anak ketika dia mulai jenuh. Kedua, *game online* dapat meningkatkan kreativitas sang anak. Ketiga, permainan jenis ini dapat melatih konsentrasi anak, terutama pelajar. Keempat, *game online* juga melatih anak untuk mengatur strategi.

Selain keempat hal tersebut, dampak yang terakhir yaitu menambah pengetahuan anak dalam kosakata berbahasanya. Sebab ada beberapa *game online* yang tidak menggunakan bahasa Indonesia, melainkan bahasa-bahasa asing, seperti bahasa Inggris. Dengan begitu, anak harus berlatih bahasa Inggris agar bisa memahami berbagai ketentuan dalam *game online*.

Argumen menentang

Tentu dibalik semua dampak positif yang kita dapatkan, pasti juga ada dampak negatifnya, terutama bagi kalangan pelajar. Karena, kebanyakan peminat *game online* berasal dari kalangan pelajar. Berikut ini merupakan beberapa dampak negatif *game online*.

Pertama, bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan. Kedua, lupa waktu untuk melakukan aktivitas penting yang harus dilakukannya. Seperti belajar, makan, mandi, beribadah, dan berbagai aktivitas lainnya. Ketiga, anak-anak yang sudah terlanjur kecanduan bermain *game online*, akan berusaha melakukan apapun agar bisa bermain *game online*. Bahkan yang lebih parah lagi,

terkadang mereka merelakan waktu sekolah, alias bolos sekolah tanpa sepengetahuan orang tuanya. Keempat, anak menjadi sering berbohong kepada orang tuanya hanya untuk *game online*. Kelima, bermain *game online* hanyalah akan mengahambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia. Keenam, pada akhirnya *game online* juga akan membuat prestasi menurun. Ketujuh, ada juga *game online* yang menampilkan adegan kekerasan, hal tersebut dapat membahayakan anak. Dampak yang terakhir yaitu merusak mata. Hal ini disebabkan karena anak terlalu sering menatap layar monitor saat bermain *game online*.

Simpulan

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Hal itu bergantung pada pemainnya. Oleh karena itu orang tua disarankan untuk melakukan hal yang dapat mencegah dampak negatif dari internet. Seperti bekerjasama dengan guru untuk turut memantau perkembangan anaknya ketika di sekolah.

2.2.3 Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis

Menyusun atau dalam bahasa Inggris disebut *arrange* yaitu memasukkan suatu hal dalam urutan yang rapi, menarik atau sesuai dengan kebutuhan (*oxford dictionary* 1995:55), sedangkan dalam bahasa Indonesia, menyusun dimaksudkan dengan mengatur secara baik atau menempatkan sesuatu secara berurutan. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi menyusun adalah mengurutkan, menempatkan, mengatur secara baik, rapi, dan sesuai kebutuhan.

Menyusun teks diskusi secara tertulis yaitu keterampilan dalam mengurutkan, menempatkan, mengatur, dan menuangkan ide berdasarkan pertukaran pikiran, gagasan, pendapat antara dua orang atau lebih mengenai suatu masalah yang berisi isu, argumen mendukung, argumen menentang, dan akhirnya disimpulkan secara teratur dan menarik dalam bentuk pendapat yang ditulis dengan baik.

2.2.4 Model Pembelajaran

Bahan kajian dalam model pembelajaran terdiri atas pengertian model pembelajaran dan karakteristik model pembelajaran.

1. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model diartikan dengan mengacu pada pendapat Rusman (2010:78) yaitu sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Maka model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melakukan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Hal tersebut senada dengan pendapat Joyce (dalam Harimurni 2012:5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Pendapat yang lain juga diungkapkan oleh Winataputra (2001:3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau langkah-langkah yang

digunakan sebagai pedoman dalam menyusun perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Winataputra (2001:8) model pembelajaran mempunyai lima karakteristik umum, yaitu (1) sintakmatik ialah tahap-tahap kegiatan dari model tersebut; (2) sistem sosial ialah situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model tersebut; (3) prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggunakan bagaimana seharusnya guru dalam memberlakukan para pelajar; termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka; (4) sistem pendukung ialah segala sarana, bahan, dan alat yang diberikan untuk melaksanakan model tersebut; (5) dampak instruksional dan pengiring ialah hasil belajar atau tujuan utama yang ingin dicapai hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa.

2.2.5 Model Pembelajaran Simulasi

Bahan kajian dalam model pembelajaran simulasi terdiri atas pengertian model pembelajaran simulasi, prinsip dalam proses pelaksanaan simulasi, sintakmatik model simulasi, sistem sosial model simulasi, peran/tugas guru, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan dampak pengiring.

1) Pengertian Model Pembelajaran Simulasi

Simulasi pada hakikatnya didasarkan pada prinsip sibermetik yang dihubungkan dengan komputer. Fokus utama dalam teori ini yaitu munculnya kesamaan antara mekanisme kontrol timbal balik dari sistem elektronik dengan sistem-sistem manusia. Pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit dari pada yang tampak di dunia nyata.

Seperti halnya yang dinyatakan oleh Joyce (2011:434-435) bahwa semua siswa sama-sama terlibat dalam proses simulasi, memainkan peran sebagai orang yang berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan cita-cita dalam kehidupan. Bagian-bagian dalam dunia nyata disederhanakan dan disajikan dalam sebuah bentuk yang dapat diformat di dalam ruang kelas.

Boocock & Schild (dalam Andriani 2014:281) juga menyatakan bahwa model pembelajaran simulasi sosial menggunakan konsep peran untuk peserta didik, agar mereka menyadari tugas yang diperankan serta bagaimana tentang sikap diri dan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik lainnya. Hal tersebut senada dengan pendapat Winataputra (2001:66) yang menyatakan bahwa model pembelajaran simulasi merupakan salah satu model pembelajaran praktik interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan, khususnya dalam upaya pengembangan karakter mahasiswa.

Relevan dari hal tersebut Syaefudin dan Syamsudin (2005: 129) menyatakan bahwa simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada

kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai model simulasi, maka dapat disimpulkan bahwa model simulasi adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa dalam praktik interaktif sehingga dapat menciptakan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan.

2) Prinsip dalam Proses Pelaksanaan Simulasi

Proses simulasi bergantung pada peran guru/fasilitator. Terdapat empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru, sebagai berikut.

- a. **Pertama yaitu penjelasan.** Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru/fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya.
- b. **Kedua yaitu mengawasi (*refereeing*).** Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru/fasilitator harus mengawasi jalannya simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya.
- c. **Ketiga yaitu melatih (*coaching*).** Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru/fasilitator harus memberikan

saran, petunjuk atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama.

- d. **Keempat yaitu diskusi.** Refleksi menjadi bagian yang penting. Oleh karena itu setelah simulasi selesai, fasilitator harus mendiskusikan beberapa hal antara lain: kesulitan- kesulitan, hikmah yang bisa diambil, bagaimana memperbaiki kekurangan simulasi dan sebagainya. (Uno 2007:29).

3) Sintakmatik Model Simulasi

Menurut Joyce dan Weil (2011:442), model simulasi memiliki empat tahap sebagai berikut.

Tahap I. Orientasi

1. Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
2. Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan.
3. Menyajikan ikhtisar simulasi atau gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

Tahap II. Latihan Partisipan

1. Membuat skenario (aturan, peran, prosedur, skor, tipe keputusan yang akan dipilih, dan tujuan).
2. Menugaskan peran.
3. Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat.

Tahap III. Pelaksanaan Simulasi

1. Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan.
2. Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan).
3. Menjelaskan kesalahan konsepsi.
4. Melanjutkan simulasi.

Tahap IV. Wawancara Partisipan

1. Menyimpulkan kejadian dan persepsi.
2. Menyimpulkan kesulitan-kesulitan dan pandangan-pandangan.
3. Menganalisis proses.
4. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
5. Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran.
6. Menilai dan merancang kembali simulasi.

3. Sistem Sosial Model Simulasi

Guru telah memilih aktivitas simulasi dan mengarahkan siswa pada aktivitas yang telah digambarkan, sistem sosial dalam simulasi 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 dan kemauan untuk berpartisipasi dalam diri siswa. Melalui kerjasama siswa bisa saling membagi gagasan, saling mengevaluasi dengan teman-temannya, dan tidak hanya

bergantung pada evaluasi guru, sistem sosial semacam ini seharusnya menyenangkan dan penuh dengan kerjasama (Joyce dkk 2011:443).

4. Peran/Tugas Guru dalam Model Simulasi

Peran guru tidak jauh berbeda dengan fasilitator. Selama proses simulasi ia harus menekankan perilaku yang tidak evaluatif namun tetap supportif. Guru bertugas untuk menyajikan lalu memfasilitasi pemahaman dan penafsiran tentang aturan dalam aktivitas simulasi. Selain itu untuk dapat membuat aktivitas semenarik mungkin dan mendapat perhatian serta fokus pada isu yang tidak relevan, guru harus langsung menghampiri kelompok yang memenangkan permainan (Joyce dkk 2011:443).

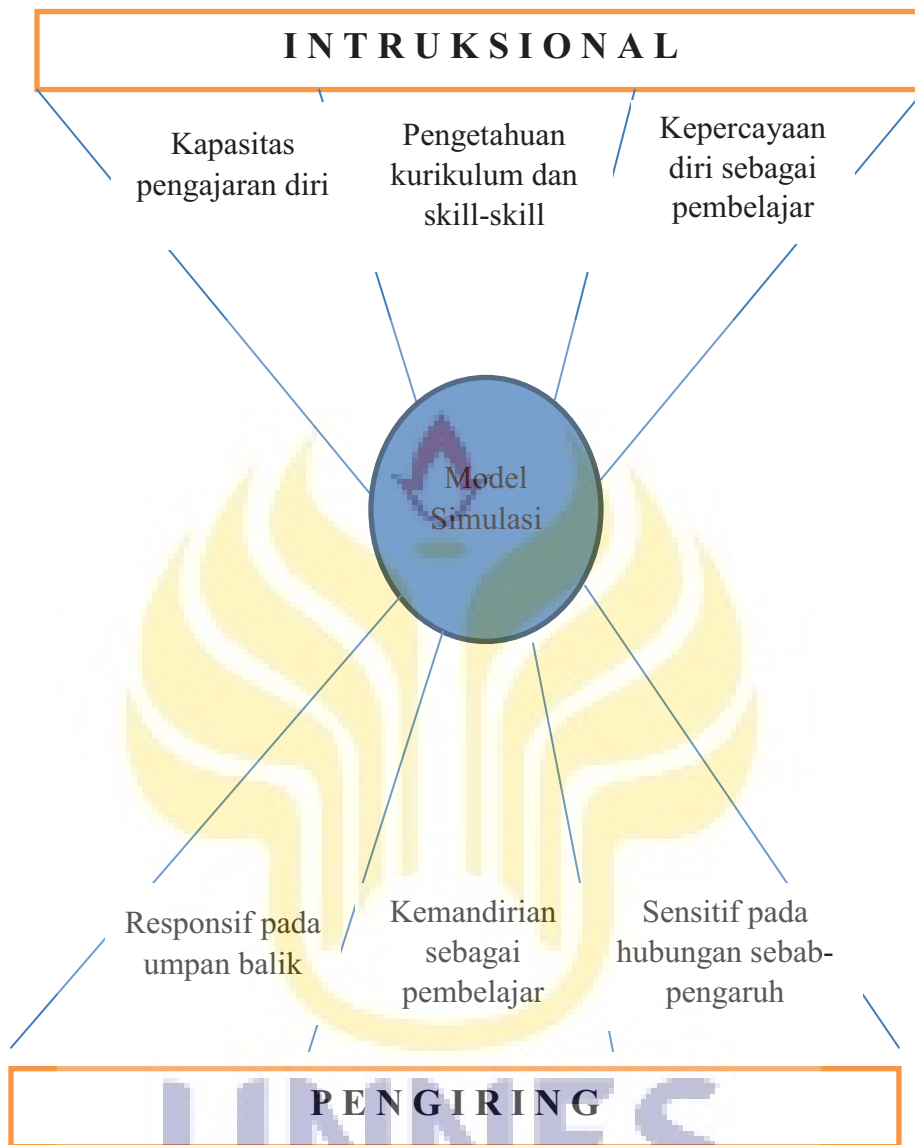
5. Sistem Pendukung Model Simulasi

Terdapat banyak sumber dalam hal ini misalnya, *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 (Joyce dkk 2011:443).

6. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model Simulasi

Model simulasi, melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal permainan, menuntun pada hasil-hasil akademik, seperti konsep dan skill; kerjasama dan persaingan; pemikiran kritis dan pembuatan keputusan; pengetahuan sistem politik sosial, dan ekonomi; efektivitas; kesadaran terhadap masing-masing peran; dan menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Berikut gambar mengenai dampak instruksional dan dampak pengiring model simulasi.





Gambar 2.1 Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring dalam Model

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Simulasi (Joyce 2011:444)

2.2.6 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model

Simulasi.

Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi, dapat dilihat dari bagan berikut.

Tabel 2.1 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model Simulasi

Kegiatan Guru	Langkah Pokok	Kegiatan Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan berbagai topik untuk pembelajaran menyusun teks diskusi. • Menjelaskan prinsip simulasi yang akan dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran menyusun teks diskusi. • Mengemukakan prosedur umum dalam pembelajaran menyusun teks diskusi. 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Orientasi</div>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal topik pembelajaran menyusun teks diskusi yang disajikan oleh guru. • Memahami prinsip simulasi yang akan dilakukan dalam pembelajaran menyusun teks diskusi. • Memahami prosedur pembelajaran menyusun teks diskusi.

2.2.7 Model *Problem Based Learning*

Bahan kajian dalam model *problem based learning* terdiri atas pengertian model *problem based learning*, karakteristik model *problem based learning*, sintakmatik model *problem based learning*, sistem sosial model *problem based learning*, sistem reaksi model *problem based learning*, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan dampak pengiring.

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* menurut Huda (2013:272) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa dengan permasalahan dengan tujuan mampu memecahkan permasalahan melalui proses berpikir ilmiah. Sependapat dengan hal tersebut, Hmeleo (2004:2) juga mengidentifikasi bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mengenalkan masalah, mencari referensi yang relevan dan mendiskusikan dengan teman sebaya, memberi fasilitas penuh dalam proses memecahkan masalah. Elaine (2011:450), menjelaskan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam memahami masalah, menemukan hipotesis, analisis, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mengenalkan permasalahan, mengidentifikasi, mencari referensi, dan berdiskusi yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir ilmiah.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Mengenai karakteristik model *problem based learning* menurut Trianto (2009:46), menjelaskan bahwa karakteristik dari model *problem based learning* antara lain: (1) autentik, yaitu masalah yang disajikan bersifat nyata berakar dari disiplin ilmu, (2) masalah harus dirumuskan dengan jelas, (3) pembelajaran adalah proses pemecahan masalah, (4) masalah menuntut kemajemukan berpikir, (5) pembelajaran dilakukan melalui proses kolaboratif dengan teman sebaya.

c. Sintakmatik Model *Problem Based Learning*.

Sintak model *problem based learning* menurut Arends (2008:57), terdiri atas lima fase, diantaranya: (1) orientasi permasalahan, (2) pengorganisasian kelompok kerja, (3) investigasi mandiri dan kelompok, (4) diskusi dan mengembangkan artefak, (5) evaluasi pemecahan masalah. Tujuan didesainnya sintak model *problem based learning* untuk membekali siswa memiliki kemampuan berpikir kritis melalui tahapan penemuan informasi secara ilmiah. Sintak model *problem based learning* dapat diuraikan dalam tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Sintakmatik Model *Problem Based Learning*

No.	Langkah Penerapan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
1.	Orientasi permasalahan	Menghadirkan suatu permasalahan kontekstual yang

		mampu membangkitkan minat siswa untuk menyelidiki secara ilmiah.
2.	Pengorganisasian kerja	Siswa melakukan perencanaan sistem kerja kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan menyusun rumusan masalah.
3.	Investigasi mandiri dan kelompok	Siswa mencari referensi dan literasi yang mendukung pemecahan masalah dari berbagai sumber belajar (mandiri), selanjutnya siswa kembali ke kelompok membawa informasi data.
4.	Diskusi dan pengembangan artefak	Siswa menyampaikan ide, konsep, dan hipotesis berdasarkan referensi yang dimiliki untuk memecahkan masalah laporan dan hasil produk kinerja untuk dipresentasikan.
5.	Evaluasi pemecahan masalah	Selama kegiatan presentasi siswa mengontruksi pikiran dalam kegiatan konfirmasi dari kebenaran jawaban dan pesan guru sebagai mediator refleksi pembelajaran.

3. Sistem Sosial Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah. Peserta didik mentapkan konsensus untuk melakukan kegiatan belajar individu. Dengan demikian pembelajaran ini pun bersifat demokrasi karena adanya keputusan

bersama. Iklim kelas ditandai dengan proses interaksi yang bersifat kesepakatan dan saling memberi semangat untuk berinisiatif. Keberhasilan model ini bergantung pada aktivitas sama dan kemauan yang sungguh-sungguh peserta didik dalam melaksanakan setiap aktivitas.

Guru dan peserta didik memiliki status sama dalam menghadapi masalah yang akan dipecahkan dengan peran yang berbeda. Guru dan peserta didik bersama-sama melakukan evaluasi terhadap presentasi individual dan merefleksi pembelajaran.

4. Sistem Reaksi Model *Problem Based Learning*

Guru berfungsi sebagai konselor yang bertugas membantu peserta didik menjernihkan dan mengarahkan bahasa yang jelas, logika yang nalar, objektivitas, dan berkomunikasi secara efektif. Guru juga berperan sebagai konsultan dan memberi masukan yang humanis tanpa harus mengganggu struktur yang ada. Guru hendaknya menawarkan bantuan, membimbing, memantau, mengarahkan, dan mengecek kemajuan belajar peserta didik, sehingga peserta didik mampu menyusun teks diskusi dengan baik.

5. Sistem Pendukung Model *Problem Based Learning*

Sarana pendukung yang diperlukan untuk melaksanakan model berbasis masalah pada pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis yaitu segala sesuatu yang dapat membantu kebutuhan siswa dalam menggali informasi

yang sesuai dan diperlukan untuk melakukan proses pengamatan dan pemecahan masalah.

Dukungan utama berasal dari guru. Dukungan yang diberikan guru bersifat ekstensif dan responsif. Dibutuhkan guru yang yakin bahwa pengembangan merupakan cara yang fleksibel dalam memecahkan masalah.

6. Dampak Intruksional dan Pengiring Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran dengan berbasis masalah ini berdampak dua macam, yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring.

Dampak instruksional sebagai berikut.

- a. Peserta didik lebih kreatif dan mandiri, dapat mengkonstruksi pengetahuan ke dalam masalah yang dihadapi. Dengan demikian peserta didik dapat berpikir secara kritis, logis, dan analitis.
- b. Peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara menemukan sendiri.
- c. Peserta didik terlatih untuk mengemukakan pendapat secara terbuka.

Dampak pengiring sebagai berikut.

- a. Peserta didik lebih bertanggung jawab terhadap dirinya dalam belajar.
- b. Peserta didik terlatih untuk menganalisis sesuatu secara mandiri.
- c. Penghargaan terhadap kreativitas berpendapat.
- d. Peserta didik berlatih menghormati dan bertoleransi satu sama lain.

2.2.8 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning*, dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2.3 Pembelajaran Menyusun Teks Diskusi secara Tertulis dengan Model *Problem Based Learning*

Kegiatan Guru	Langkah Pokok	Kegiatan Peserta Didik
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan, dan memberikan motivasi siswa.	Orientasi permasalahan	Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai pembelajaran yang akan berlangsung dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menyusun teks diskusi.
Guru membantu siswa mengorganisasikan tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.	Pengorganisasian kerja	Peserta didik melakukan perencanaan sistem kerja kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan menyusun rumusan masalah.
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang dijadikan sebagai data	Investigasi mandiri dan kelompok	Siswa mencari referensi dan literasi yang mendukung pemecahan masalah dari berbagai sumber belajar (mandiri), selanjutnya siswa

pendukung untuk memecahkan masalah yang dibahas.		kembali ke kelompok membawa informasi data.
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil yang sesuai harapan.	Diskusi dan pengembangan artefak	Siswa menyampaikan ide, konsep, dan hipotesis berdasarkan referensi yang dimiliki untuk memecahkan masalah laporan dan hasil produk kinerja untuk dipresentasikan.
Guru memberikan evaluasi terhadap pemecahan masalah yang disajikan oleh peserta didik.	Evaluasi pemecahan masalah	Selama kegiatan presentasi, siswa mengkontruksi pikiran dalam kegiatan konfirmasi dari kebenaran jawaban dan pesan guru sebagai mediatir refleksi pembelajaran.

2.2.9 Gaya Belajar

Modalitas belajar dimaknai sebagai gaya belajar yang khas dari setiap individu (Suyono dan Hariyanto 2011:148). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Adi W Gunawan (2006:139) yang mengemukakan bahwa gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memroses, dan memahami suatu informasi. Senada dengan pendapat De Porter dan Hernacki (2003:111), menyatakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi bagaimana seseorang menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Selain itu Winkel

(2007:147), mengemukakan bahwa gaya belajar merupakan cara belajar yang khas bagi siswa, cara khas ini bersifat individual yang kerap kali tidak disadari dan sekali terbentuk cenderung bertahan terus.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai gaya belajar, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa adalah cara belajar khas yang dilakukan siswa, bersifat konsisten dan merupakan kombinasi bagaimana seseorang menyerap, mengatur, dan mengolah informasi.

De Porter dan Hernacki (2003:85) juga menyatakan bahwa betapa menguntungkannya jika guru dapat menyesuaikan pengajarannya dengan modalitas-modalitas siswa. Adapun modalitas otak yang digunakan seseorang meliputi modalitas visual, auditorial, dan kinestetik. Meskipun kebanyakan orang memiliki akses ketiga modalitas tersebut, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi. Adapun masing-masing gaya belajar dijelaskan De Porter (2003:85) sebagai berikut.

1. Visual

Modalitas ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar menonjol dalam modalitas ini. Seseorang yang sangat visual mungkin bercirikan sebagai berikut.

- a. teratur, memperhatikan segala sesuatu, menjaga penampilan,
- b. mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan,

- c. membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh dan menangkap detail: mengingat apa yang dilihat.

2. Auditorial

Modalitas ini mengakses segala bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat Musik, nada, irama, rima, dialog internal, dan suara, yang menonjol di sini. Seseorang yang sangat auditorial dapat dicirikan sebagai berikut.

- a. perhatiannya mudah terpecah,
- b. berbicara dengan pola berirama,
- c. belajar dengan cara mendengarkan, menggerakkan bibir/bersuara saat membaca,
- d. berdialog secara internal dan eksternal.

3. Kinestetik

Modalitas ini mengakses segala jenis gerak dan emosi diciptakan maupun diingat. Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan, emosional, dan kenyamanan fisik, menonjol di sini. Seseorang yang sangat kinestetik sering:

- a. menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak gerak,
- b. belajar dengan melakukan, menunjuk tulisan saat membaca, menanggapi gerak secara fisik,
- c. mengingat sambil berjalan dan melihat.

Suyono (2011:149), menyatakan bahwa kebanyakan siswa justru memiliki modalitas gabungan. Biasanya terdiri atas gabungan antara dua atau tiga modalitas belajar sekaligus. Variasi modalitas belajar yang terjadi dari dua gabungan yaitu audio-visual, audio-kinestetik, dan visual-kinestetik.

Relevan dengan hal tersebut, menurut Suyono dan Haryanto (2011:151), mengungkapkan bahwa bila ada salah satu gaya belajar/modalitas belajar yang dominan, indikator tentang gaya belajarnya dapat dilihat dari kebiasaan pembelajaran berikut.

a. Modalitas belajar visual dapat dideteksi dari kebiasaan (*habit*) anak ketika belajar, antara lain:

- 1) lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didekati,
- 2) mudah mengingat dengan asosiasi visual,
- 3) pembaca yang cepat dan tekun, memiliki hobi membaca,
- 4) lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan,
- 5) biasa berbicara dengan cepat, karena dia merasa tidak perlu mendengarkan esensi pembicaraannya,
- 6) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal, kecuali jika dituliskan, dan sering meminta bantuan orang lain untuk mengulang instruksi tersebut,
- 7) sering lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain,
- 8) pengeja yang baik, kata demi kata,
- 9) sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat, ya atau tidak, sudah atau belum,
- 10) mempunyai kebiasaan rapi dan teratur, karena itu yang akan dilihat orang,
- 11) mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi,
- 12) memiliki kemampuan dalam perencanaan dan pengaturan jangka panjang yang baik,

- 13) teliti terhadap rincian, hal-hal kecil yang harus dilakukan,
- 14) biasanya tidak terganggu oleh suara ribut,
- 15) lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato,
- 16) membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek, terbiasa melakukan *check and recheck* sebelum membuat simpulan,
- 17) lebih menyukai seni visual dari pada seni musik,
- 18) suka mencorat-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau saat melakukan rapat.

b. Modalitas belajar audio dapat dideteksi dari kebiasaan anak ketika belajar, antara lain:

- 1) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihatnya
- 2) berbicara pada diri sendiri saat belajar dan bekerja,
- 3) senang membaca dengan keras dan mendengarkannya,
- 4) berbicara dengan irama berpola,
- 5) Biasanya menjadi pembicara yang fasih,
- 6) menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku saat membaca,
- 7) suka berbicara, suka berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar,
- 8) lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya,
- 9) merasa kesulitan dalam menulis tetapi hebat dalam bercerita,

- 10) dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama, dan warna suara,
- 11) mudah terganggu oleh keributan, dia akan sukar berkonsentrasi,
- 12) mempunyai masalah dengan pekerjaan yang melibatkan visualisasi,
- 13) lebih suka gurauan daripada membaca komik,
- 14) lebih menyukai musik daripada seni lukis atau seni dengan hasil tiga dimensi.

c. Modalitas belajar kinestetik dapat dideteksi dari kebiasaan anak ketika belajar, antara lain:

- 1) selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak,
- 2) banyak menggunakan isyarat tubuh,
- 3) menggunakan jari sebagai penunjuk tatkala membaca,
- 4) menghafal dengan cara berjalan dan melihat,
- 5) otot-otot besarnya berkembang,
- 6) menanggapi perhatian fisik,
- 7) tidak dapat duduk diam dalam waktu lama,
- 8) menyentuh orang lain untuk mendapatkan perhatian mereka,
- 9) menggunakan kata-kata yang mengandung aksi,
- 10) ingin melakukan segala sesuatu,
- 11) berdiri dekat ketika berbicara dengan orang lain,
- 12) berbicara dengan perlahan,
- 13) suka belajar memanipulasi dan praktik,
- 14) tidak dapat mengingat letak geografi, kecuali jika ia pernah datang ke tempat tersebut,

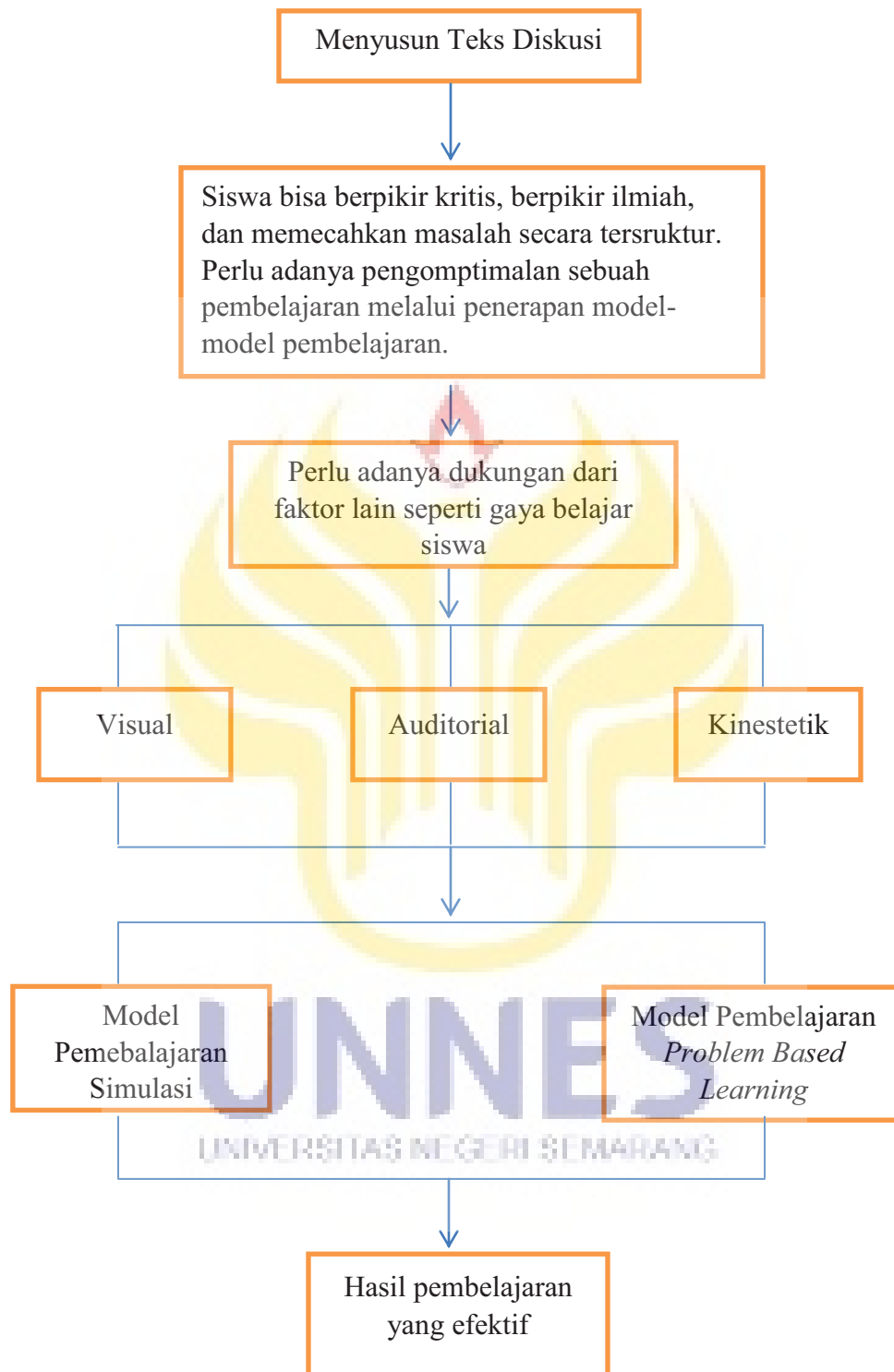
- 15) menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot, mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca sebagai manifestasi penghayatan terhadap apa yang dibaca,
- 16) kemungkinan memiliki tulisan yang jelek,
- 17) menyukai permainan yang membuat sibuk (diadaptasi dari De Porter dan Mike Hernacki 2003).



2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan menyusun teks diskusi secara tertulis merupakan salah satu bagian dalam kesatuan pembelajaran bahasa Indonesia yang tersusun pada kompetensi dasar kurikulum 2013 jenjang SMP. Penerapan model pembelajaran yang begitu banyak sehingga bingung untuk memilih model pembelajaran yang tepat, menjadi permasalahan tersendiri dalam pembelajaran. Peneliti memberikan sebuah inovasi dalam pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan melalui sebuah model yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyusun teks diskusi yaitu model simulasi dan model *problem based learning* serta perlu adanya memperhatikan gaya belajar siswa. Sebab dengan memperhatikan gaya belajar siswa, siswa akan mudah materi pelajaran. Menerapkan model simulasi dan model *problem based learning* serta memperhatikan gaya belajar siswa, siswa kemudian mampu menyusun teks diskusi secara tertulis, memecahkan masalah secara terstruktur, kritis, dan dapat berpikir ilmiah. Selain itu dengan penerapan model simulasi dan *problem based learning* dengan bantuan gaya belajar siswa, dapat membantu untuk mengetahui diantara dua model dan tiga gaya belajar tersebut yang lebih efektif untuk menyusun teks diskusi.

Demikian hal tersebut dapat menimbulkan pembelajaran lebih efektif, kelebihan-kelebihan yang terdapat dalam masing-masing model tersebut dapat memberikan manfaat dengan baik, sehingga timbullah pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis yang efektif.



2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, landasan teori, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan menggunakan model simulasi efektif digunakan pada siswa kelas VIII SMP berdasarkan gaya belajar siswa.
- b. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan menggunakan model *problem based learning* efektif digunakan pada siswa kelas VIII SMP berdasarkan gaya belajar siswa.
- c. Terdapat perbedaan antara pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis menggunakan model simulasi dengan pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis menggunakan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa kelas VIII SMP.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi berdasarkan gaya belajar siswa efektif dilakukan pada kelas eksperimen 1. Hal tersebut berdasarkan pada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model simulasi. Sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek pengetahuan pada siswa bergaya belajar visual sebanyak 70,83 sedangkan setelah diberi perlakuan sebanyak 75, bagi siswa bergaya belajar audio sebesar 68,18 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 83,63, kemudian untuk siswa bergaya belajar kinestetik nilai rata-rata sebesar 80,38 sedangkan sesudah diberi perlakuan sebanyak 87,79. Pada aspek keterampilan siswa bergaya belajar visual sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata sebesar 70,83 setelah diberi perlakuan sebesar 77,50. Bagi siswa bergaya belajar audio nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan sebanyak 69,09 sedangkan setelah diberi perlakuan sebanyak 80. Nilai rata-rata siswa bergaya kinestetik sebelum perlakuan sebesar 77,69 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 93,46. Perilaku siswa juga menunjukkan perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek sikap sebelum

perlakuan sebesar 74,13 menjadi 84,26 setelah diberi perlakuan. Jadi pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi efektif digunakan bagi siswa bergaya belajar kinestetik.

2. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning* berdasarkan gaya belajar siswa efektif dilakukan pada kelas eksperimen 2. Hal tersebut berdasarkan pada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model *problem based learning*. Sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata aspek pengetahuan pada siswa bergaya belajar visual sebanyak 72,91 sedangkan setelah diberi perlakuan sebanyak 71,25, bagi siswa bergaya belajar audio sebesar 70 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,21, kemudian untuk siswa bergaya belajar kinestetik nilai rata-rata sebesar 70,62 sedangkan sesudah diberi perlakuan sebanyak 72,5. Pada aspek keterampilan siswa bergaya belajar visual sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata sebesar 65,83 setelah diberi perlakuan sebesar 78,33. Bagi siswa bergaya belajar audio nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan sebanyak 70,73 sedangkan setelah diberi perlakuan sebanyak 83,57. Nilai rata-rata siswa bergaya kinestetik sebelum perlakuan sebesar 61,25 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 76,25. Perilaku siswa juga menunjukkan perubahan yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata aspek sikap sebelum perlakuan sebesar 72 menjadi 76,23 setelah diberi perlakuan. Jadi pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model *problem based learning* efektif digunakan bagi siswa bergaya belajar audio.

3. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis pada siswa kelas VIII SMP menggunakan model simulasi lebih efektif dibanding dengan model *problem based learning*. Berdasarkan hasil penghitungan dengan uji *two way anava* menunjukkan bahwa hipotesis interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar yaitu H_0 ditolak atau menerima H_1 dengan nilai $\text{sig } 0,000 = 0\% < 5\%$ sehingga dinyatakan antara model pembelajaran dan gaya belajar saling bergantung. Karena kedua kelompok saling bergantung, kemudian berdasarkan dilihat dari hasil *output descriptive* menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi pada kelas simulasi dengan gaya belajar kinestetik dan nilai tertinggi kelas PBL dengan gaya belajar audio. Nilai rata-rata keduanya yakni $93,46 > 83,57$. Hal tersebut menunjukkan antara kelas simulasi dengan kelas PBL terdapat perbedaan yang signifikan dan hasil tertinggi yaitu pembelajaran menyusun teks diskusi dengan model simulasi pada siswa yang bergaya belajar kinestetik.

5.2 Saran



Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model simulasi guru hendaknya lebih mengaktifkan siswa yang pendiam dalam hal berperan, agar siswa bisa lebih demokratis dan tanggung jawab atas peran yang didapat.

2. Pembelajaran menyusun teks diskusi secara tertulis dengan model PBL hendaknya guru lebih intensif memandu siswa yang merasa kesulitan dalam dalam menyelesaikan masalah yang didiskusikan.
3. Bagi guru yang ingin mengembangkan sikap percaya diri, demokratis, dan kritis dalam menyelesaikan masalah dapat menerapkan model simulasi. Sebaliknya, bagi guru yang ingin mengembangkan sikap santun, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah dapat menerapkan model PBL.
4. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dalam menerapkan model simulasi ataupun model PBL dapat mempelajari dan mendalami terlebih dahulu kriteria guru dalam menerapkan kedua model tersebut di dalam kelas.
5. Bagi guru ataupun peneliti selanjutnya dapat menerapkan model simulasi pada teks yang lain misalnya teks prosedur, sedangkan model *problem based learning* dapat digunakan pada teks ulasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W, Gunawan. 2006. *Genius Learning Strategy*. PT Gramedia Jakarta.
- Anderson, Mark dan Kathy Anderson. 2003. *Text Types in English*. Australia: Macmillan Education Australia PTY LTD.
- Andriani, Ana. 2014. Pengembangan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS: Upaya Meningkatkan Sikap Demokratis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, vol. 7 no. 2 November 2014.
- Arends, R. I. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Parktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2003. *Quantum Teaching: Unleashing The Genius In You (Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*. Bandung: Kaifa.
- Elaine, H. 2011. *Is Learning in Problem-Based-Learning Cummulative?. Journal Advance in Health Science Education*. Vol. 16. Hlm. 449-464.
- Elfia, Nurrohmah. 2010. *Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Surat Pembaca dengan Menggunakan Model Berbasis Masalah dan Model Investigasi Kelompok pada Peserta didik SMP Kelas IX*. Tesis. Unnes. Semarang.
- Grove, Karen dkk. 2015. Comparing Asynchronous and Synchronous Video vs. Text Based Discussions in an Online Teacher Education Course. *Journal Online Learning*. Vol. 19. Nomor 3. Hlm. 48-69. Las Vegas: University of Nevada.
- Uno, H.B. 2007. *Modul Pembelajaran, Jakarta Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Anny. 2011. *Keefektifan Pembelajaran Menulis Berita dengan Model Berpikir-Berpasangan-Berpikir dan Investigasi Kelompok berdasarkan Gaya Belajar V-A-K pada Siswa SMP*. Tesis. Unnes. Semarang.
- Harimurni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

- Hidayatullah, Jihad Muhammad. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Simulasi dan Media Gambar Peristiwa terhadap Prestasi Belajar Teks Diskusi Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hmelo-Silver, C. E. , & Barrows, H. S. 2006. Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. Vol. 1. Nomor 1. Hlm 21-39.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metode dan Paradigma*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2014. *Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Martha, Nia Ulfa. 2012. Peningkatan Keterampilan Membawakan Acara Dengan Model Simulasi Pada Peserta Didik Kelas VIII A Semester Genap SMP Negeri 8 Kota Pekalongan. *Skripsi*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan.
- Hornby, A.S. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. New York: Oxford University Press.
- Pratama, Toriq. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbicara pada Kompetensi Dasar Berdiskusi dengan Media Film yang Bertema Nasionalisme Berwawasan Kesantunan Berbahasa bagi Peserta Didik SMP Kelas VIII*. Tesis. Unnes. Semarang.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semi, Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Silberman, Mel. 2001. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Penerbit Alfabeta.
- Sukestiyarno. 2012. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: Unnes.
- Suroso. 2007. *Classroom Action Research*. Yogyakarta: Elmatara.

- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syaefudin, Udin., Syamsuddin, Abin. 2005. *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Winkel W.S. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiyanto, Asul. 2006. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: PT. Gramedia.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +62248508010, Faksimile +62248508010, Email: fbs@unnes.ac.id
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id>

No.Dok. FM-01-AKD-20	No. Revisi : 00	Tgl Berlaku :01 Sept. 2010	Halaman: Idaril
----------------------	-----------------	----------------------------	-----------------

Nomor : 964/FBS/2016

Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	: Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
b. Sekretaris	: Ahmad Syaefudin, S.S.,M.Pd.
c. Pembimbing Utama	: Dr. Ida Zulaeha, M. Hum.
d. Pembimbing Pendamping	: Drs. Wagiran, M. Hum.
e. Penguji	: 1. Tommi Yuniawan, S. Pd, M. Hum. 2. Drs. Wagiran, M. Hum. 3. Dr. Ida Zulaeha, M. Hum.

II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Program Studi	Judul Skripsi
Fitriyaningsih	2101412028	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENYUSUN TEKS DISKUSI DENGAN MODEL SIMULASI DAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA KELAS VII SMP

III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal :Rabu/ 15 Juni 2016

Jam :09.00 WIB

Tempat :Ruang Ujian Skripsi

Pakaian :

- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdasi
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.

13 Juni 2016

Dekan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 196208031989011001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia;
2. Calon yang diuji.