



**KEEFEKTIFAN MODEL SIMULASI
DAN MODEL BERMAIN PERAN DALAM KETERAMPILAN
MENANGKAP MAKNA TEKS CERPEN
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LASEM**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Nama : Nur Chayati

NIM : 2101412144

Prodi : PendidikanBahasaanSastra Indonesia

Jurusan : BahasaanSastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi.



Semarang,

Pembimbing I

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suseno'.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mulyono'.

Suseno, S.Pd., M.A.
NIP 197805142003121002

Mulyono, S.Pd, M. Hum
NIP 197206162002121001

UNNES
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 : Senin

tanggal : 15 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 19600803 198901 1 001

Ketua

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

NIP 198202122006042002

Sekretaris

Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198504102009122004

Penguji I

Mulyono, S.Pd, M. Hum

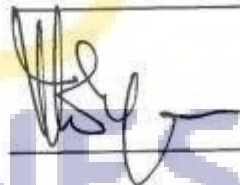
NIP 197206162002121001

Penguji II/ Pembimbing I

Suseno, S.Pd., M.A.

NIP 197805142003121002

Penguji III/ Pembimbing I



Mengetahui,

Dean, Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 19600803 198901 1 001

PERNYATAAN

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



Semarang,

UNNES

Nur Chayati

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

NIM 2101412144

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Kebaikan adalah satu-satunya investasi yang tidak akan pernah gagal. (Henry David Thoreau)
2. Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar. (Khalifah 'Umar)
3. Berubahlah untuk menjadi lebih baik dan yang terbaik. (Nur Chayati)

Persembahan:

1. Kedua orang tuaku Bapak Mu'arifin dan Ibu Supari tercinta yang selalu memberikan doa, semangat dan kasih sayangnya;
2. Almamaterku tercinta.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Chayati, Nur. 2016. Keefektifan Model Simulasi dan Model Bermain Peran dalam Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lasem. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Suseno, S.Pd, M.A., Pembimbing II: Mulyono, S.Pd, M.Hum.

Kata Kunci: model simulasi, model bermain peran, keterampilan menangkap makna teks cerita pendek.

Menangkap makna termasuk kegiatan apresiasi. Kegiatan apresiasi sangat penting dibelajarkan di sekolah. Hal tersebut dikarenakan kegiatan apresiasi dapat melatih siswa untuk menghargai suatu karya orang lain seperti teks cerita pendek. Dalam menangkap makna teks cerita pendek siswa masih mengalami kesulitan. Ketika siswa diberikan tugas untuk menangkap makna teks cerita pendek mereka kurang antusias karena harus membaca bacaan sastra yang dianggap sulit untuk dipahami, siswa masih kesulitan memaknai isi cerita pendek, dan siswa masih kesulitan untuk memahami materi tentang menentukan perwatakan tokoh. Oleh karena itu, perlu diupayakan peningkatan keterampilan menangkap makna teks cerita pendek berbasis praktik. Dengan demikian, dilakukan pengujian untuk mengetahui keefektifan pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek dengan model simulasi dan model bermain peran pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lasem.

Berdasarkan paparan tersebut, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana keefektifan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem? (2) Bagaimana keefektifan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem? (3) Bagaimana perbedaan keefektifan model simulasi dan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem? Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui keefektifan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem. (2) mengetahui keefektifan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem. (3) mengetahui perbedaan keefektifan model simulasi dan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *quasi experimental* (eksperimen semu) yaitu *nonequivalent control group design*. Variabel dalam penelitian ini adalah makna teks cerita pendek sebagai variabel bebas dan model simulasi dan model bermain peran sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lasem tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah keseluruhan kelas

VII sebanyak sembilan kelas. Masing-masing kelas terdiri atas 32 siswa. Pengambilan sampel melalui teknik *random*. Kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII I sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menangkap makna teks cerita pendek dengan menggunakan model simulasi pada kelas eksperimen dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran. Sikap spiritual dan sikap sosial selama pembelajaran efektif karena nilai siswa tidak ada yang di bawah predikat 'B' (Baik). Keefektifan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil pretes keterampilan siswa kelas dengan model simulasi yaitu nilai rata-ratanya 54,8. Hasil postes keterampilan siswa kelas dengan model simulasi yaitu nilai rata-ratanya 78,3. Keefektifan keterampilan menangkap makna teks cerita pendek dengan model bermain peran pada kelas kontrol dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran. Sikap spiritual dan sosial siswa selama pembelajaran siswa juga cukup efektif karena nilai siswa ada beberapa yang di bawah predikat B (Baik). Keefektifan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil pretes keterampilan siswa kelas dengan model bermain peran yaitu nilai rata-ratanya 48,2. Hasil postes keterampilan siswa kelas dengan model bermain peran yaitu nilai rata-ratanya 70,6. Pelaksanaan pembelajaran menyunting teks ulasan film lebih efektif dengan model simulasi dibandingkan model bermain peran. Nilai sikap spiritual dan sikap sosial menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Keefektifan hasil belajar menangkap makna teks cerita pendek kelas eksperimen yang menerapkan model simulasi dan kelas kontrol yang menerapkan model simulasi dibuktikan melalui uji hipotesis (uji t) dengan dibantu program *spss* versi 16. Hasil penghitungan uji beda rata-rata menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,075 > 1,671$), dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal tersebut berarti siswa pada kelompok model simulasi dan kelompok model bermain peran memiliki hasil belajar yang berbeda. Dengan demikian, pembelajaran kelas eksperimen lebih efektif daripada kelas kontrol.



KATA PENGANTAR


Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat anugerah, cinta, dan kasih sayang-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Suseno, S.Pd., M.A. dan Bapak Mulyono, S.Pd., M. Hum. yang telah memberi bimbingan dan arahan untuk penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada,

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan pada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi;
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengajarkan ilmu sebagai bekal yang sangat bermanfaat bagi penulis;
5. Kepala SMP Negeri 1 Lasem yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan;
6. Guru Bahasa Indonesia kelas VII H dan VII I SMP Negeri 1 Lasem yang telah memberikan masukan selama penulis melaksanakan penelitian;
7. Kedua orang tuaku (Bapak Mu'arifin dan Ibu Supari), Kedua kakakku (Fahrudin dan Nur Hasan).

8. Agung Setiawan yang tak pernah lelah memberi dukungan untukku;
9. Teman-teman PBSI Rombel 4 terima kasih atas segala rasa, semangat, dan kebersamaan selama ini;
10. Teman-teman PBSI 2012 semoga tali persahabatan dan persaudaraan kita abadi, dan waktu yang akan mempertemukan kita dalam kebahagiaan yang lain;
11. Teman-teman kos Griya Unique yang telah mendukung di segala hal.
12. Sahabat yang selalu memberikan semangat untukku (Puspa, Dila, Nori, Ucik, Eva, Atun, Nanik).
13. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

UNNES Semarang,
Penulis,
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Nur Chayati

NIM 2101412144

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| SARI | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 9 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 10 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 10 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 11 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 11 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS | |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 14 |
| 2.2 Landasan Teoretis | 19 |
| 2.2.1 Hakikat Cerita Pendek..... | 20 |
| 2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek | 20 |
| 2.2.1.2 Ciri-Ciri Cerita Pendek | 21 |
| 2.2.1.3 Unsur-Unsur Cerita Pendek | 22 |
| 2.2.1.4 Struktur Teks Cerita Pendek | 30 |
| 2.2.2 Menangkap Makna Teks Cerita Pendek | 30 |
| 2.2.3 Pembelajaran Menangkap Makna Teks Cerita Pendek | 35 |
| 2.2.4 Dramatisasi Cerita Pendek | 35 |
| 2.2.4.1 Pengertian Drama | 35 |

| | |
|---|----|
| 2.2.4.2 Dramatisasi Cerita Pendek | 37 |
| 2.2.4.3 Aspek Pembacaan Drama | 38 |
| 2.2.5 Model Pembelajaran | 40 |
| 2.2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran | 40 |
| 2.2.6 Model Simulasi | 41 |
| 2.2.6.1 Pengertian Model Simulasi | 41 |
| 2.2.6.2 Struktur..... | 42 |
| 2.2.6.3 Sistem Sosial | 44 |
| 2.2.6.4 Peran/Tugas Guru | 44 |
| 2.2.6.5 Sistem Dukungan | 46 |
| 2.2.6.6 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring | 46 |
| 2.2.7 Model Bermain Peran | 46 |
| 2.2.7.1 Pengertian Model Bermain Peran | 47 |
| 2.2.7.2 Struktur | 47 |
| 2.2.7.3 Sistem Sosial | 49 |
| 2.2.7.4 Peran/Tugas Guru | 50 |
| 2.2.7.5 Sistem Dukungan | 51 |
| 2.2.7.6 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring | 51 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 52 |
| 2.4 Hipotesis | 53 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Desain Penelitian | 54 |
| 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian | 55 |
| 3.2.1 Populasi Penelitian | 55 |
| 3.2.2 Sampel Penelitian | 56 |
| 3.2.3 Subjek Penelitian | 56 |
| 3.3 Variabel Penelitian | 57 |
| 3.4 Instrumen Penelitian..... | 57 |
| 3.4.1 Instrumen Tes | 58 |
| 3.4.1.1 Instrumen Penelitian Penilaian | 58 |
| 3.4.1.2 Instrumen Penilaian Keterampilan | 62 |

| | |
|--|----|
| 3.4.2 Instrumen Nontes | 68 |
| 3.4.2.1 Pedoman Observasi | 68 |
| 3.4.2.2 Lembar Jurnal | 70 |
| 3.4.2.3 Dokumentasi | 70 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 70 |
| 3.5.1 Teknik Tes | 71 |
| 3.5.2 Observasi | 71 |
| 3.5.3 Dokumentasi | 72 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 72 |
| 3.6.1 Deskripsi Data..... | 72 |
| 3.6.2 Uji Prasyarat Analisis..... | 72 |
| 3.6.2.1.1 Uji Normalitas..... | 73 |
| 3.6.2.1.2 Uji Homogenitas (Uji Kesamaan Dua Varian) | 73 |
| 3.6.2.1.3 Uji Perbedaan Rata-Rata | 74 |
| 3.6.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis) | 74 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek dengan Model Simulasi pada Kelas Eksperimen | 75 |
| 4.1.1 Kegiatan Belajar-Mengajar | 75 |
| 4.1.2 Nilai Sikap dalam Pembelajaran | 82 |
| 4.1.3 Keefektifan Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek dengan Model Simulasi | 86 |
| 4.1.3.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis | 86 |
| 4.1.3.2.1 Hasil Uji Normalitas Data..... | 87 |
| 4.1.3.2.2 Hasil Uji Homogenitas Data | 88 |
| 4.1.3.3 Hasil Uji Analisis (Uji Hipotesis)..... | 90 |
| 4.1.3.3.1 Analisis Data Akhir (Postes)..... | 90 |
| 4.2 Hasil Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek dengan Model Bermain Peran | 91 |
| 4.2.1 Kegiatan Belajar-Mengajar | 91 |
| 4.2.2 Nilai Sikap dalam Pembelajaran | 97 |

| | |
|--|-----|
| 4.2.3 Keefektifan Keterampilan Menangkap Makna Teks | |
| Cerita Pendek dengan Model Bermain Peran | 100 |
| 4.2.3.1 Hasil Uji Prasyarat Analisis | 101 |
| 4.2.3.1.2 Hasil Uji Normalitas Data | 101 |
| 4.2.3.1.3 Hasil Uji Homogenitas Data | 102 |
| 4.2.3.2 Hasil Uji Analisis (Uji Hipotesis) | 104 |
| 4.2.3.2.1 Analisis Data Akhir (Postes) | 104 |
| 4.3 Perbedaan Keefektifan Keterampilan Menangkap Makna | |
| Teks Cerita Pendek dengan Model Simulasi dan | |
| Model Bermain Peran | 105 |
| 4.3.1 Kegiatan Belajar-Mengajar | 105 |
| 4.3.2 Perbedaan Hasil Nilai Sikap | 108 |
| 4.3.3 Perbedaan Keefektifan Keterampilan Menangkap Makna | |
| Teks Cerita Pendek dengan Model Simulasi dan | |
| Model Bermain Peran | 110 |
| 4.3.3.1 Perbedaan Hasil Nilai Pretes | 111 |
| 4.3.3.2 Perbedaan Hasil Nilai Postes | 111 |
| 4.4 Pembahasan | 112 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan | 116 |
| 5.2 Saran | 117 |
| DAFTAR PUSTAKA | 119 |
| LAMPIRAN | 122 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|----------|---|
| Tabel 1 | Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> 55 |
| Tabel 2 | Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengetahuan..... 58 |
| Tabel 3 | Rubrik Penilaian Kompetensi Pengetahuan 59 |
| Tabel 4 | Rubrik Penilaian Kompetensi Pengetahuan 61 |
| Tabel 5 | Konversi Skor dan Predikat Hasil Belajar Ranah Pengetahuan 62 |
| Tabel 6 | Kisi-Kisi Pedoman Penilaian Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek 63 |
| Tabel 7 | Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek 63 |
| Tabel 8 | Rubrik Penilaian Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek 66 |
| Tabel 9 | Konversi skor dan predikat hasil belajar untuk setiap ranah..... 67 |
| Tabel 10 | Nilai Sikap Spiritual Siswa Kelas Eksperimen 83 |
| Tabel 11 | Nilai Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas Eksperimen..... 84 |
| Tabel 12 | Nilai Sikap Percaya Diri Siswa Kelas Eksperimen..... 85 |
| Tabel 13 | Hasil Uji Normalitas Data Awal (Pretes) Kelas Eksperimen..... 87 |
| Tabel 14 | Hasil Uji Normalitas Data Akhir (Postes) Kelas Eksperimen 88 |
| Tabel 15 | Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretes 89 |
| Tabel 16 | Hasil Uji Homogenitas Nilai Postes..... 89 |
| Tabel 17 | Hasil Uji Hipotesis Data Akhir (Postes) 90 |

| | | |
|----------|---|-----|
| Tabel 18 | Nilai Sikap Spiritual Siswa Kelas Kontrol | 97 |
| Tabel 19 | Nilai Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas Kontrol | 98 |
| Tabel 20 | Nilai Sikap Percaya Diri Siswa Kelas Kontrol | 99 |
| Tabel 21 | Hasil Uji Normalitas Data Awal (Pretes) Kelas Kontrol | 101 |
| Tabel 22 | Hasil Uji Normalitas Data Akhir (Postes) Kelas Kontrol | 102 |
| Tabel 23 | Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretes | 103 |
| Tabel 24 | Hasil Uji Hipotesis Data Akhir (Postes)..... | 103 |
| Tabel 25 | Hasil Uji Hipotesis Data Akhir (Postes)..... | 105 |
| Tabel 26 | Perbedaan Nilai Sikap Spiritual dan Sosial Siswa Kelas VII H | 108 |
| Tabel 27 | Perbedaan Hasil Pretes Kelas VII H (Model Simulasi) dan Kelas VII I (Model Bermain Peran)..... | 111 |
| Tabel 28 | Perbedaan Hasil Postes Kelas VII H (Model Simulasi) dan Kelas VII I (Model Bermain Peran)..... | 112 |

DAFTAR GAMBAR

Halaman

| | | |
|----------|--|----|
| Gambar 1 | Proses Pembelajaran ketika Siswa Berdiskusi tentang Hakikat Teks Cerita Pendek | 80 |
| Gambar 2 | Kegiatan Siswa Berdiskusi dengan Anggota Kelompok..... | 80 |
| Gambar 3 | Proses Pembelajaran Menangkap Makna Teks Cerita Pendek menggunakan Model Simulasi | 81 |
| Gambar 4 | Kegiatan Latihan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek Dengan menggunakan Model Simulasi | 82 |
| Gambar 5 | Proses Pembelajaran tentang Hakikat Teks Cerita Pendek..... | 96 |
| Gambar 6 | Kegiatan Siswa Menangkap Makna Teks Cerita Pendek Dengan Model Bermain Peran | 96 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model Simulasi | 122 |
| Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Model Bermain Peran..... | 188 |
| Lampiran 3 Tugas Pretes Keterampilan Menangkap Makna | |
| Teks Cerita Pendek Kelas Eksperimen | 255 |
| Lampiran 4 Tugas Pretes Keterampilan Menangkap Makna | |
| Teks Cerita Pendek Kelas Kontrol | 257 |
| Lampiran 5 Lembar Observasi Proses Pembelajaran Model Simulasi | 259 |
| Lampiran 6 Lembar Observasi Proses Pembelajaran Model Bermain Peran ... | 266 |
| Lampiran 7 Lembar Observasi Sikap Kelas VII H (Model Simulasi)..... | 273 |
| Lampiran 8 Lembar Observasi Sikap Kelas VII I (Model Bermain Peran)..... | 288 |
| Lampiran 9 Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen (Model Simulasi) | 302 |
| Lampiran 10 Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol (Model Bermain Peran)... | 305 |
| Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen (Model Simulasi) | 308 |
| Lampiran 12 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen (Model Simulasi)..... | 309 |
| Lampiran 13 Hasil Uji Hipotesis (Uji T) (Model Simulasi) | 310 |
| Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol (Model Bermain Peran) | 311 |
| Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol (Model Bermain Peran) .. | 312 |
| Lampiran 16 Hasil Uji Hipotesis (Uji T) (Model Bermain Peran) | 313 |
| Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian | 314 |
| Lampiran 18 Surat Keputusan Pembimbing..... | 320 |
| Lampiran 19 Surat Izin Penelitian..... | 321 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 20 Surat Keterangan Melakukan Penelitian | 322 |
| Lampiran 21 Contoh Hasil Kerja Siswa..... | 323 |
| Lampiran 22 Surat Keterangan Lulus UKDBI..... | 327 |
| Lampiran 23 Formulir Bimbingan..... | 328 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menangkap makna merupakan keterampilan yang dilakukan peserta didik untuk mengetahui unsur-unsur yang terdapat dalam cerita yang dibaca. Menangkap makna sangat penting dalam pembelajaran berbasis teks. Misalnya teks hasil observasi, teks tanggapan deskriptif, teks eksposisi, dan teks cerita pendek.

Di dalam menangkap makna, peserta didik dapat mengetahui isi cerita yang telah dibaca. Seringkali cerita yang menggunakan bahasa sehari-hari ataupun bahasa tidak baku relatif mudah untuk dipahami isinya. Hal itu dikarenakan dalam bahasa sehari-hari atau bahasa baku tidak mengandung makna konotasi melainkan makna denotasi. Makna denotasi merupakan makna yang tidak mengandung penafsiran (makna sebenarnya). Maksudnya adalah ketika membaca suatu cerita, peserta didik tidak perlu mengartikan kembali kata per kata, kalimat per kalimat, ataupun paragraf per paragraf. Biasanya cerita yang mengandung makna denotasi terdapat pada teks selain sastra (puisi, prosa, dan drama). Makna konotasi merupakan makna yang mengandung penafsiran. Maksudnya adalah ketika membaca suatu cerita, peserta didik harus mengartikan terlebih dahulu kata per kata, kalimat per kalimat, ataupun paragraf per paragraf. Biasanya cerita yang

mengandung makna konotasi terdapat pada teks sastra (puisi, prosa, dan drama). Salah satu karya sastra yang terdapat dalam materi kelas VII adalah teks cerita pendek.

H.B. Jassin (dalam Achmad 2015:145) mengemukakan bahwa cerpen merupakan karya sastra yang memiliki bagian pengenalan, pertikaian, dan penyelesaian. Cerpen tersebut mengandung suatu pemikiran-pemikiran, pandangan-pandangan, dan ide-ide dari penulis yang kemudian disampaikan oleh pembaca melalui cerita. Pemikiran-pemikiran, pandangan-pandangan, dan ide-ide yang dituliskan dalam alur (jalan cerita) tersebut penting untuk diketahui makna atau isinya oleh peserta didik.

Keterampilan menangkap makna teks cerpen merupakan kegiatan apresiasi sastra. Kegiatan apresiasi sastra tersebut sangat penting dilakukan dalam pembelajaran di sekolah. Hal itu dapat membuat peserta didik mendorong tumbuhnya sikap mencintai dan menghargai karya sastra (cerpen). Kegiatan mengapresiasi karya sastra dapat dilakukan dengan cara membaca dan mendengarkan teks cerpen yang dibacakan atau dilisankan serta diperankan. Dengan demikian, kegiatan menangkap makna teks cerpen perlu dilakukan oleh peserta didik.

Aminuddin (2009:60-62) mengemukakan bahwa ada dua manfaat mengapresiasi sastra yaitu manfaat secara umum dan manfaat secara khusus. Manfaat membaca cerita pendek secara umum di antaranya adalah (1) mendapatkan hiburan dan (2) mengisi waktu luang. Manfaat membaca cerita

pendek secara khusus adalah (1) memberikan informasi yang berhubungan dengan pemerolehan nilai-nilai kehidupan, dan (2) memperkaya pandangan atau wawasan kehidupan sebagai salah satu unsur yang berhubungan dengan pemberian arti maupun peningkatan nilai kehidupan manusia itu sendiri. Dari keseluruhan uraian di atas akhirnya dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca cerita pendek sedikitnya akan meliputi: (1) dapat dijadikan pengisi waktu luang. Membaca teks cerita pendek dapat dilakukan di sela-sela kegiatan sehari-hari. (2) pemberian atau pemerolehan hiburan. Setelah membaca teks cerita pendek, akan mengetahui isi atau makna teks sehingga pembaca mendapat atau memperoleh hiburan. (3) untuk mendapatkan informasi. Di dalam teks cerita pendek mengandung banyak cerita. Setelah membaca teks cerita pendek, dapat mengetahui isi atau makna teks cerita pendek sehingga akan menambah informasi bagi pembaca. (4) media pengembang dan pemerikaya pandangan kehidupan. Setelah membaca teks cerita pendek, pembaca dapat mengetahui isi atau makna teks cerita pendek, pembacamenapatkan wawasan dan pandangan yang lebih luas bagi pembaca. (5) memberikan pengetahuan nilai sosio-kultural dari zaman atau sejarah itu dilahirkan. Setelah membaca teks cerita pendek, pembaca dapat mengetahui isi atau makna teks cerita pendek pembaca sehingga mengetahui cerita-cerita yang beragam jenisnya. Salah satunya adalah dapat menambah nilai sosial-kultural.

Di dalam kurikulum 2013, teks cerita pendek terdapat di kelas VII SMP. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis teks. Teks-teks tersebut dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII meliputi teks hasil observasi,

teks tanggapan deskriptif, teks eksposisi, dan teks cerita pendek. Kurikulum 2013 terdapat tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pertama, kegiatan pendahuluan berisi apersepsi guru terhadap peserta didik. Kedua, kegiatan inti berisi langkah-langkah pembelajaran. Di dalam langkah-langkah pembelajaran tersebut terdiri atas lima M yaitu Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengasosiasi, dan Mengomunikasikan. Selain itu langkah-langkah pembelajaran tersebut harus ada di setiap Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Dasar di Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi memahami teks (3.1), membedakan teks (3.2), mengklasifikasikan teks (3.3), mengidentifikasi kekurangan teks (3.4), menangkap makna teks (4.1), menyusun teks (4.2), menelaah dan merivisi teks (4.3), dan meringkas teks (4.4). Ketiga, kegiatan penutup berisi simpulan pembelajaran dan Pekerjaan Rumah (PR). Ketiga kegiatan pembelajaran tersebut menjadi tolok ukur guru untuk menilai proses belajar pada peserta didik.

Berdasarkan kurikulum 2013, dalam menilai proses belajar pada peserta didik terdapat tiga aspek penilaian, yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan. Pertama, penilaian sikap bertujuan agar guru mengetahui tingkah laku peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Tingkah laku yang dinilai adalah sikap jujur dan sikap tanggung jawab. Kedua, penilaian pengetahuan dapat dilihat dari hasil belajar berupa nilai yang diperoleh melalui tugas yang diberikan oleh guru. Ketiga, penilaian keterampilan dapat dilihat dari kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran. Ketiga aspek tersebut memiliki tujuan masing-masing. Salah satu penilaian keterampilan yang

paling penting dalam mengetahui isi cerita terdapat dalam Kompetensi Dasar 4.1 yaitu menangkap makna.

Untuk mengetahui makna teks cerita pendek yaitu dengan cara menentukan unsur-unsur teks cerita pendek. Unsur-unsur teks cerita pendek tersebut meliputi tema, alur (jalan cerita), latar atau setting, tokoh dan penokohan, sudut pandang, dan amanat. Tema merupakan gagasan utama di dalam cerpen. Alur (jalan cerita) merupakan rangkaian cerita yang berupa urutan waktu. Tokoh merupakan lakon atau pemeran, sedangkan penokohan merupakan sifat dari tokoh. Setiap tokoh di dalam cerpen pasti memiliki sifat yang berbeda-beda. Sudut pandang merupakan teknik yang dilakukan seorang penulis untuk menyampaikan ceritanya melalui tokoh-tokohnya. Amanat merupakan pesan yang disampaikan penulis kepada pembaca melalui cerita pendek yang ditulisnya. Unsur-unsur teks cerita pendek tersebut dapat dijumpai di dalam struktur teks cerpen. Struktur teks cerpen dalam kurikulum 2013 meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Orientasi adalah bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya. Komplikasi adalah bagian tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Resolusi adalah kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah.

SMP Negeri 1 Lasem adalah salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Di jenjang SMP, kompetensi dasar menangkap makna teks cerita pendek terdapat pada kelas VII. Namun, penelitian ini hanya menggunakan dua kelas yaitu kelas VII H dan kelas VII I. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada kemampuan siswa yang setara.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Lasem, materi cerita pendek merupakan salah satu materi yang tidak disukai siswa. Hal itu dikarenakan siswa masih kesulitan dalam kegiatan menangkap makna teks cerita pendek, siswa kurang antusias dalam pembelajaran cerita pendek karena harus membaca bacaan sastra yang dianggap sulit untuk dipahami, siswa masih kesulitan dalam memaknai isi cerita pendek, dan siswa masih kesulitan untuk memahami materi tentang kegiatan menangkap makna teks cerpen terutama pada bagian menentukan perwatakan tokoh.

Sehubungan dengan itu, siswa masih minim dalam menangkap makna teks cerita pendek. Menangkap makna teks cerita pendek sejatinya adalah proses untuk mengetahui isi cerita yang terdapat dalam suatu bacaan. Akan tetapi, dalam proses menangkap makna teks cerita pendek masih dijumpai hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa. Proses membaca cerita pendek yang dilakukan berkali-kali menjadikan siswa tidak bersemangat. Ketidaksemangatnya siswa tersebut dipengaruhi oleh tidak pahamnya isi atau makna teks cerita pendek yang dibaca. Mereka malas dalam membaca teks cerita pendek untuk kedua kalinya karena beranggapan bahwa tidak akan paham maknanya.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga belum mampu memaksimalkan keterampilan menangkap makna teks cerpen. Guru cenderung berceramah ketika pembelajaran cerita pendek. Hal itu menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. kurangnya antusias tersebut menjadikan siswa mengantuk dan bicara sendiri dengan

temannya. Dengan demikian, perlu adanya pembaharuan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menangkap makna teks cerpen.

Salah satu upaya untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran menangkap makna teks cerita pendek adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang sesuai. Siswa membutuhkan pembaharuan dalam pembelajaran menangkap makna. Pembaharuan tersebut terletak pada cara mengajar yang berbasis praktik sehingga siswa akan menjadi aktif dan kreatif.

Banyak media dan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran menangkap makna teks cerpen, akan tetapi tidak semuanya sesuai dengan pembelajaran tersebut. Model pembelajaran berbasis praktik yang sesuai digunakan adalah model simulasi dan model bermain peran. Kedua model tersebut merupakan model pembelajaran sosial.

Model simulasi adalah model CBI (*Computer Based Instruction*) yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan panduan warna yang serasi dan harmonis (Rusman 2013:231). Kelebihan model ini diantaranya adalah (1) siswa dapat mempelajari sesuatu yang dalam situasi nyata tidak dapat dilakukan karena kerumitannya atau faktor lain seperti risiko kecelakaan, bahaya, dan lain-lain, dan (2) memungkinkan siswa belajar dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri (Hamzah 2009:29).

Model bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah 2009:26). Kelebihan model ini adalah peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Untuk memudahkan peserta didik dalam menangkap makna teks cerpen tersebut dilakukan dengan melalui dramatisasi. Dramatisasi tersebut dipakai sebagai media yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengetahui isi teks cerpen yang dibaca. Menangkap makna teks cerpen melalui dramatisasi maksudnya yaitu mengubah teks cerpen menjadi drama. Dengan kata lain adalah cerpen yang didramakan atau diperankan. Hal itu bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam mengetahui makna atau isi teks cerpen. Di dalam mendramatisasikan teks cerpen, peserta didik dapat mudah mengetahui unsur-unsur teks yang telah dibaca dengan terampil dan menarik. Selain itu dengan melalui dramatisasi, peserta didik akan memiliki sikap jujur dan tanggung jawab dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Kedua sikap tersebut akan terlihat ketika peserta didik sedang memerankan cerpen tersebut di kelas.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui keefektifan keterampilan menangkap makna teks cerita pendek dengan menggunakan model simulasi dan bermain peran pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem.

1.2 Identifikasi Masalah

Suatu pembelajaran akan berhasil jika peserta didik mampu menerima pelajaran dengan antusias. Sikap antusias tersebut ditandai dengan sikap semangat dan aktif dalam belajar. Namun, kenyataannya banyak dijumpai permasalahan-permasalahan yang menjadikan terhambatnya proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya adalah permasalahan dari siswa dan permasalahan dari guru.

Permasalahan dari siswa meliputi; (1) siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lasem masih kesulitan dalam materi cerita pendek pada Kompetensi Dasar (KD) menangkap makna sehingga memperoleh nilai yang kurang maksimal, (2) siswa kurang antusias dalam pembelajaran cerita pendek pada aspek membaca, (3) masih kesulitan dalam memaknai isi cerita pendek, (4) siswa masih kesulitan untuk memahami materi pelajaran pada kegiatan menangkap makna teks cerpen terutama pada bagian menentukan perwatakan tokoh.

Permasalahan dari guru meliputi; (1) guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah, (2) guru kurang inovatif dan kreatif dalam mengajar kegiatan menangkap makna teks cerita pendek. (3) guru kurang sesuai dalam membuat strategi pembelajaran, terutama dalam pemilihan model dan media pembelajaran, (4) guru merasa malas membelajarkan materi cerpen. Hal itu dikarenakan guru terlalu mengutamakan hasil pembelajaran dan mengesampingkan proses pembelajaran. Guru menganggap bahwa soal Ujian Nasional tentang materi cerpen terkesan sedikit namun sulit. Maka dari itu guru membelajarkan materi cerpen hanya sekilas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Hal itu bertujuan untuk menghindari berbagai penafsiran dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model simulasi dan model bermain peran pada keterampilan menangkap makna teks cerpen melalui dramatisasi. Dramatisasi tersebut adalah sebuah media yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

Penelitian ini membahas tentang keefektifan keterampilan menangkap makna teks pada bagian unsur-unsur teks cerita pendek dengan model simulasi dan model bermain peran pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lasem. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran tersebut menggunakan model simulasi dan model bermain peran. Keefektifan proses pembelajaran tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran sedang berlangsung. Keefektifan hasil pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian nilai siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Kompetensi Dasar (KD) menangkap makna teks cerita pendek (Kompetensi Dasar 4.1).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

- (1) Bagaimana keefektifan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem?

- (2) Bagaimana keefektifan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem?
- (3) Bagaimanaperbedaan keefektifan model simulasi dan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang penulis kemukakan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keefektifan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem.
2. Untuk mengetahui keefektifan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem.
3. Untuk mengetahui perbedaan keefektifan model simulasi dan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP 1 Lasem.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah manfaat teoretis dan manfaat praktis (manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi sekolah, dan manfaat bagi peneliti).

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang keefektifan pembelajaran menangkap makna teks cerpen dengan menggunakan model simulasi dan model bermain peran.

2. Untuk memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberi kontribusi ilmiah terhadap ilmu pendidikan khususnya bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

1. Melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat.
2. Menumbuhkan semangat belajar dan bekerjasama antar peserta didik sehingga muncul rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap kelompoknya.
3. Dapat mengekspresikan cerita pendek dengan menggunakan bahasa sendiri.

b. Manfaat bagi guru

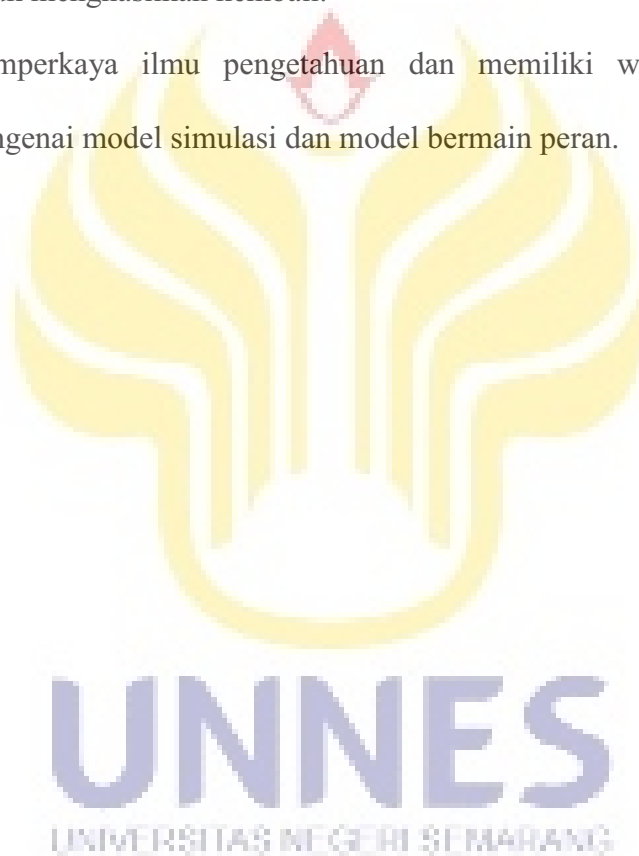
1. Memotivasi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menyampaikan materi yang lebih menarik kepada siswa dengan model pembelajaran yang tepat.
2. Meningkatkan daya kreatif guru untuk membelajarkan materi menangkap makna teks cerpen pada peserta didik dengan berbagai cara.

c. Manfaat bagi sekolah

1. Meningkatkan kualitas keterampilan menangkap makna teks cerita pendek baik proses dan hasil pembelajaran.
2. Memberikan pembaharuan pada keterampilan menangkap makna teks cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis praktik.

d. Manfaat bagi peneliti

1. Sebagai pengalaman melaksanakan penelitian eksperimen.
2. Dapat mengetahui keefektifan keterampilan menangkap makna teks cerpen dengan menggunakan model simulasi dan model bermain peran.
3. Menghasilkan karya ilmiah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk menghasilkan kembali.
4. Memperkaya ilmu pengetahuan dan memiliki wawasan yang luas mengenai model simulasi dan model bermain peran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai penggunaan model bermain peran dan model simulasi dalam pelajaran bahasa Indonesia sudah pernah dilakukan, tetapi untuk kompetensi dasar menangkap makna pada materi teks cerita pendek, sepengetahuan peneliti belum pernah dilakukan. Hal tersebut dikarenakan kompetensi dasar menangkap makna terdapat di kurikulum 2013.

Telaah terhadap penelitian-penelitian lain sangat penting untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut meliputi penelitian yang dilakukan oleh Pardede (2011), Khasanah (2011), Lestari (2011), Agustina (2015), Agniya (2013), dan Purwanto (2015), Suryaningsih (2015).

Pardede (2011) menuliskan jurnal internasional yang berjudul “*Using Short Stories to Teach Language Skills*”, yang berarti menggunakan teks cerita pendek untuk mengajar keterampilan bahasa. Artikel tersebut membahas manfaat sebuah cerita pendek dalam meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Kemampuan bahasa siswa juga menjadi hal penting dalam menangkap makna teks cerita pendek. Kemampuan bahasa berpengaruh terhadap keterampilan menangkap makna teks. Semakin baik bahasa yang digunakan maka semakin

mudah kemampuan dalam menangkap makna teks cerita pendek. Hasilnya menunjukkan bahwa teks cerita pendek dapat digunakan untuk memberikan kegiatan yang berbeda yaitu untuk membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara. Penelitian ini mengungkapkan bahwa mayoritas responden pada dasarnya menemukan cerpen yang menarik sebagai bahan untuk dinikmati. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa minat dan persepsi siswa yang positif dan signifikan untuk berkorelasi, dan kedua variabel signifikan mempengaruhi satu sama lain. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti ini adalah sama-sama membahas tentang cerita pendek. Perbedaannya adalah terletak pada tujuannya. Penelitian Pardede menggunakan teks cerita pendek untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menentukan keefektifan keterampilan menangkap makna teks cerita pendek.

Khasanah (2011) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain Melalui Media Acara Televisi “Jika Aku Menjadi” dengan Teknik Imajinasi siswa Kelas X-1 SMA 1 Talun Kabupaten Pekalongan”. Penelitian tersebut membahas cara untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain melalui media acara televisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil tes menulis cerpen. Berdasarkan hasil tes siklus 1, rata-rata kelas mencapai nilai 65, 65 atau termasuk dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II, rata-rata kelas menunjukkan nilai sebesar 77, 97 atau termasuk kategori baik. dari pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I dan siklus II ini diperoleh peningkatan perubahan perilaku siswa dari arah negatif ke arah positif. Siswa

menjadi semangat, antusias, dan senang terhadap pembelajaran menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain melalui media acara televisi “Jika Aku Menjadi” dengan teknik imajinasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan teks cerpen. Perbedaannya adalah penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

Lestari (2011) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Drama dengan Gambar Berseri Acak dan Strategi Rekonstruksi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Sirampog Brebes Tahun Ajaran 2010/2011”. Penelitian tersebut membahas cara meningkatkan kemampuan menulis teks drama dengan gambar berseri dan strategi rekonstruksi siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Sirampong Brebes Tahun Ajaran 2010/2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis teks drama siswa dapat dilakukan dengan menggunakan gambar berseri acak dan strategi rekonstruktif. Terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 36,1 %. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 62,9 dan pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,2. Peningkatan siswa dalam menulis teks drama diikuti pula dengan perubahan perilaku siswa yang mengarah pada perilaku positif.

Agustina (2015) “Peningkatan Kemampuan Membawakan Acara dengan Model pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya”. Penelitian tersebut membahas cara meningkatkan kemampuan membawakan acara dengan model pembelajaran bermain peran kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya. Peningkatan untuk indikator I : dari skor 3,59,

meningkat menjadi skor 4,28, dan akhirnya di siklus III menacapai skor 4,41. Skor rata-rata persiklus dari 3,35 pada siklus I menjadi skor 4,32 pada siklus terakhir. Kesimpulan penelitian tindakan kelas ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam membawakan acara. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model bermain peran. Perbedaannya adalah penelitian C. Tri Agustina merupakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Materi yang dibahas juga berbeda, yaitu dalam penelitian yang dilakukan C. Tri Agustina membahas tentang membawakan acara, sedangkan penelitian yang ini membahas tentang menangkap makna teks cerpen.

Agniya (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Simulasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membawakan Acara”. Penelitian tersebut membahas cara untuk meningkatkan keterampilan membawakan acara dengan menerapkan model simulasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model simulasi. Perbedaannya adalah penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membawakan acara, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menangkap makna teks cerpen.

Purwanto (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek Menggunakan Model *Think-Pair-Share* Melalui Pendekatan Analitis Bagi Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 1 Juwana”. Penelitian tersebut membahas cara meningkatkan keterampilan

menangkap makna teks cerita pendek menggunakan model *think-pair-share* melalui pendekatan analitis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menangkap makna teks cerita pendek siswa dapat ditingkatkan menggunakan model *think-pair-share* melalui pendekatan analitis. Secara proses, keberhasilan proses penelitian tersebut ditunjukkan dengan peningkatan kesiapan siswa, keseriusan siswa, keaktifan siswa, semangat siswa, dan kekondusifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menangkap makna teks cerita pendek. Pada tahap prasiklus, siswa terlihat gaduh dan kurang memperhatikan pembelajaran. Siswa juga lebih suka bercanda dengan teman. Pada tahap siklus I, siswa yang gaduh sudah berkurang, begitu pula dengan siswa yang bermain dengan teman juga berkurang. Pada siklus II, siswa sudah bisa menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam merespon strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menangkap makna teks cerita pendek. Hasil tes juga menunjukkan adanya peningkatan, tes keterampilan. Peningkatan nilai rata-rata tes keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada prasiklus yang hanya memperoleh nilai rata-rata 78,125 meningkat menjadi 72,5 pada siklus I dan mengalami peningkatan sebesar 11, 85% pada siklus II sehingga nilai rata-rata menjadi 81,09. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *think-pair-share* melalui pendekatan analitis dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menangkap makna teks cerita pendek. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas menangkap makna teks cerita pendek. Perbedaannya terletak pada model

pembelajaran yang dipakai. Penelitian tersebut menggunakan model *think-pair-share*, sedangkan penelitian ini menggunakan model bermain peran dan simulasi.

Suryaningsih (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menangkap Makna Teks Cerpen dengan Menggunakan Strategi Peta Konsep bagi Siswa SMP kelas VII.” Penelitian tersebut menghasilkan produk bahan ajar untuk pembelajaran memahami dan menangkap makna teks cerpen. Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar tersebut layak dan dapat diimplementasikan. Kelayakan bahan ajar yang diperoleh dari materi teks cerpen mendapatkan presentase sebesar 81,25%, ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia 81%, praktisi 95,9%, dan siswa 87,76%. Berdasarkan ahli materi dan ahli pembelajaran, produk tergolong dalam kategori 3 yang artinya layak untuk diimplementasikan dengan sedikit revisi, sedangkan berdasarkan praktisi dan siswa, produk tergolong dalam kategori 4 yang artinya produk sangat layak dan dapat diimplementasikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang menangkap makna teks cerita pendek. Perbedaannya adalah penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang digunakan dalam landasan teori ini mencakup hakikat cerpen (pengertian cerpen, ciri-ciri cerpen, unsur-unsur teks cerpen, dan struktur teks cerpen), menangkap makna teks cerpen, pembelajaran menangkap makna teks

cerpen, dramatisasi cerpen (pengertian drama dan aspek pembacaan drama), model pembelajaran (pengertian model pembelajaran), model simulasi, dan model bermain peran.

2.2.1 Hakikat Cerita pendek

Hakikat cerpen terdiri atas pengertian, ciri-ciri, unsur, struktur dan aspek kebahasaan teks cerita pendek. Pada hakikatnya cerpen merupakan karya sastra yang bersifat fiksi yang ditulis secara pendek. Panjang pendeknya karya fiksi tersebut mengarah pada adanya satu konflik. Konflik pada cerpen bertumpu pada tokoh utama.

2.2.1.1 Pengertian Cerita Pendek

Achmad (2015:145) mengemukakan bahwa cerpen merupakan singkatan dari cerita pendek (*short story*). Cerita yang pendek tersebut berarti cerita yang memiliki satu konflik. Ia merupakan salah satu genre sastra yang digubah oleh seorang cerpenis untuk mengungkapkan ide kreatifnya berdasarkan pengalaman empirik dan kontemplatifnya.

Cerpen adalah salah satu karya fiksi yang memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bentuk fiksi prosa lainnya (Sugiarto 2014:12). Ciri khas cerita pendek adalah memiliki satu konflik. Panjang pendeknya tidak menjadi ukuran mutlak. Cerpen memiliki kecenderungan untuk berukuran pendek dan pekat.

Menurut Hoerip (dalam Baribin 1985:49) mengemukakan bahwa cerita pendek adalah karakter yang dijabarkan lewat rentetan kejadian-kejadian daripada kejadian-kejadian itu sendiri satu per satu. Apa yang terjadi di dalamnya lazim merupakan suatu pengalaman atau penjelajahan. Reaksi mental itulah yang hakekatnya disebut “jiwa cerpen”.

Berdasarkan beberapa pengertian cerpen tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah suatu karya fiksi yang memiliki pembatasan tertentu seperti pada bagian konfliknya. Cerita pendek hanya memuat satu konflik. Cerpen walupun cerita yang pendek, namun tidak menutup kemungkinan pengarang tidak bisa berimajinasi secara leluasa. cerpen menyajikan sesuatu “yang tidak kecil” dengan sejumlah kecil bahasa.

2.2.1.2 Ciri-Ciri Cerita Pendek

Menurut Sugiarto (2014:37), ada beberapa ciri-ciri cerpen sebagai berikut.

1. Hanya mengungkapkan satu masalah tunggal sehingga sering dikatakan hanya mengandung satu ide yang disebut ide pusat.
2. Pemusatan perhatian kepada satu tokoh utama pada satu situasi tertentu.
3. Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.
4. Umumnya sangat ekonomis dalam penggunaan kata-kata dan kata-kata tersebut adalah kata-kata yang sering digunakan dan dikenal masyarakat.
5. Biasanya bisa meninggalkan kesan mendalam efek pada perasaan pembaca.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri cerpen meliputi (1) hanya memuat satu konflik, (2) tokoh utama sebagai pusat perhatian, dan (3) sumber cerita dari kehidupan sehari-hari yang dimodifikasi pengarang berdasarkan imajinasinya.

2.2.1.3 Unsur-Unsur Teks Cerita Pendek

Unsur intrinsik adalah unsur yang berbeda langsung pada cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik meliputi tokoh dan penokohan, latar atau setting, alur, tema, sudut pandang, dan amanat.

a. Tokoh dan Penokohan

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita (Nurgiyantoro 2010:165). Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Setiap cerpen selalu memiliki tokoh. Seorang tokoh hadir dengan watak atau karakter tertentu. Watak tokoh akan tergambar dari ucapan dan perilakunya bahkan digambarkan langsung oleh pengarangnya ataupun diceritakan oleh tokoh lain.

Berikut contoh-contohnya.

| Cara penggambaran tokoh | Contoh | Watak |
|---------------------------------------|--|----------------|
| a. Disebutkan langsung oleh pengarang | Tono memang penyabar, walaupun dihina temannya hampir setiap hari, ia tidak pernah sakit hati. Ia tetap bergaul, seolah-olah tidak ada masalah di antara | Tono: penyabar |

| | | |
|--|--|---------------------------------------|
| | mereka. | |
| b. Tanggapan, penceritaan oleh tokoh lain | Debby selalu memuji-muji adiknya, Lina, yang menurutnya paling pintar sedunia. “Adikku, sayang. Kalau memang pintar an rajin. Kakak salut, kakak bangga. Tentu mama pun yang ada di dunia sana bahagia melihat prestasimu itu. | Lina: pintar, rajin |
| c. Dilukiskan melalui perkataan, pikirannya | Rere, “Aku ingin membeli pakaian yang seperti kamu beli kemarin. Gak apa-apa walaupun harus pinjam sama kakakku, yang penting pakaian itu bisa kumiliki.” | Rere: berlebihan, boros, ambisius |
| d. Dilukiskan melalui perilakunya | Radi duduk dengan santai walaupun dihadapannya ada mertua dan adik-adiknya. Kakinya diangkat sebelah ke tangan kursi di sebelahnya. | Radi: tidak tahu etika, sombong |
| e. Digambarkan melalui keadaan lingkungannya | Bekas-bekas minuman dibiarkan berserakan di bawah ranjangnya. Sementara itu, bau asap rokok masih mengepul memenuhi ruangan kamar. | Dika: jrok, pecandu minuman dan rokok |

| | | |
|--|---|--|
| | Sepertinya bagi Dika kondisi kamarnya yang seperti itu sudah biasa. | |
|--|---|--|

b. Latar

Nurgiyantoro (2010:227) mengemukakan bahwa unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

1. Latar tempat

Latar tempat menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

2. Latar waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

3. Latar sosial

Latar sosial menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Kehidupan sosial merupakan pertemuan orang satu dengan orang lain. Pertemuan orang-orang tersebut akan membentuk suasana. Seperti halnya jika terdapat perkumpulan orang-orang yang sedang merayakan ulang tahun, suasana yang terbentuk adalah bahagia.

Sebaliknya, jika terdapat anggota keluarga yang sedang terkena musibah akan terbentuk suasana sedih.

c. Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin 2009:83). Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita. Tahapan peristiwa yang menjalin suatu cerita bisa terbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam.

Stanton (dalam Nurgiyantoro 2010:113) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

d. Tema

Tema merupakan makna keseluruhan yang didukung cerita, dengan sendirinya ia akan “tersembunyi” di balik cerita yang mendukungnya (Nurgiyantoro 2010:68). Tema tidak ditulis secara tersurat, tetapi tersirat (tersembunyi). Untuk menemukan tema suatu cerita, dilakukan dengan cara membaca keseluruhan cerita.

Baribin (1985:59-60) mengemukakan bahwa tema adalah suatu gagasan sentral yang menjadi dasar tolak penyusunan karangan dan sekaligus menjadi sasaran dari karangan tersebut. gagasan sentral tersebut adalah topik atau pokok pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai oleh pengarang. Tema mencakup persoalan tujuan atau amanat pengarang kepada pembaca. Untuk

menemukannya, dimulai dengan menemukan kejelasan tentang tokoh dan perwatakannya, situasi, dan alur cerita.

Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita (Sayuti 2000:187). Istilah tema sering disamakan pengertiannya dengan topik, padahal keua istilah ini memiliki pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema merupakan gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan dalam fiksi, biasanya, berpangkal pada alasan tindak atau motif tokoh.

Sayuti (2000:193), mengemukakan bahwa tema fiksi umumnya diklasifikasikan menjadi lima jenis yakni tema *physical*'jasmaniah', *organic*'moral', *social*'sosial', *egoic*'egoik', dan *divine*'ketuhanan'. Tema jasmaniah merupakan tema yang cenderung berkaitan dengan keadaan jasmani seorang manusia. Tema jenis ini terfokus pada kenyataan diri manusia sebagai molekul, zat, dan jasad. Oleh karena itu, tema percintaan termasuk ke dalam kelompok tema ini. Tema organic diterjemahkan

e. Sudut Pandang atau Titik Pandang

Titik pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya (Aminuddin, 2009:90). Titik pandang atau biasa diistilahkan dengan *point of view* atau titik kisah meliputi (1) *narrator omniscient*, (2) *narrator observer*, (3) *narrator observer omniscient*, dan (4) *narrator the third person omniscient*.

narrator omniscient adalah narator atau pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita. Karena pelaku adalah pengisah, maka akhirnya

pengisah juga merupakan penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama maupun sejumlah pelaku lainnya, baik secara fisik maupun psikologis. Dengan demikian, apa yang terdapat dalam batin pelaku serta kemungkinan nasibnya, pengisah atau narator juga mampu memarkannya meskipun itu hanya berupa lamunan pelaku tersebut atau merupakan sesuatu yang belum terjadi. Pengarang biasanya menyebut pelakunya dengan *nama pengarang sendiri, saya, atau aku*.

narrator observer adalah bila pengisah hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan para pelaku serta hanya tahu dalam batas tertentu tentang perilaku batiniah para pelaku. Pengarang biasanya menyebut nama pelakunya dengan *ia, dia, nama-nama lain* maupun *mereka*.

Sudut pandang, *point of view, viewpoint*, merupakan salah satu unsur fiksi yang oleh Stanton digolongkan sebagai sarana cerita, literary device (Nurgiyantoro 2010:246). Sudut dibagi menjadi tiga, diantaranya sebagai berikut.

a. Sudut pandang persona ketiga: "Dia"

Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang pesona ketiga, gaya "dia", narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya: ia, dia, dan mereka.

1. Mahatahu

Dalam sudut pandang ini, cerita dikisahkan dari sudut “dia”, namun pengarang, narator, dapat menceritakan apa saja hal-hal yang menyangkut tokoh “dia” tersebut.

2. “Dia” terbatas, “Dia” sebagai pengamat

Nurgiyantoro (dalam Stanton 1965:25) menyatakan bahwa dalam sudut pandang “dia” terbatas, seperti halnya dalam “dia” mahatahu, pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas hanya pada seorang tokoh saja.

- b. Sudut pandang persona pertama: “Aku”

Dalam pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona pertama, *first-person point of view*, “aku”, jadi: gaya “aku”, narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita.

1. “Aku” tokoh utama

Dalam sudut pandang teknik ini, si “aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik, hubungannya dengan sesuatu yang di luar dirinya.

2. “Aku” tokoh tambahan

Dalam sudut pandang ini tokoh “aku” muncul bukan sebagai tokoh utama, melainkan sebagai tokoh tambahan, *first-person peripheral*.

c. Sudut pandang campuran

Penggunaan sudut pandang dalam sebuah novel mungkin saja lebih satu teknik.

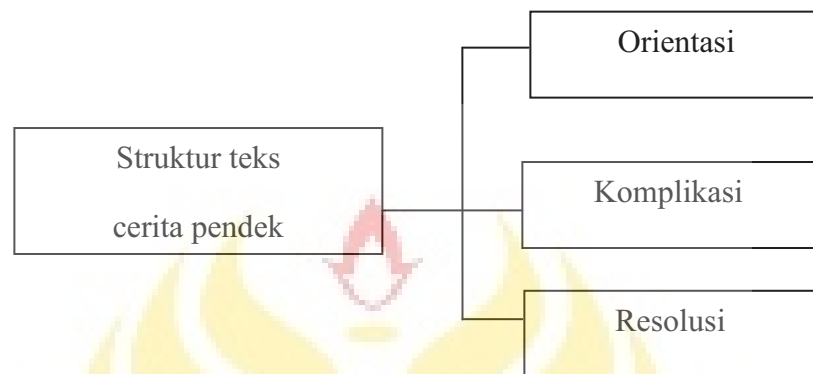
f. Amanat

Amanat merupakan pesan yang diberikan pengarang kepada pembaca. Pesan tersebut dapat berupa pesan moral. Amanat bisa bersifat tersurat maupun tersirat. Bersifat tersurat apabila pesan yang disampaikan terdapat dalam bacaan, sedangkan bersifat tersirat apabila pesan yang tidak terdapat di dalam bacaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur intrinsik teks cerpen meliputi tokoh dan penokohan, latar atau setting, alur, tema, sudut pandang, dan amanat. Tokoh adalah orang yang memainkan peran dalam cerita. Penokohan adalah sifat yang dimiliki seorang tokoh. Latar atau setting terdiri atas tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Alur adalah jalan cerita. Tema adalah gagasan utama atau ide pokok suatu cerita. Sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Amanat adalah pesan yang disampaikan pengarang kepada pembaca.

2.2.1.4 Struktur Teks Cerpen

Struktur teks cerita pendek ada tiga, yaitu sebagai berikut:



1. Orientasi adalah bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
2. Komplikasi adalah bagian tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi; harus ada. jika tidak ada masalah-masalah harus diciptakan.
3. Resolusi adalah kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif (Kemendikbud 2013: 152).

2.2.2 Menangkap Makna Teks Cerpen

Makna adalah arti teks yang dihubungkan dengan suatu konteks, memang suatu konteks, di balik konteks itu sendiri (Hirsch dalam Sugihastuti 2011:24). Makna mengacu pada arti teks dalam kaitannya dengan suatu konteks yang lebih besar. Menangkap makna teks cerita pendek merupakan salah satu kegiatan

mengapresiasi sehingga penting untuk dibelajarkan di sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat mencintai karya sastra terutama cerita pendek. Dalam menangkap makna teks cerita pendek siswa harus dapat memahami dan menikmati keindahan cerita yang terkandung di dalamnya.

Menangkap makna hakikatnya adalah mengkaji karya sastra. Karya sastra yang dimaksud adalah teks cerita pendek. Pengkajian terhadap teks cerita pendek berarti penelaahan, penyelidikan, atau mengkaji, menelaah, menyelidiki karya fiksi tersebut. Untuk melakukan pengkajian terhadap unsur-unsur pembentuk teks cerita pendek, pada umumnya kegiatan itu disertai oleh kerja analisis. Istilah analisis, misalnya teks cerita pendek, menyaran pada pengertian mengurai karya itu atas unsur-unsur pembentukannya tersebut, yaitu yang berupa unsur-unsur intrinsiknya (Nurgiyantoro 2002:30).

Dalam rangka memahami dan mengungkap “sesuatu” yang terdapat di dalam teks cerita pendek, dikenal adanya istilah heuristik (*heuristic*) dan hermeneutik (*hermeneutic*). Kerja heuristik merupakan pembacaan teks cerita pendek pada sistem semiotik tingkat pertama. Ia berupa pemahaman makna sebagaimana yang dikondisikan oleh bahasa (yang bersangkutan). Kerja hermeneutik untuk penafsiran teks cerita pendek menurut Teeuw (dalam Nurgiyantoro 2009:34) dilakukan dengan pemahaman keseluruhan berdasarkan unsur-unsurnya, dan sebaliknya, pemahaman unsur-unsur berdasarkan keseluruhannya. Dimulai dengan pemahaman secara keseluruhan, kemudian dilakukan kerja analisis dan pemahaman unsur-unsur intrinsiknya, hingga akhirnya dapat menafsirkan makna keseluruhan teks cerita pendek.

Menurut Nurgiyantoro (2009:36-58) ada tiga jenis kajian fiksi, sebagai berikut.

1. Kajian Struktural

Sebuah karya sastra, fiksi atau puisi, menurut kamu Strukturalisme adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur (pembangun)-nya. Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah (Abrams dalam Nurgiyantoro 2009:36). Struktur karya sastra juga menyaran pada pengertian hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh. Tiap bagian akan menjadi berarti dan penting setelah ada dalam hubungannya dengan bagian-bagian yang lain, serta bagaimana sumbangannya terhadap keseluruhan wacana.

Analisis struktural karya sastra, yang dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya, bagaimana keadaan peristiwa-peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain. Setelah dicobajelaskan bagaimana fungsi-fungsi masing-masing unsur itu dalam menunjang makna keseluruhannya, dan bagaimana hubungan antarunsur itu sehingga secara bersama membentuk sebuah totalitas-kemaknaan yang padu.

2. Kajian Semiotik

Menurut Hoed (dalam Nurgiyantoro 2009:40), semiotik adalah ilmu atau metode untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain yang dapat berupa pengalaman, pikiran, perasaan, gagasan, dan lain-lain. tanda-tanda itu dapat berupa gerakan anggota badan, gerakan mata, mulut, bentuk tulisan, warna, bendera, bentuk dan potongan rumah, pakaian, karya seni: sastra lukis, patung, film, tari, musik, dan lain-lain yang berada di sekitar kehidupan kita.

Nurgiyantoro (2009:41) mengemukakan bahwa perkembangan semiotik ada dua jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Semiotik komunikasi

Semiotik komunikasi menekankan pada teori produksi tanda. Menurut Eko (dalam Nurgiyantoro 2009:41) mensyaratkan adanya pengirim informasi, penerima informasi, sumber, tanda-tanda, saluran, proses pembacaan, dan kode.

2. Semiotik signifikan

Semiotik signifikan menekankan pemahaman, dan atau pemberi makna, suatu tanda. Di pihak lain, tidak mempersoalkan produksi dan tujuan komunikasi, melainkan menekankan bidang kajiannya pada segi pemahaman tanda-tanda serta bagaimana proses kognisi atau (interpretasi)-nya.

3. Kajian Intertekstual

Kajian intertekstual dimaksudkan sebagai kajian terhadap sejumlah teks (lengkapannya: teks cerita pendek), yang diduga mempunyai bentuk-bentuk hubungan tertentu, misalnya untuk menemukan adanya hubungan unsur-unsur intrinsik seperti ide, gagasan, peristiwa, plot, penokohan, (gaya) bahasa, dan lain-lain, di antara teks-teks yang dikaji. Secara lebih khusus dapat dikatakan. Prinsip intertekstual yang utama adalah prinsip memahami dan memberikan makna karya yang bersangkutan. Karya itu diprediksikan sebagai reaksi, penyerapan, atau transformasi dari karya yang lain. Masalahnya intertekstual lebih dari sekadar pengaruh, ambilan, atau jiplakan, melainkan bagaimana kita memperoleh makna sebuah karya secara penuh dalam kontrasnya dengan karya yang lain yang menjadi hipogramnya, baik berupa teks fiksi maupun puisi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan kajian struktural dalam menangkap makna teks cerita pendek. Untuk menangkap makna teks cerita pendek, siswa memulainya dengan cara membaca keseluruhan teks cerita pendek, menganalisis unsur-unsur intrinsiknya, menyimpulkan unsur-unsur intrinsiknya, dan menggabungkan unsur-unsur instrinsik tersebut menjadi beberapa paragraf sehingga menjadi makna keseluruhan teks cerita pendek. Unsur-unsur intrinsik yang harus dianalisis meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan amanat.

2.2.3 Pembelajaran Menangkap Makna Teks Cerita Pendek

Pembelajaran menangkap makna teks cerita pendek bertujuan untuk mengetahui makna atau isi teks yang dilakukan dengan cara menentukan unsur-unsur intrinsik teks cerita pendek. Unsur-unsur intrinsik teks cerita pendek meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar atau setting, sudut pandang, dan amanat. Ada empat langkah untuk menangkap makna teks cerita pendek. Pertama, siswa harus membaca keseluruhan teks cerita pendek. Teks cerita pendek yang dibagikan oleh guru harus dibaca terlebih dahulu. Kedua, siswa menganalisis unsur-unsur intrinsik. Unsur-unsur intrinsik yang dianalisis meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar atau setting, dan amanat. Ketiga, siswa menyimpulkan unsur-unsur intrinsik. Setelah dianalisis, unsur-unsur intrinsik tersebut ditulis menjadi beberapa kalimat hingga menjadi beberapa paragraf. Setelah itu siswa akan mengetahui makna keseluruhan teks cerita pendek. Menganalisis teks cerita pendek dengan menggunakan langkah-langkah tersebut akan mempermudah siswa dalam menangkap makna.

2.2.4 Dramatisasi Cerita Pendek

Dramatisasi cerpen berasal dari teks cerpen yang diubah menjadi drama sehingga terbentuklah dialog-dialog dari cerpen tersebut. Dialog-dialog tersebut nantinya akan dipraktikkan siswa di depan kelas.

2.2.4.1 Pengertian Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak. Jadi, drama adalah suatu gerak, tindakan, perbuatan (Kanzunnudin

1995:19). Gerak, tindakan, perbuatan tersebut diimbangi dengan dialog atau percakapan. Hal itu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Soemanto (2001:3), drama adalah satu bentuk seni yang bercerita lewat percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Percakapan yang dimaksud adalah dialog.

Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku (Brunetiere 1996:2). Menurut Asmara, pengertian drama dibagi menjadi dua, yaitu pengertian drama dalam arti kata luas dan drama dalam arti kata yang sempit. Pengertian drama dalam arti kata luas adalah teater, segala macam jenis tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Misalnya: wayang orang, ketoprak, ludruk, srandul, membai, randai, mayong arja, rangda, reog, lenong, topeng, dagelan, pantomim, tari, sulapan, akrobatik dan sebagainya. Sedangkan pengertian drama dalam arti kata yang sempit adalah drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang menceritakan diproyeksikan di atas aisi, action, (dan segala apa yang terlihat dalam pentas baik secara objektif maupun subjektif) yang menimbulkan perhatian, kehebatan, keterenyuhan dan ketegangan perasaan pada pendengar atau penontonnya di panggungnya. Disajikan dengan media: percakapan, gerak dan laku, dengan atau tanpa dekor (layar dan sebagainya), didasarkan pada naskah tertulis (sebagai hasil sastra) atau secara lisan, improvisasi, dengan atau tanpa musik, nyanyian maupun tarian.

Achmad (2015:102) mengemukakan bahwa naskah drama merupakan salah satu genre karya sastra. Naskah drama ditulis oleh seorang penulis berdasarkan pengamatan atau pengalaman untuk dipentaskan di atas panggung.

Pengamatan dan pengalaman tersebut di tulis pengarang secara kreatif berdasarkan imajinasi.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa drama adalah suatu karya sastra yang di dalamnya terdapat percakapan, gerak, tindakan, perbuatan, dan *action*. Percakapan adalah dialog yang diucapkan oleh tokoh atau pemain. Dialog tersebut diiringi gerak, tindakan, perbuatan, dan *action* sebagai wujud konkret teks cerita pendek.

2.2.4.2 Dramatisasi Cerita Pendek

Dramatisasi cerpen merupakan penggabungan seni baca cerpen dan seni drama. Istilah sederhananya adalah mendramakan cerpen (Doyin 2008:6). Ciri khas drama adalah adanya dialog. Berdasarkan hakikat drama tersebut, dramatisasi cerpen dapat diartikan sebagai bentuk pendramaan cerpen. Yang dimaksud dengan pendramaan cerpen dalam konteks penulisan skripsi ini adalah mendialogkan cerpen. Dramatisasi teks cerita pendek merupakan salah satu media yang berasal dari teks cerita pendek kemudian dijadikan menjadi teks drama tanpa harus mengubah jalan ceritanya. Dalam proses pembelajaran, dramatisasi teks cerita pendek hanya memanfaatkan ilmu drama dalam cerita pendek.

2.2.4.3 Aspek Pembacaan Drama

Menurut Doyin (2008:11). Aspek yang harus diperhatikan diantaranya sebagai berikut,

a. Penghayatan

Penghayatan dalam seni drama setidaknya ada empat hal berikut.

1. Pemenggalan

Membaca puisi haruslah dipahami sebagai cara menyampaikan sesuatu milik penyair kepada pendengar atau penonton. Tanpa mengetahui “sesuatu” itu, bagaimana mungkin kita dapat menyampaikannya kepada pendengar atau penonton. Pemahaman terhadap drama pada dasarnya merupakan pemahaman terhadap sesuatu tersebut, yaitu segala hal yang ada dalam drama akan disampaikan oleh penyair kepada pembacanya.

Pemahaman itu pula yang akan membawa kita mampu memenggal secara tepat bagian-bagian dari drama.

“Beginilah kalau pemanasan global sudah melanda bumi kita. Lapisan yang melapisi bumi sudah menipis. Itu sebabnya mengapa bumi semakin panas.”

Tanpa memahami isi drama tersebut, kita tidak akan bisa memenggal secara tepat kalimatnya “Satu Teman Satu Pohon”.

“Beginilah, kalau pemanasan global, sudah melanda bumi kita. Lapisan yang melapisi bumi, sudah menipis. Itu sebabnya, mengapa bumi semakin panas.”

2. Nada dan intonasi

Yang dimaksud dengan nada pembacaan drama di sini adalah pemunculan suasana isi drama.

3. Ekspresi

Melalui pemahaman pula kita dapat mengekspresikan drama secara tepat. Kunci ekspresi sebenarnya ada dalam mata. Akan sangat terlihat orang yang bermain dramamempunyai penghayatan yang tinggi aau tidak, akan terlihat pada matanya. Mata kemarahan, mata kesedihan atau yang lain, harus kita ekspresikan secara maksimal sesuai dengan isi atau suasana drama.

4. Kelancaran

Melalui penghayatan kita akan dengan mudah melihat lancar tidaknya seseorang dalam bermain drama. Bagi yang tidak menghayati bagian-bagian drama bisa jadi tidak akan lancar dalam bermain drama. Ketidaklancaran itu bisa berupa ketersendatan atau kekeliruan dalam bermain dramam.

b. Vokal

Setidaknya ada tiga hal yang menjadi perhatian utama dalam masalah vokal, yaitu:

- (1) Kejelasan ucapan,
- (2) Jeda, dan
- (3) Ketahanan.

c. Teknik ucapan atau dialog

Menurut Rendra (1985:66-69), ada beberapa yang harus diperhatikan dalam mengucapkan kalimat atau dialog, yaitu sebagai berikut.

1. Artikulasi jelas

Bagi seorang pemain teknik pengucapan jelas mempunyai tempat yang sangat penting di dalam pekerjaannya, karena suaranya adalah yang akan menyampaikan ucapan dalam naskah sandiwaranya yang dimainkannya.

2. Volume

Tingkatan suara penting dalam berdialog karena akan memperjelas suasana cerita. Tingkatan suara tersebut meliputi suara yang dahsyat, bentakan-bentakan yang mengguruh, ratapan-ratapan yang menggetarkan hati, rayuan-rayuan yang berwibawa, dan seribu kemungkinan mutu suara yang lain.

2.2.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan sebagai prosedur untuk mengatur konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal itu bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan sistematis. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar jika dilakukan secara sistematis atau runtut.

2.2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

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 (Winataputra, 2005:3). Sedangkan menurut Suprijono (2013:46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran agar mencapai tujuan belajar tertentu. Tujuan belajar tersebut adalah mencapai pembelajaran yang maksimal. pembelajaran akan berhasil jika sebelumnya direncanakan secara sistematis atau runtut.

2.2.6 Model Simulasi

Model simulasi merupakan model pembelajaran yang bersifat praktik. Model ini bisa dilakukan secara individu dan kelompok.

2.2.6.1 Pengertian Model Simulasi

Model simulasi adalah model CBI (*Computer Based Intruction*) yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulai-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan panduan warna yang serasi dan harmonis (Rusman 2013:231).

Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja). Hasibuan 2008:27 (dalam Taniredja

dkk 2012:39). Simulasi dapat berupa *role playing* psikodrama, sosiodrama dan permainan.

Berdasarkan berbagai pengertian model simulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model simulasi adalah suatu model yang dilaksanakan dengan cara menirukan pola pembelajaran dari keadaan aslinya. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran.

2.2.6.2 Struktur

Struktur model simulasi terdapat empat tahapan, sebagai berikut.

1. Tahap Pertama: Orientasi

Tahap pertama ada tiga, sebagai berikut.

- a. Menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi
- b. Menjelaskan simulasi dan permainan
- c. Menyajikan ikhtisar simulasi

2. Tahap Kedua: Latihan Partisipasi

Tahap kedua ada tiga, sebagai berikut.

- a. Membuat skenario (aturan, peran, prosedur, skor, tipe keputusan yang akan dipilih dan tujuan)
- b. Menugaskan peran
- c. Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat

3. Tahap ketiga: Pelaksanaan Simulasi

Tahap ketiga ada empat, sebagai berikut.

- a. Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan
 - b. Mendapatkan respons balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan efektif keputusan)
 - c. Menjelaskan kesalahan konsepsi
 - d. Melanjutkan simulasi
4. Tahap keempat: wawancara partisipasi (satu atau beberapa aktivitas berikutnya)

Tahap keempat ada enam, sebagai berikut.

- a. Menyimpulkan kejadian dan persepsi
- b. Menyimpulkan kesulitan dan pandangan-pandangan
- c. Menganalisis proses
- d. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata
- e. Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran
- f. Menilai dan merancang simulasi kembali.

Langkah-langkah pelaksanaan simulasi sebagai berikut.

Agar pelaksanaan simulasi berhasil dengan baik maka harus memperhentikan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam simulasi, yaitu:

1. Penentuan topik dan tujuan simulasi;
2. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan;
3. Guru memimpin pengorganisasian.

2.2.6.3 Sistem Sosial

Guru telah memilih aktivitas simulasi dan mengarahkan siswa pada aktivitas yang telah didemonstrasikan tersebut, sistem sosial dalam simulasi tentu saja sangat kental. Namun, dalam sistem yang terstruktur ini, lingkungan pembelajaran dengan interaksi kooperatif bisa, dan seharusnya, berkembang. Kesuksesan terakhir dalam simulasi, sebenarnya, juga ditentukan oleh kerja sama dan kemauan untuk berpartisipasi dalam diri siswa. Dengan bekerja sama, siswa bisa saling membagi gagasan, saling mengevaluasi antarteman sebaya, namun tidak dengan evaluasi guru. Sistem sosial semacam ini seharusnya menyenangkan dan penuh dengan kerja sama.

2.2.6.4 Peran/Tugas Guru

Joyce (2011:445), mengemukakan bahwa peran/tugas guru merupakan guru harus memainkan peran suportif, yaitu mengamati dan membantu siswa dalam menghadapi masalah yang muncul.

Ada empat peran guru, antara lain:

a. Menjelaskan

Untuk mengadakan pembelajaran berdasarkan simulasi, para pemain harus memahami aturan-aturan yang cukup memadai untuk bisa melaksanakan aktivitas-aktivitas simulasi.

b. Mewasiti

Sebelum permainan dimulai, guru harus menugaskan siswa dalam bentuk tim (jika permainannya berbentuk tim kerja) serta menyesuaikan masing-masing

siswa dengan peran yang dimainkan dalam simulasi untuk menjamin adanya partisipasi aktif dari semua siswa. siswa yang agresif dan pemalu, misalnya harus disebar/dicampur aduk dalam setiap tim. Kesalahan yang harus dihindari oleh guru adalah menugaskan peran yang tampak sulit bagi siswa yang lebih pandai serta peran yang pasif terhadap siswa yang kurang berbakat dalam aspek akademik.

Guru juga harus memandang simulasi sebagai keadaan yang menuntut partisipasi aktif siswa dan sebab itulah, ada kebebasan untuk berubah, dan siswa diberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara. Guru harus bertindak sebagai wasit yang melihat apakah peraturan benar-benar diikuti dan ditaati. Namun, guru atau siapa pun yang melakukan ini, seharusnya tidak terlalu ikut campur dalam aktivitas permainan.

c. Melatih

Guru harus bertindak sebagai pelatih ketika dibutuhkan, memberikan nasihat pada pemain untuk memudahkan mereka dalam bermain dengan lebih baik yakni untuk memaksimalkan kemungkinan-kemungkinan simulasi secara penuh. Sebagai seorang pelatih, guru haruslah menjadi penasihat sportif, bukan seorang pendawah atau seorang ahli suatu ahli. Dalam simulasi, siswa berpotensi melakukan kesalahan dan menerima konsekuensi dari segala hal yang dilakukannya. Yang tidak kalah penting, siswa bisa belajar banyak hal dari simulasi.

d. Mendiskusikan

Diperlukan diskusi untuk membahas hal-hal seperti bagaimana eratnya kaitan simulasi tersebut dengan dunia nyata, kesulitan dan pandangan apa yang dimiliki siswa, dan hubungan apa yang bisa ditemukan antara simulasi dengan materi yang dipelajari.

2.2.6.5 Sistem Dukungan

Ada banyak sumber dalam hal ini. Misalnya saja, *Social Science Education Consortium Data Book* yang menyajikan lebih dari lima puluh simulasi yang cocok digunakan dalam studi sosial. Aktivitas 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 2011:445).

2.2.6.6 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring

Model simulasi, melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal permainan, menuntun pada hasil-hasil akademik, seperti konsep dan skill; kerja sama dan persaingan; pemikiran kritis dan pembuatan keputusan; pengetahuan sistem politik sosial, dan ekonomi; efektivitas; kesadaran terhadap masing-masing peran; dan menerima konsekuensi dan tindakan yang dilakukan.

2.2.7 Model Bermain Peran

Model bermain peran dilakukan secara berkelompok. Model ini bersifat praktik. Selain itu model bermain peran merupakan model pembelajaran yang asyik karena siswa dapat mengekspresikan keinginannya.

2.2.7.1 Pengertian Model Bermain Peran

Joyce (2011:329), mengemukakan bahwa esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut. Proses *role playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

2.2.7.2 Struktur

Tahap 1: Memanaskan Suasana Kelompok

Ada empat tahap dalam memanaskan suasana kelompok, sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan memaparkan masalah.
2. Menjelaskan masalah.
3. Menafsirkan masalah.
4. Menjelaskan *role playing*.

Tahap 2: Memilih Partisipan

Ada dua tahap dalam memilih partisipan, sebagai berikut.

1. Menganalisis peran
2. Memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran

Tahap 3: Mengatur Setting

Ada tiga tahap dalam mengatur setting, sebagai berikut.

1. Mengatur sesi-sesi tindakan
2. Kembali menegaskan peran
3. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah.

Tahap 4: Mempersiapkan Peneliti

Ada dua tahap dalam mempersiapkan peneliti, sebagai berikut.

1. Memutuskan apa yang akan diberi
2. Memberikan tugas pengamatan

Tahap 5: Pemeranan

Ada tiga tahap dalam pemeranan, sebagai berikut.

1. Memulai *role play*
2. Mengukuhkan *role play*
3. Menyudahi *role play*

Tahap 6: Berdiskusi dan Mengevaluasi

Ada tiga tahap dalam berdiskusi dan mengevaluasi, sebagai berikut.

1. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
2. Mendiskusikan fokus-fokus utama
3. Mengembangkan pemeranan selanjutnya

Tahap 7: Pemeranan Kembali

Ada dua tahap dalam memeranan kembali, sebagai berikut.

1. Memainkan peran yang diubah
2. Memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya

Tahap 8: Diskusi dan Evaluasi

Tahap dalam diskusi dan evaluasi adalah sebagaimana dalam tahap enam.

Tahap 9: Berbagi dan Menggeneralisasi Pengalaman

Ada dua tahap dalam berbagi dan menggeneralisasi pengalaman, sebagai berikut.

1. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul
2. Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku. Englewood, N.J (dalam Joyce 2011:333).

2.2.7.3 Sistem sosial

Sistem sosial dalam model ini cukup terstruktur. Guru memiliki tanggung jawab, paling tidak pada awal permainan, untuk memulai tahap-tahap dan membimbing siswa melalui aktivitas dalam tiap tahap. Kendatipun begitu, materi khusus dalam diskusi dan pemeranan ditentukan oleh siswa. Pertanyaan yang diajukan guru seharusnya dapat mendorong ekspresi atau ungkapan yang jujur serta bebas dan menggambarkan perasaan atau pikiran siswa yang sebenarnya. Guru harus menanamkan kualitas dan kepercayaan antara dirinya dan siswa-siswanya. Guru bisa melakukan ini dengan menerima semua saran sebagai hal yang absah dan tidak menghakimi. Dengan cara ini, semua hal yang diungkapkan hanya mencerminkan perasaan atau sikap siswa.

Meskipun guru bersikap reflektif dan suportif, siswa tetaplah pihak yang berperan mengambil-alih atau mengontrol arah pengajaran. Mereka kadang memilih masalah yang akan ditelusuri, memimpin diskusi, memilih aktor, membuat keputusan kapankah pemeranan akan dilakukan, membantu mengatur pemeranan, dan yang terpenting memutuskan apa yang harus diperiksa dan usulan mana yang akan dieksplorasi. Pada intinya, guru akan memformat penelusuran langsung tingkah laku dengan berpegangan pada ciri khas pertanyaan yang diajukan siswa. Melalui pertanyaan yang muncul, guru pun menatap fokus.

2.2.7.4 Peran/Tugas Guru

Kami telah mengidentifikasi lima prinsip reaksi dan peran yang penting dalam model ini. *Pertama*, guru seharusnya menerima semua respons dan saran siswa, khususnya pendapat dan perasaan mereka, dengan cara yang tidak terkesan menghakimi. *Kedua*, guru harus merespons dalam rangka membantu siswa menelusuri sisi-sisi yang berbeda dalam situasi permasalahan tertentu, memperhitungkan, dan mempertimbangkan alternatif yang muncul dari sudut pandang yang berbeda. *Ketiga*, dengan merefleksikan, memparafrasa, dan merangkum respons, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai perasaan dan pemikiran sendiri. *Keempat*, guru menitikberatkan bahwa ada beberapa cara berbeda untuk memainkan peran yang sama dan ada pula konsekuensi berbeda yang akan mereka temui. *Kelima*, ada banyak cara alternatif untuk memecahkan suatu masalah; tidak ada jalan yang mutlak benar. Guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi-konsekuensi untuk mengevaluasi solusi dan membandingkannya dengan alternatif lain.

2.2.7.5 Sistem Dukungan

Materi yang ada dalam *role playing* sangatlah sedikit, namun semuanya sama-sama penting. Perangkat utamanya adalah situasi permasalahan. Situasi ini terkadang membantu dalam membentuk pengarahannya pada setiap peran. Pengarahannya ini menggambarkan peran atau perasaan masing-masing karakter. Kadang-kadang kita juga mengembangkannya dari peneliti yang memberitahu apa yang harus dicari dan disediakan wadah untuk kemudian dituliskan.

Film, novel, dan cerpen merupakan sumber-sumber yang istimewa untuk dijadikan situasi permasalahan. Cerita problematik atau rangkuman situasi permasalahan juga penting. Cerita-cerita problematik, sebagaimana namanya, adalah narasi-narasi pendek untuk menggambarkan *setting*, keadaan, aksi, dan dialog dalam situasi tertentu. Satu atau beberapa karakter bisa menghadapi dilema dalam menentukan pilihan atau tindakan. Cerita pun berakhir namun tak terselesaikan.

2.2.7.6 Dampak-Dampak Instruksional dan Pengiring

Role playing diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam: (1) menganalisis nilai dan perilaku masing-masing individu, (2) pengembangan strategi-strategi memecahkan masalah interpersonal ataupun personal, (3) pengembangan rasa empati terhadap orang lain. Sedangkan dampak pengiringnya adalah untuk pemerolehan informasi mengenai masalah sosial dan nilai, sebagaimana dalam mengungkapkan opini seseorang.

2.3 Kerangka Berpikir

Menangkap makna teks cerita pendek merupakan salah satu aspek kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa SMP kelas VII. Menangkap makna termasuk aspek keterampilan. Berdasarkan fakta di lapangan menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini. Banyak siswa yang mengeluh ketika mendapat tugas menangkap makna teks cerita pendek. Alasan yang mereka ungkapkan adalah malas dalam membaca teks cerita pendek dan sudah membaca teks cerita pendek tetapi tidak paham maknanya. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional atau ceramah.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan model bermain peran dan model simulasi dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam menangkap makna teks cerita pendek. Keefektifan kedua model ini ditinjau dari sikap religius, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Keempat aspek tersebut harus ada di setiap pembelajaran yang berlangsung.

Perbandingan model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model bermain peran dan model simulasi. Selain itu, guru juga menggunakan media dramatisasi teks cerita pendek. Penggunaan media tersebut bertujuan agar mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran dengan model bermain peran dan model simulasi. Dengan model ini siswa dapat aktif dan kreatif dalam menangkap makna teks cerita pendek. Alasan penggunaan model ini adalah agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih aktif dan kreatif.

2.4 Hipotesis

Arikunto (2010:110) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek akan lebih efektif dengan menggunakan model simulasi dibandingkan model bermain peran.
- (2) Adanya perubahan perilaku peserta didik dalam sikap religius setelah mengikuti pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek menggunakan model simulasi dan model bermain peran.
- (3) Adanya perubahan perilaku peserta didik dalam sikap sosial setelah mengikuti pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek menggunakan model simulasi dan model bermain peran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada kelas VII efektif dilakukan dengan model simulasi pada kelas eksperimen. Keefektifan hasil belajar siswa diperoleh dari perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata siswa pada aspek keterampilan yaitu 54,8. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata siswa pada aspek keterampilan menjadi 78,3. Sikap spiritual dan sosial selama pembelajaran juga efektif karena nilai siswa tidak ada yang di bawah predikat B (Baik).
2. Pembelajaran keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada kelas VII cukup efektif dilakukan dengan model bermain peran pada kelas kontrol. Keefektifan hasil belajar siswa diperoleh dari perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata siswa pada aspek keterampilan yaitu 48,2. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata siswa pada aspek keterampilan menjadi 70,6. Sikap spiritual dan sosial selama pembelajaran juga cukup efektif karena ada beberapa nilai siswa yang di bawah predikat B (Baik).

3. Keterampilan menangkap makna teks cerita pendek pada kelas VII lebih efektif menggunakan model simulasi dibandingkan dengan menggunakan model bermain peran. Pada aspek keterampilan, nilai rata-rata siswa kelas model simulasi > model bermain peran, yakni $78,3 > 70,6$. Hasil penghitungan uji beda rata-rata menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,075 > 1,671$), dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas simulasi dan kelas bermain peran. Maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas model simulasi lebih efektif daripada kelas model bermain peran.

5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan model simulasi dan model bermain peran dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek memiliki banyak keunggulan. Model simulasi dapat memudahkan siswa dalam menangkap makna teks cerita pendek karena model tersebut sangat menarik. Siswa menangkap makna teks cerita pendek dengan cara mendramakan teks cerita pendek yang telah ditentukan oleh guru. Selain itu, model ini dapat melatih kreativitas siswa dalam mengekspresikan lakon yang diperankan. Meskipun demikian, pemilihan model simulasi harus disesuaikan dengan waktu dan kondisi siswa yang bersangkutan agar hasil yang diperoleh dapat bermanfaat secara maksimal.

2. Bagi guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan model simulasi dalam keterampilan menangkap makna teks cerita pendek. Model simulasi dapat meningkatkan keterampilan menangkap makna teks cerita pendek. Model simulasi merupakan model pembelajaran berbasis praktik yang dapat menarik perhatian siswa karena pembelajaran tidak monoton. Selain itu, dengan model simulasi siswa dapat meningkatkan sikap percaya diri dan tanggung jawab. Siswa dapat lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sri wintala. 2015. *Panduan Lengkap Menjadi Penulis Handal Karya Ilmiah, Artikel, Resensi, Naskah Drama, Puisi, Cerpen, dan Novel*. Yogyakarta: Araska.
- Agniya, Gina. 2013. *Penerapan Model Simulasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membawakan Acara*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Agustina, C. Tri. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membawakan Acara dengan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya*. Skripsi. Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikuto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baribin, Raminah. 1985. *Teori dan Apresiasi Prosa Fiksi*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Doyin, Mukh. 2008. *Seni Baca Puisi Persiapan, Pelatihan, Pementasan, dan Penilaian*. Bandung: Bandung Institute.
- Hamzah, B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi aksara.
- Joyce, Bruce, Marsha weil, Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kanzunnudin, Muhammad. 1995. *Kamus Istilah Drama*. Semarang: Din Pranata Grafika.

- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia wahana Pengetahuan Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khasanah. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain Melalui Media Acara Televisi “Jika Aku Menjadi” dengan Teknik Imajinasi Siswa Kelas X-1 SMA 1 Talun Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari. 2011. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Drama dengan Gambar Berseri Acak dan Strategi Rekonstruksi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Sirampong Brebes Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pardede, Parlindungan. 2011. “Using Short Stories to Teach Language Skills”. <http://jet.id./php/>
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Purwanto, Bulawi Dwi. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menangkap Makna Teks Cerita Pendek Menggunakan Model Think-Pair-Share Melalui Pendekatan Analitis Bagi Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 1 Juwana*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rampan, Korrie Layun. 2014. *Balon Keinginan*. Bandung: Yrama Widya.
- Rendra. 1985. *Tentang Bermain Drama*. Jakarta Pusat: Pustaka Jaya.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sayuti, Suminto. 2000. *Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

- Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiarto, Eko. 2013. *Cara Mudah Menulis Pantun, Puisi, dan Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Sugihastuti. 2011. *Teori Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menangkap Makna Teks Cerpen dengan Menggunakan Strategi Peta Konsep bagi Siswa SMP kelas VII*. Skripsi. Universitas malang, Malang.
- Winataputra, Udin S. 2005. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.