



**KEEFEKTIFAN ANTARA MODEL SIMULASI DAN INSTRUKSI
LANGSUNG DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBAWAKAN ACARA PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 RAKIT**

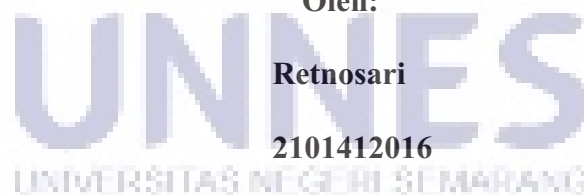
SKRIPSI

**Untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh:

Retnosari

2101412016



**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Perbedaan Tingkat Keefektifan antara Model Simulasi dan Instruksi Langsung dalam Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Desember 2016

Mengetahui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Mukh Doyin, M.Si.

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

NIP 196506121994121001

NIP 198504102009122004

UNNES

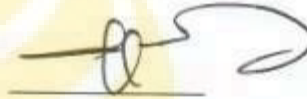
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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 : 6 Februari 2017

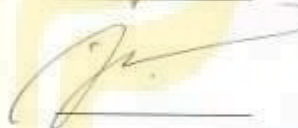
Panitia Ujian Skripsi
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
NIP 196408041991021001
Ketua



Dr. Haryadi, M.Pd
NIP 196710051993031003
Sekretaris



Tommi Yuniawan, S.Pd, M.Hum
NIP 197506171999031002
Penguji I



Wati Istanti, S.Pd, M.Pd.
NIP 198504102009122004
Penguji II/ Pembimbing II



Dr. Mukh Doyin, M.Si
NIP 196710051993031003
Penguji III/ Pembimbing I



Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



PERNYATAAN

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

Semarang, Desember 2016



Retnagari

2101412016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

1. Barang siapa beriman kepada Allah Swt. dan hari akhir, maka hendaknya ia berkata baik atau diam (HR. Bukhari)
2. Jika berpendapat bahwa pendidikan itu mahal maka cobalah bandingkan dengan harga sebuah kebodohan (Derek Blok)
3. Orang yang senang menunda-nunda pekerjaan hanya berdiri di antrian
(A. Faizah)

Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan kepada

1. Bapak dan Ibu serta adik-adikku yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak/Ibu dosen Bahasa dan Sastra Indonesia; dan
3. Almamater saya, Universitas Negeri Semarang.

SARI

Retnosari. 2016. “Perbedaan Keefektifan Antara Model Simulasi dan Instruksi Langsung dalam Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Mukh Doyin M.Si. Pembimbing II: Wati Istanti, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model Simulasi, Model Instruksi Langsung, Keterampilan Membawakan Acara

Penentuan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. keberhasilan belajar di tentukan banyak faktor diantaranya materi, fasilitas, guru, siswa, dan model pembelajaran yang ditentukan. Faktor yang paling dominan terhadap keberhasilan pembelajaran ialah faktor guru. Guru memiliki kemampuan dalam memilih model yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Model pembelajaran dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi instruksional untuk memadukan proses pembelajaran di ruang kelas. Penentuan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kompetensi dasar membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar serta santun mengacu pada keterampilan berbicara yang harus kuasai siswa SMP Negeri 2 Rakit pada Kurikulum 2006. Ada berbagai macam permasalahan yang berhubungan dengan keterampilan berbicara khususnya membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit. Permasalahan tersebut ialah terdapat pada motivasi siswa, model dan materi pembelajaran. Semua masalah tersebut menuntut kreatifitas guru. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan uji keefektifan model simulasi pada pembelajaran membawakan acara, (2) mendeskripsikan uji keefektifan model instruksi langsung pada pembelajaran, (3) mendeskripsikan perbedaan uji keefektifan antara model simulasi dan model instruksi langsung pada pembelajaran membawakan acara. Teori yang digunakan pada penelitian ini meliputi (1) pengertian model pembelajaran, (2) model simulasi, (3) model instruksi langsung, (4) keterampilan berbicara (5) pembawa acara, (6) jenis-jenis acara.

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan kesetaraan keterampilan membawakan acara siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membawakan acara siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit. Kemudian terdapat dua variabel bebas, variabel bebas pertama yaitu model simulasi dalam pembelajaran membawakan acara siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit dan variabel bebas kedua yaitu model instruksi langsung dalam membawakan acara siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Kemudian hasil data di analisis menggunakan analisis uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah digunakannya model simulasi pada kelas eksperimen 1 dan model instruksi langsung pada kelas eksperimen 2. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai tes awal dan nilai tes akhir pada keterampilan membawakan acara dengan model simulasi pada kelas eksperimen 1 sebesar 8,67. Sedangkan kelompok eksperimen 2 mengalami peningkatan sebanyak 7,84. Sehingga perbedaan yang diperoleh yaitu sebesar 0,83 tidak begitu signifikan. Kemudian hasil *uji-t* dengan pemerolehan signifikansi 0,373. Nilai signifikansi $0,373 > 0,05$ sehingga hasil uji beda rata-rata tes akhir siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 tidak signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model simulasi dan model instruksi langsung sama-sama efektif digunakan pada pembelajaran membawakan acara.

Selain data tes data nontes berupa observasi, dokumentasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model simulasi dan instruksi langsung efektif digunakan pada pembelajaran membawakan acara. Dari data observasi sikap positif siswa kelompok eksperimen 1 rata-rata sebanyak 8,98% dan data observasi sikap siswa kelompok eksperimen 2 rata-rata sebanyak 80,1%. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai observasi sikap siswa lebih unggul kepada perubahan perilaku positif siswa sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan model simulasi dan instruksi langsung efektif digunakan. Sedangkan jika dilihat dari hasil wawancara siswa pada kelas eksperimen 1 memperoleh nilai rata-rata 62,5%, kemudian pemerolehan nilai pada kelas eksperimen 2 mendapat rata-rata nilai sebesar 58,3% .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai nontes eksperimen 1 dan eksperimen 2 memperoleh hasil yang baik dan tidak jauh berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa nilai nontes kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 memperoleh

persentase nilai yang baik, dan hal ini membuktikan bahwa model simulasi yang diterapkan pada kelompok eksperimen 1 dan model instruksi langsung sama-sama memenuhi kriteria keefektifan. Dengan demikian, dari pemerolehan data tes dan nontes pada penerapan pembelajaran dengan model simulasi pada kelompok eksperimen 1 dan model instruksi langsung pada kelompok eksperimen 2 terhadap pembelajaran membawakan acara efektif.

Sehingga, kesimpulan dalam penelitian ini ialah diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian sejenis dalam penerapan model simulasi dan instruksi langsung dengan menambahkan media yang disesuaikan dengan materi membawakan acara sehingga dapat lebih mengasah keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk menentukan model pembelajaran simulasi atau instruksi langsung untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi membawakan acara pada jenis acara lain. Disarankan agar penelitian ini dapat dijadikan rujukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan inovasi berupa pengembangan bahan ajar dan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya membawakan acara.

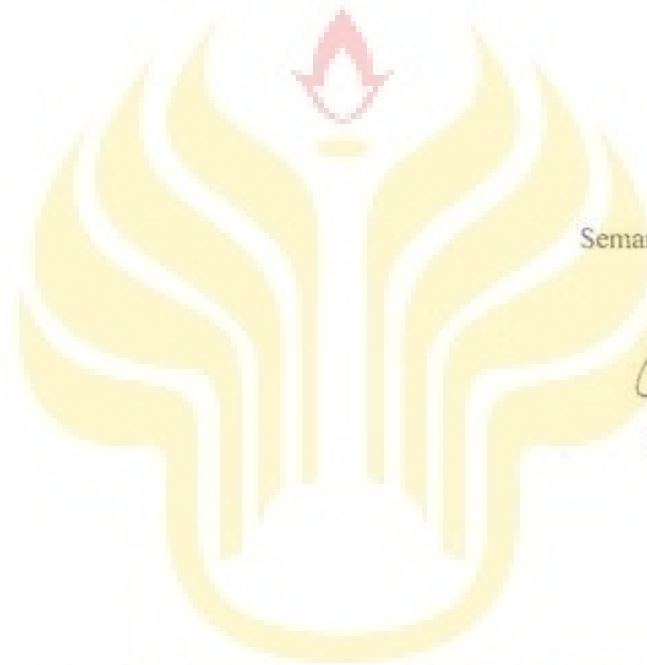


PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang ikut membantu. Untuk itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Drs. Mukh Doyin M.Si dan Wati Istanti S.Pd.,M.Pd. yang telah membimbing Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan pada Peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga Peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Kepala SMP N 2 Rakit yang telah memberikan izin penelitian.
5. Bapak Farid guru pamong yang senantiasa memberikan bimbingan pada Peneliti.
6. Siswa-siswi SMP N 2 Rakit yang menyambut dengan baik.
7. Bapak Tuwanto dan Ibu Turiyah yang senantiasa selalu memberikan do'a.

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



Semarang, Desember 2016


Retnogari

2101412016

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR DIAGRAM	xxii
DAFTAR GRAFIK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Kerangka Teoretis	19
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	20

2.2.1.1	Pengertian Model Simulasi	22
2.2.1.1.1	Sintakmatik Model Simulasi	23
2.2.1.1.2	Sistem Sosial Model Simulasi	24
2.2.1.1.3	Peran Guru dalam Model Simulasi	25
2.2.1.1.4	Dampak Pengiring dan Dampak Instruksional Model Simulasi	27
2.2.1.2	Pengertian Model Instruksi Langsung	29
2.2.1.2.1	Sintakmatik Model Instruksi Langsung	30
2.2.1.2.2	Sistem Sosial Model Instruksi Langsung	33
2.2.1.2.3	Tugas Guru dalam Model Instruksi Langsung	34
2.2.1.2.4	Dampak Pengiring dan Dampak Instruksional Model Instruksi Langsung	35
2.2.2	Hakikat Berbicara	38
2.2.2.1	Pengertian Berbicara	38
2.2.2.2	Tujuan Berbicara	39
2.2.2.3	Jenis-Jenis Berbicara	40
2.2.2.4	Keefektifan Berbicara	42
2.2.3	Hakikat Pembawa Acara	47
2.2.3.1	Pengertian Pembawa Acara	47
2.2.3.2	Syarat-Syarat Pembawa Acara	48
2.2.3.3	Jenis-Jenis Acara	50
2.3	Penerapan Model Pembelajaran	51
2.3.1	Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Membawakan Acara.....	51
2.3.2	Penerapan Model Instruksi Langsung dalam Pembelajaran Membawakan Acara	52
2.4	Kerangka Berpikir	54

2.5 Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
3.1 Desain Penelitian	61
3.2 Variabel Penelitian	62
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	64
3.3.1 Populasi	64
3.3.2 Sampel	65
3.4 Validitas dan Reabilitas Instrumen	67
3.4.1 Uji Validitas Instrumen	67
3.4.2 Uji Reabilitas Instrumen	68
3.5 Instrumen Penelitian	68
3.5.1 Bentuk Instrumen Penelitian	68
3.6 Uji Coba Instrumen	73
3.7 Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Keterampilan Membawakan Acara	74
3.8 Hasil Uji Validitas dan Uji Reabilitas Instrumen	74
3.8.1 Hasil Uji Validitas Keterampilan Membawakan Acara	74
3.8.2 Hasil Uji Reabilitas Keterampilan Membawakan Acara	75
3.9 Prosedur Penelitian	76
3.9.1 Tahap Persiapan	78
3.9.2 Tahap Pelaksanaan	78
3.9.3 Pemberian Perlakuan pada Kelompok Eksperimen 1	79
3.9.4 Pemberian Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen 2.....	79
3.9.5 Tahap Pelaporan	80
3.10 Teknik Pengumpulan Data	81

3.10.1 Teknik Tes	81
3.10.2 Teknik Nontes	81
3.11 Teknik Analisis Data	83
3.11.1 Pengujian Sampel	83
3.11.1.1 Uji Normalitas	83
3.11.1.2 Uji Homogenitas	84
3.11.1.3 Uji Hipotesis	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Hasil Penelitian	86
4.1.1 Deskripsi Data	86
4.1.1.1 Hasil Tes Awal Kelompok Eksperimen 1	87
4.1.1.2 Hasil Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1	89
4.1.1.3 Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1	91
4.1.1.4 Hasil Tes Awal Kelompok Eksperimen 2	95
4.1.1.5 Hasil Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2	97
4.1.1.6 Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2	100
4.2 Uji Persyaratan Analisis	103
4.2.1 Uji Normalitas	104
4.2.1.1 Uji Normalitas Hasil Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	104
4.2.1.1 Uji Normalitas Data Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	109
4.2.2 Uji Homogenitas	113
4.2.2.1 Uji Homogenitas Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	114

4.2.2.2 Uji Homogenitas Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	116
4.2.3 Uji Beda Dua Rata-Rata (<i>Uji-t</i>)	118
4.2.3.1 Uji Dua Beda Dua Rata-Rata Nilai Tes Awal- Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1	120
4.2.3.2 Uji Beda Dua Rata-Rata Nilai Tes Awal-Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2	121
4.2.3.3 Uji Beda Dua Rata-Rata Skor Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	114
4.2.3.4 Uji Beda Dua Rata-Rata Skor Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	115
4.3 Hasil Observasi Sikap	123
4.3.1 Hasil Observasi Sikap Kelompok Eksperimen 1	123
4.3.2 Hasil Observasi Sikap Kelompok Eksperimen 2	127
4.4 Data Hasil Wawancara Siswa Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	132
4.5 Hasil Dokumentasi Foto Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	128
4.5.1 Hasil Dokumentasi Foto Kelompok Eksperimen 1	134
4.5.2 Hasil Dokumentasi Foto Kelompok Eksperimen 2	138
4.6 Hasil Uji Hipotesis	143
4.6.1 Hasil Uji Hipotesis Pertama	143
4.6.2 Hasil Uji Hipotesis Kedua	145
4.6.3 Hasil Uji Hipotesis Ketiga	146
4.7 Pembahasan	149
4.7.1 Keefektifan Penerapan Model Simulasi Terhadap Pembelajaran Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Rakit..	149
4.7.2 Keefektifan Penerapan Model Instruksi Langsung Terhadap	

Pembelajaran Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Rakit	153
4.7.3 Perbedaan Uji Keefektifan Model Simulasi dan Model Instruksi pada Pembelajaran Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Rakit	156
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	158
5.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	162



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Keterampilan Membawakan Acara	64
Tabel 3.2 Nilai Aspek Keterampilan Membawakan Acara	67
Tabel 3.3 Pengujian Validitas Instrumen	69
Tabel 4.1 Frekuensi Nilai Awal Kelompok Eksperimen 1	81
Tabel 4.2 Rata-rata Aspek Penilaian Tes Awal Kelompok Eksperimen 1	82
Tabel 4.3 Frekuensi Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 1.....	84
Tabel 4.4 Rata-Rata Penilaian Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1.....	85
Tabel 4.5 Perbandingan Nilai Rata-Rata Aspek Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1	87
Tabel 4.6 Frekuensi Hasil Nilai Awal Kelompok Eksperimen 2.....	90
Tabel 4.7 Hasil Rata-Rata Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen 2.....	91
Tabel 4.8 Frekuensi Nilai Akhir Kelas Eksperimen 2	92
Tabel 4.9 Hasil Nilai Rata-Rata Akhir Kelompok Eksperimen 2.....	93
Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Rata-Rata Penilaian Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2.....	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Nilai Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	99
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	103
Tabel 4.13 Hasil uji homogenitas Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	108
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2	110
Tabel 4.15 Nilai <i>Uji-t</i> Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1.....	111

Tabel 4.16 Perbedaan Rata-Rata Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1.....	112
Tabel 4.17 Nilai <i>Uji- t</i> Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2.....	113
Tabel 4.18 Perbedaan Uji-t Nilai Rata-Rata Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2	113
Tabel 4.19 Nilai Uji-t Tes Awal Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2.....	115
Tabel 4.20 Nilai Uji-t Tes Akhir Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2.....	116
Tabel 4.21 Persentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen 1	118
Tabel 4.22 Persentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen 2	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Ketika Orientasi pada Kelompok	
Eksperimen 1.....	129
Gambar 4.4 Aktivitas Simulasi	130
Gambar 4.5 Aktivitas Partisipasi Siswa	131
Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Ketika Orientasi pada Kelompok	
Eksperimen 2.....	132
Gambar 4.7 Tahap Presentasi	133
Gambar 4.8 Tahap Praktik Terstruktur	134
Gambar 4.9 Praktik di bawah Bimbingan Guru	135



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Model Simulasi dan Model Instruksi

Langsung 159



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Perbandingan Rata-Rata Aspek Penilaian Tes Awal dan Tes Akhir Kellompok Eksperimen 1	78
Diagram 4.2 Rata-Rata Nilai Awal dan Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 1.....	79
Diagram 4.3 Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen 2 ..	88
Diagram 4.4 Rata –Rata Nilai Awal dan Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 2	89



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen 1	91
Grafik 4.1 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen 2	93
Grafik 4.3 Hasil Uji Normalitas Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 1..	95
Grafik 4.4 Uji Normalitas Nilai Akhir Kelompok Eksperimen 2	96



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen 1.....	155
LAMPIRAN 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen	160
LAMPIRAN 4 Soal Posttest kelompok eksperimen 1	166
LAMPIRAN 5 Soal Posttest kelompok eksperimen 2.....	167
LAMPIRAN 6 Daftar Nama Siswa Kelompok Uji Coba	168
LAMPIRAN 7 Daftar Nama siswa Kelompok Eksperimen 1	169
LAMPIRAN 8 Daftar Nama siswa Kelompok Eksperimen 2	170
LAMPIRAN 9 Data Nilai Siswa.....	171
LAMPIRAN 10 Hasil Analisis Data	164
LAMPIRAN 11 Dokumentasi Foto	177
LAMPIRAN 12 Data Observasi Sikap	180
LAMPIRAN 13 Wawancara Siswa	181
LAMPIRAN 14 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	182
LAMPIRAN 14 Surat Keterangan Lulus UKDBI	183
LAMPIRAN 15 Surat Keterangan Penelitian.....	184

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Model pembelajaran dapat diterapkan dalam kurikulum program pendidikan di setiap sekolah. Model pembelajaran ialah rancangan yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi instruksional untuk memadukan proses pembelajaran di ruang kelas. Huda (2013:73) menjelaskan bahwa model-model pembelajaran dirancang untuk tujuan seperti, pembelajaran konsep informasi, cara berpikir, studi sosial dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu.

Penentuan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penentuan model pembelajaran, harus disesuaikan dengan realitas dan situasi kelas yang ada, serta hasil pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa. Hamalik (2011:110) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun atas unsur-unsur guru dan siswa, bahan ajar, fasilitas, perlengkapan dan model pembelajaran yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan ditentukan banyak faktor diantaranya siswa, bahan ajar dan yang merupakan faktor dominan terhadap keberhasilan pembelajaran ialah guru. Guru memiliki kemampuan dalam memilih model yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar pembelajaran

lebih efektif.

Tujuan dari adanya pembelajaran yakni mengarahkan setiap siswa untuk mampu mengembangkan kreativitasnya menurut pola dan caranya sendiri. Mereka dapat melakukan aktivitas belajar dan mengadakan interaksi dengan lingkungan aktivitas belajar yang sebenarnya bersumber dari siswa. Diawali dari kegiatan memilih, menetapkan dan melaksanakan model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru membutuhkan model pembelajaran yang membuat siswa agar lebih aktif. Sistem belajar aktif menuntut guru bekerja secara profesional, artinya guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pemaknaan materi yang dihubungkan dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Rohman (2009:3) menjelaskan bahwa sangatlah penting bagi para guru memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama berkaitan dalam pemilihan model-model pembelajaran modern. Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan merekonstruksi wawasan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut ialah guru dituntut untuk memilih model yang sesuai dengan konsep yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang

dilakukan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang diajarkan. Praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan isi materi yang sama meskipun siswa yang diajarkan sudah berganti dan berbeda dalam hal kemampuan, bakat, minat dan motivasi menjadikan pembelajaran tersebut kurang efektif. Untuk itu setiap guru harus mengetahui bagaimana menyesuaikan model dengan materi yang akan diajarkan karena setiap model memiliki tahap-tahap yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara tahapan yang satu dengan tahapan yang lain dalam pembelajaran memiliki perbedaan. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran.

Model pembelajaran dirancang untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan melibatkan siswa berperan aktif di dalamnya. Guru memerlukan model pembelajaran sistem perilaku yang menekankan bagaimana membantu siswa dalam belajar mengkonstruksi pengetahuan dan merubah pola perilaku yang tampak pada diri siswa. Model pembelajaran tersebut ialah model simulasi dan model instruksi langsung. Kedua model ini memiliki persamaan pada tahap-tahap pembelajarannya dan fokus utama pembelajaran ialah perubahan perilaku siswa. Model ini menekankan upaya untuk merubah perilaku yang tampak pada diri siswa. Perubahan tersebut terjadi ketika adanya interaksi sosial antara individu dengan lingkungannya maka siswa memperoleh pengalaman dan mempengaruhi perilaku sehingga berubah dan berkembang kearah yang positif. Adanya interaksi akan memperluas wawasan siswa untuk mengerti pentingnya komunikasi dalam sebuah hubungan sosial.

Interaksi sosial ini dapat diterapkan dengan model simulasi dan instruksi langsung pada saat pembelajaran yang akan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa khususnya keterampilan berbicara.

Huda (2013:135) menjelaskan bahwa model simulasi adalah model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap suatu keadaan yang sebenarnya. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan keadaan sosial untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan. Joyce (1965:421) berpendapat bahwa model instruksi langsung merupakan model pembelajaran yang fokus utamanya ialah akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi terhadap perkembangan siswa, sistem manajemen waktu serta bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa. Joyce (1995:422) menyatakan bahwa tujuan utama model pembelajaran instruksi langsung adalah memaksimalkan waktu belajar siswa dan mengembangkan kemandirian dari siswa. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung guru harus mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang akan dilatih kepada siswa secara langkah demi langkah sehingga memudahkan siswa mempelajari materi dari awal dan meminimalisasi kesalahan yang dilakukan siswa ketika melaksanakan praktik.

Huda (2013:134) menyatakan bahwa kesamaan antara model simulasi dan instruksi langsung yakni terdapat pada tahap-tahap pembelajarannya dan fokus utama pembelajaran ialah perubahan perilaku siswa dan menekankan upaya untuk

mengubah perilaku yang tampak dari para siswa. Melalui interaksi sosial antara individu dan lingkungannya maka siswa memperoleh pengalaman yang mempengaruhi perilaku sehingga berubah dan berkembang. Adanya interaksi akan memperluas wawasan siswa untuk mengerti pentingnya komunikasi dalam sebuah hubungan sosial. Interaksi sosial ini dapat diterapkan pada saat pembelajaran di kelas berlangsung, yang akan mengembangkan keterampilan komunikasi dari siswa khususnya keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara sebagai salah satu pengungkapan ide seseorang menjadi daya tarik tersendiri terutama hubungannya dengan seni berbicara. Soenardi (2011:118) menjelaskan bahwa berbicara adalah mengungkapkan gagasan pikiran secara lisan. Dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang lain dapat memahami apa yang ada dalam pikirannya. Dengan adanya komunikasi yang baik serta keruntutan dalam penyampaian hal akan mempermudah komunikasi itu berjalan. Komunikasi sebagai suatu keterampilan berbicara merupakan aspek yang perlu dikembangkan untuk peserta didik sejak usia dini. Hal ini dikarenakan agar ketika siswa berbicara didepan umum mereka akan menyampaikan pesan dengan baik dan dapat diterima dengan tepat dan jelas oleh pendengar. Salah satu keterampilan berbicara dalam kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yakni menjadi seorang pembawa acara.

Kompetensi dasar membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun mengacu pada keterampilan berbicara dan merupakan salah satu

keterampilan yang harus dikuasai siswa SMP pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Indikator dari kompetensi membawakan acara adalah menjelaskan hal-hal penting dalam membawakan acara, menjelaskan jenis-jenis acara, menjelaskan cara menjadi pembawa acara, dan membawakan acara. Membawakan acara dengan bahasa yang baik dan benar, serta santun mengacu pada keterampilan berbicara dan merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa SMP pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Triyanto (2007:101) menjelaskan bahwa dalam implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, bahwa KTSP memberikan arahan dalam implementasinya menggunakan strategi dengan menekankan pada aspek kinerja siswa (*Contextual Teaching and Learning*). Jadi, dalam hal pembelajaran siswa dituntut untuk lebih proaktif dalam menghubungkan fenomena yang berkaitan dengan materi secara kontekstual bukan tekstual. Sehingga keterampilan ini membutuhkan model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mengaitkan antara materi dengan kondisi lingkungan yang nyata untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam membawakan acara Upacara Bendera Merah-Putih. Peneliti memilih acara Upacara Bendera Merah-Putih karena dilaksanakan setiap hari Senin dan akan menjadikan pembelajaran yang kontinyu kepada siswa. Melakukan praktik menjadi pembawa acara akan memberikan wawasan siswa mengenai tata cara Upacara dan cara menjadi pembawa acara serta unsur kebahasaan dalam susunan acara Upacara

Bendera Merah-Putih.

Badudu dan Dewi (2012: 47) berpendapat bahwa seorang pembawa acara diibaratkan sebagai benang emas dalam sebuah acara. Seorang pembawa acara dapat mengangkat acara yang dibawakannya sehingga memberikan warna dan kesan yang mendalam bagi peserta acara. Oleh karena itu, menerapkan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan memberikan materi tentang bagaimana menjadi seorang pembawa acara yang benar perlu untuk dilakukan. Sehingga, siswa mendapatkan teori dan praktik dalam pembelajaran dikelas. Sehingga dalam melakukan evaluasi guru bukan menitikberatkan pada aspek pengetahuan dan pemahaman konsep, namun penilaian juga mengacu pada aspek keterampilan yang dimiliki siswa.

Menindaklanjuti upaya di atas maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana perbedaan tingkat keefektifan antara model simulasi dan instruksi langsung terhadap keterampilan membawakan acara. Dengan demikian judul penelitian ini ialah “Keefektifan antara Model Simulasi dan Intstruksi Langsung dalam Pembelajaran Keterampilan Membawakan Acara pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Ada berbagai macam permasalahan yang berhubungan dengan keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP. Permasalahan tersebut adalah pada motivasi siswa, model dan materi pembelajaran. Semua masalah tersebut menuntut kreatifitas guru. Kompetensi professional guru sangat diperlukan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu faktor utama yang perlu mendapat perhatian adalah motivasi. Motivasi akan muncul jika guru mengetahui bagaimana memberikan dorongan dan rangsangan yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan membawakan acara. Dengan adanya dorongan siswa akan merasa tertarik serta mengembangkan keterampilannya lebih dari pada apa yang diajarkan oleh guru. Disamping permasalahan motivasi, juga terdapat permasalahan lain yaitu kebijakan guru dalam menentukan model pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat, dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif, tidak bersifat teoritis dan komperhensif lebih memberi kebermanfaatan bagi siswa. Sehingga, pembelajaran membawakan acara lebih menekankan pada keterampilan siswa dalam mengaplikasikan konsep dalam bentuk praktik menjadi pembawa acara bukan sekadar membuat susunan acara. Dengan demikian perlu adanya penerapan model yang tepat untuk membangkitkan motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Untuk itu guru perlu menerapkan model simulasi. Simulasi adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mampu mengaitkan

materi dengan konteks kehidupan nyata. Dengan mengaitkan keduanya siswa akan mengetahui makna pada tugas yang diberikan guru. Model simulasi adalah salah satu model pegajaran yang perlu untuk diterapkan karena dengan teknik ini siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara khususnya sebagai seorang pembawa acara.

Selain model simulasi, model lain yang perlu digunakan dalam keterampilan membawakan acara pada siswa yakni model instruksi langsung. Model instruksi langsung adalah model yang memberikan bimbingan dan pemberian respon balik kepada siswa. Model ini bertujuan untuk meningkatkan dan memelihara motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan siswa.

Trianto (2007:9) menjelaskan bahwa Arend dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik dari model pembelajaran yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi tertentu. Oleh karena itu dari beberapa model pembelajaran yang ada perlu kiranya diseleksi model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk diajarkan suatu materi tertentu.

Permasalahannya yakni apakah model simulasi dan instruksi langsung sesuai untuk keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP 2 Rakit. Bagaimana menerapkan model simulasi dan instruksi langsung pada pembelajaran. Hal tersebut akan terjawab dalam penelitian ini. Dalam penelitian

ini dua model pembelajaran (simulasi dan instruksi langsung) diaplikasikan pada materi membawakan acara dan hasilnya dibandingkan untuk menentukan manakah diantara kedua model tersebut yang lebih efektif.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, tidak semua permasalahan diteliti dalam penelitian ini. Masalah yang diteliti terbatas pada bagaimana penggunaan dua model pada materi membawakan acara, yakni model simulasi dan instruksi langsung dalam keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit. Hasil penggunaan kedua model tersebut dibandingkan. Hal ini dilakukan agar mengetahui tingkat keefektifan kedua model untuk mengembangkan keterampilan dalam membawakan acara khususnya siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

1.4 RUMUSAN MASALAH

- 1.4.1 Bagaimana keefektifan model simulasi dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit?
- 1.4.2 Bagaimana keefektifan model instruksi langsung dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit?
- 1.4.3 Bagaimana perbedaan keefektifan model simulasi dan intruksi

langsung dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP N 2 Rakit?

1.5 TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang didapat dicapai melalui penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mendeskripsikan keefektifan model simulasi dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.
- 1.5.2 Mendeskripsikan keefektifan model instruksi langsung dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.
- 1.5.3 Mendeskripsikan perbedaan tingkat keefektifan model simulasi dan intruksi langsung dalam pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP 2 Rakit.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis dari penelitian ini akan menambah khasanah keilmuan yang dapat dirujuk oleh para peneliti, pengambil kebijakan, para guru bahasa Indonesia, atau siapa saja yang menaruh minat pada perkembangan inovasi di bidang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membawakan acara.

Temuan untuk kegunaan praktis diharapkan dapat memberikan sumbangan substansial, khususnya kepada para guru, berupa produk program dan proses penyusunannya. Para pengajar baik secara perseorangan maupun kelompok, dapat menerapkan, menguji, dan mengembangkan lebih lanjut dalam upaya menolong siswa tumbuh menjadi anggota masyarakat yang lebih berguna.



BAB II

LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang berkenaan dengan berbicara, model simulasi, model instruksi langsung serta keterampilan membawakan telah banyak dilakukan. Beberapa peneliti yang sudah pernah melakukan penelitian yang berkenaan dengan hal tersebut adalah Kahdi (2006); jadidah (2013); Sofyan (2013); Wenno (2013) Carlos,dkk (2012).

Titiek (2006) melakukan penelitian peningkatan keterampilan menulis hasil wawancara dengan menggunakan permainan simulasi pada siswa kelas X4 SMA Negeri 7 Semarang. Titiek (2006) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis hasil wawancara dalam pembelajaran kontekstual dengan permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa khususnya menulis hasil wawancara. Temuan lain pada penelitian tersebut bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan model simulasi cenderung menghasilkan respon yang baik pada siswa. Mereka lebih termotivasi dan tertantang untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang reporter. Hasil penelitian Titiek (2006) ini memberikan informasi bagaimana meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan model simulasi. Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran simulasi, akan tetapi materi yang digunakan dalam penelitian Titiek (2006) berbeda

dengan yang digunakan oleh peneliti. Adapun subjek dan jenis penelitian dalam penelitian juga berbeda. Subjek penelitian Titiek (2006) adalah siswa kelas X SMA, sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Titiek (2006) menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan penelitian eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian Titiek (2006) adalah pembelajaran kontekstual dengan permainan simulasi. Sedangkan variabel terikat, yaitu peningkatan keterampilan menulis hasil wawancara. Penelitian yang dilakukan Titiek (2006) ini memberikan informasi bagaimana meningkatkan keterampilan menulis hasil wawancara dengan menggunakan permainan simulasi. Hasil penelitian Titiek (2006) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis hasil wawancara menggunakan model simulasi. Berdasarkan hasil tes, nilai rata-rata siswa pada Siklus I diperoleh sebesar 68,73. Pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,60 atau meningkat sebesar 8,48% dari Siklus I. Peningkatan rata-rata pada Siklus II juga dapat dilihat dari ketiga indikator, dalam indikator menyusun daftar pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 24,54%, dan indikator menulis hasil wawancara mengalami peningkatan sebesar 16,15% dari Siklus II. Selain itu, perubahan perilaku dalam penelitian ini adalah siswa tampak lebih senang dan merespon teknik permainan simulasi, lebih semangat, aktif dalam mengikuti pembelajaran serta termotivasi dan tertantang untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai latihan menjadi reporter.

Penelitian lain yang berkenaan dengan penggunaan model simulasi juga telah dilakukan Vina (2013) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Model Simulasi pada Peserta Didik Kelas VIII A MTs Wahid Hasyim Warungsem Batang Tahun Ajaran 2012/2013”. Vina (2013) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan model simulasi dapat meningkatkan keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu pada peserta didik kelas VIII A MTs Wahid Hasyim Warungsem Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Temuan penelitian ini memberikan informasi tentang penerapan model simulasi pembelajaran. Hubungan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan model simulasi dalam proses pembelajaran. Adapaun materi dan jenis penelitian yang dilakukan Vina (2013) dengan peneliti berbeda. Materi yang dalam penelitian Vina (2013) yakni pembelajaran menulis petunjuk melakukan sesuatu, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi membawakan acara. jenis penelitian yang dilakukan oleh Vina (2013) menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.

Variabel bebas yang terdapat dalam penelitian Vina (2013) adalah penggunaan model simulasi. Sedangkan variabel terikat pada penelitian yang dilakukan oleh Vina, yaitu peningkatan keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu. Hasil penelitian Vina (2013), yakni setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model simulasi mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Hasil Tes Siklus I

rata-rata nilai yang dicapai adalah 64,67 dan pada Siklus II rata-rata nilai yang dicapai sebesar 80 atau mengalami peningkatan 15,333. Perubahan tingkah laku peserta didik dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada Siklus I, masih tampak perilaku negatif yang ditunjukkan peserta didik. Setelah peneliti melakukan perbaikan atas kekurangan pada Siklus I, pada Siklus II perilaku negatif peserta didik semakin berkurang dan perilaku positif peserta didik pun bertambah.

Penelitian yang berkenaan dengan model instruksi langsung dilakukan oleh Sofyan (2013) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) terhadap kemampuan berwawancara siswa kelas VIII MTs Negeri Winong Pati”. Penelitian ini membahas tentang penggunaan model pembelajaran langsung (Direct Instruction) terhadap kemampuan berwawancara siswa. Sofyan (2013) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran langsung efektif digunakan dalam pembelajaran berwawancara. Hubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran langsung atau instruksi langsung. Adapun perbedaan penelitian Sofyan (2013) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian Sofyan (2013) lebih memfokuskan penggunaan satu model pembelajaran untuk mengetahui keefektifan model tersebut dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Sofyan (2013) yakni setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung mengalami peningkatan yang signifikan penghitungan uji-t pada skor *post-test* antara kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,02 ($0,02 < 0,05$) dan df 70. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan berwawancara yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berwawancara dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Penelitian lain yang berhubungan dengan model instruksi langsung juga dilakukan oleh Wenno (2014) dengan penelitian yang berjudul "*Direct Instruction Model to Increase Physical Science Competence of Students as One Form of Classroom Assesment*". Wenno (2014) dalam penelitiannya meneliti penerapan model instruksi langsung pada pembelajaran fisika terhadap 25 siswa kelas VII. Hasil penelitiannya memberikan informasi mengenai keefektifan model simulasi dalam pembelajaran fisika dalam satu kelas percobaan.

Penelitian ini membahas mengenai penerapan model instruksi langsung pada pembelajaran fisika. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan ialah bahwa kedua penelitian ini menggunakan model instruksi langsung (*Direct Intruksion*). Perbedaan antara kedua penelitian ini ialah terletak pada penyampaian materi dan jenjang kelas yang menjadi subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Wenno (2014) menerapkan model instruksi langsung pada pembelajaran fisika sedangkan penelitian ini menggunakan model instruksi langsung pada materi membawakan

acara. Hasil penelitian Wenno (2014) mengenai deskriptif tindakan kelas yang dilakukan memperoleh hasil dari 25 siswa kelas VII pada semester dua tahun ajaran 2012/2013 dari SMP 11 Ambon menunjukkan persentase hasil akhir tes siswa formatif masing- masing adalah 48,0% dan 44,0%. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, terutama untuk konsep pengukuran.

Penelitian mengenai penerapan model simulasi juga dilakukan oleh Carlos, dkk (2012) dengan judul penelitian “ *Teaching the Balanced Scorecard Through Simulation*” penelitian ini membahas mengenai pengaruh model simulasi pada pemahaman konsep siswa mengenai pemahaman konsep yaitu materi mengenai bagaimana cara manajemen sebuah perusahaan. Dalam penelitian Carlos, dkk (2012) menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model simulasi dan membuat pembelajaran seolah menjadi seperti kondisi sebenarnya dalam dunia nyata. Hubungan penelitian Carlos, dkk (2012) dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah pada penerapan model simulasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran ini meniru kondisi kehidupan pada dunia nyata dan menggunakan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen.

Dalam penelitiannya Carlos, dkk (2012) menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model simulasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran pemahaman konsep. Pembelajaran dengan model simulasi mengarahkan siswa untuk belajar mengenai kehidupan nyata yang disederhanakan

dalam lingkungan pembelajaran di kelas agar memudahkan siswa menangkap materi dan mengarahkan siswa pada pembelajaran yang menyenangkan.

Subjek dalam penelitian Carlos dkk. (2012) sebanyak 74 siswa yang diperoleh secara homogen. Dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan model simulasi mengalami peningkatan 0,188 dan pada taraf signifikansi $p=0,001$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model simulasi lebih efektif digunakan dalam konsep pengukuran dari pada pembelajaran tanpa menggunakan model simulasi.

Dalam pembelajaran guru perlu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan bahan ajar. Hal ini menjadi acuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dari penelitian yang telah dipaparkan, sepanjang pengetahuan peneliti belum ada penelitian yang memfokuskan mengenai pada penelitian yang membandingkan model simulasi dan model instruksi langsung pada materi membawakan acara pada kelas VIII SMP. Sehingga, menurut peneliti topik tersebut belum pernah ditulis oleh peneliti lain.

2.2 KERANGKA TEORETIS

Kerangka teoritis penelitian ini menjelaskan mengenai teori-teori dalam pembelajaran. Teori tersebut meliputi model pembelajaran; model pembelajaran simulasi; model pembelajaran instruksi langsung; pengertian berbicara; keefektifan berbicara; tujuan berbicara; pengertian pembawa acara; jenis-jenis acara dan syarat-syarat pembawa acara, berikut ini diuraikan teori-teori yang mendasari

penelitian ini.

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Pengertian model pembelajaran menurut Suprijono (2010:46), merupakan landasan praktik pembelajaran hasil peniruan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran mencakup sintakmatik yang akan digunakan termasuk tujuan dan indikator pembelajaran yang mengacu pada kurikulum.

Selain itu, pendapat lain juga dikemukakan oleh Triyanto (2009:3) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, tahap-tahap pembelajaran, dan sifat lingkungan belajarnya. Model pembelajaran dirancang untuk tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir dan studi nilai-nilai sosial. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran. Implementasi setiap model dideskripsikan dalam struktur ini. Ada empat aspek struktur umum dalam model pembelajaran, yakni sintak; sistem sosial, tugas guru, sistem pendukung; dampak instruksional dan dampak pengiring.

Sintakmatik adalah tahap-tahap kegiatan dari model pembelajaran. Sistem

sosial merupakan situasi dan aturan yang berlaku dalam model pembelajaran. Prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan cara guru mengamati dan memperlakukan para siswa. Sistem pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model pembelajaran yang digunakan. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai dengan cara mengarahkan siswa kepada tujuan tercapainya tujuan pembelajaran. Dampak pengiring adalah hasil belajar siswa lainnya yang dihasilkan melalui proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa tanpa pengarahan dari instruktur atau pembelajar.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik yang didasarkan pada implementasi kurikulum pembelajaran yang didalamnya mengacu pada pendekatan yang digunakan sesuai dengan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.



2.2.1.1 Pengertian Model Simulasi

Model simulasi menurut oleh Joyce (2010:434) yaitu kegiatan memainkan peran sebagai orang yang berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan cita-cita dalam kehidupan. Bagian- bagian dalam dunia nyata disederhanakan dalam kegiatan di ruang kelas. Usaha ini dilakukan agar kondisi terlihat seperti keadaan kehidupan nyata sehingga konsep yang dipelajari dan pemecahan masalah dapat menjadi bekal pembelajaran untuk kegiatan praktik dalam dunia nyata.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Sujana (2005:112) yang juga mengemukakan pendapat mengenai simulasi merupakan cuplikan suatu kehidupan nyata yang diangkat ke dalam kegiatan pembelajaran. Siswa memerankan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankannya, mereka berintraksi selama memaparkan peran terbuka. Model ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pembelajaran, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya

Dari pendapat peneliti dapat disimpulkan bahwa pengertian model simulasi yaitu metode yang melibatkan interaksi antara siswa satu siswa atau lebih dalam melakukan kegiatan memainkan peran yang diambil dari cuplikan kehidupan nyata yang diterapkan dalam pembelajaran.

2.2.1.1.1 Sintakmatik Model Simulasi

Simulasi mengarahkan siswa agar dapat belajar dengan cara yang tidak begitu rumit, sehingga siswa dapat mudah menguasai keterampilan. Tahap pembelajaran dalam model simulasi yakni orientasi, simulasi, partisipasi dan wawancara. Deskripsi keempat tahapan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap orientasi, guru menyajikan topik yang akan dibahas dan konsep yang digunakan dalam kegiatan simulasi. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai simulasi jika siswa baru melaksanakan simulasi. Tahap simulasi ini merupakan konteks yang penting untuk dilakukan oleh siswa.

Pada tahap kedua, siswa masuk dalam tahap simulasi. Pada tahap ini, guru menyusun sebuah skenario yang memaparkan peran yang harus dilakukan dalam acara Upacara Bendera Merah-Putih, aturan, proses, aspek penilaian, jenis keputusan yang akan dibuat, dan tujuan simulasi. Guru mengatur siswa pada peran yang bermacam-macam dan memimpin praktik dalam jangka waktu 15 menit untuk memastikan bahwa siswa telah memahami semua arahan dan dapat melaksanakan aktivitas simulasi.

Tahap ketiga adalah partisipasi. Siswa berpartisipasi dalam simulasi, dan guru sebagai wasit dan pelatih. Secara periodik, permainan simulasi dapat dihentikan agar siswa dapat menerima umpan balik, mengevaluasi penampilan dan mengklarifikasi kesalahan-kesalahan konsepsi yang mereka lakukan.

Tahap terakhir, yakni tahap wawancara partisipan. Berdasarkan hasil yang

diperoleh, guru dapat membantu siswa fokus pada hal-hal berikut; (1) menggambarkan kejadian dan persepsi serta reaksi mereka; (2) menganalisis proses; (3) membandingkan simulasi dengan dunia nyata; (4) menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran; dan (5) menilai serta merancang kembali aktivitas simulasi.

2.2.1.1.2 Sistem Sosial Model Simulasi

Sistem sosial dalam model simulasi dipengaruhi oleh lingkungan pembelajaran dengan interaksi yang kooperatif sehingga siswa dapat bekerja sama dan saling bertukar pikiran, melakukan evaluasi dengan teman dan tidak hanya bergantung pada evaluasi yang diberikan oleh guru. Dengan penerapan model simulasi siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Bagian dari kehidupan nyata disederhanakan dalam bentuk yang dapat digunakan di ruang kelas. Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui dan dapat memperkirakan kondisi lingkungan nyata, sehingga konsep yang dipelajari dan solusi dapat diterapkan dalam dunia nyata. Mereka dapat belajar dari konsekuensi keputusan yang mereka buat, untuk mempelajari bagaimana pilihan-pilihan yang telah dibuat dapat berpengaruh terhadap kehidupan nyata mereka.

Dapat disimpulkan sistem sosial dalam model simulasi dipengaruhi oleh keadaan lingkungan dan kerja sama antara guru dan siswa dalam mempelajari konsep yang dapat digunakan pada kehidupan nyata. Interaksi yang saling timbal

balik akan memudahkan siswa menerima konsep pembelajaran dengan mudah untuk dapat menerapkannya dalam dunia nyata.

2.2.1.1.3 Peran Guru dalam Model Simulasi

Dalam model simulasi peran guru yaitu sebagai fasilitator. Peran guru dalam pembelajaran memberikan arahan kepada siswa namun tidak menunjukkan sikap yang evaluatif. Menurut Joyce (2009:440) peran guru dalam simulasi yaitu menjelaskan dan mengarahkan pemahaman tentang aturan simulasi kepada siswa. Guru juga memiliki peran fungsional, yakni menjelaskan; mewasiti; melatih; dan mendiskusikan.

Peran guru dalam menjelaskan, yakni mengajarkan siswa tentang proses simulasi dan aturan-aturan dalam simulasi agar siswa dapat melaksanakan simulasi dengan pemahaman konsep yang jelas. Hal ini dilakukan agar meminimalisasi kesalahan konsep yang digunakan dalam proses simulasi. Kemudian peran guru dalam mewasiti. Simulasi yang ada dalam ruang kelas dirancang untuk dapat memberikan keuntungan dalam pendidikan. Guru harus mengontrol partisipasi siswa dalam permainan untuk memastikan siswa memperoleh pemahaman dalam pembelajaran. Sebelum melaksanakan simulasi guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Guru bertindak sebagai wasit yang melihat apakah peraturan benar-benar ditaati dan dilakukan namun tidak terlalu mendominasi dalam aktivitas

permainan yang dilakukan siswa.

Peranan guru selanjutnya, yakni bertindak sebagai pelatih jika dibutuhkan. Guru menjadi penasihat yang sportif. Kemudian peran guru untuk mengarahkan siswa untuk mendiskusikan. Setelah melewati beberapa tahap, diperlukan diskusi yang membahas seperti hubungan simulasi dengan dunia nyata. Selain itu, kesulitan dan pandangan siswa selama melakukan simulasi dan hubungan apa yang dapat ditemukan oleh siswa antara simulasi dengan materi yang dipelajari.

Sehingga, dalam model simulasi peran guru ialah sebagai fasilitator dan memiliki peran fungsional untuk menjelaskan, melatih dan mendiskusikan untuk mengarahkan siswa pada pemahaman tentang materi dan aturan-aturan agar dapat melaksanakan aktivitas simulasi. Selain itu, peran guru juga dapat sebagai wasit jika dibutuhkan untuk kelancaran proses pembelajaran.



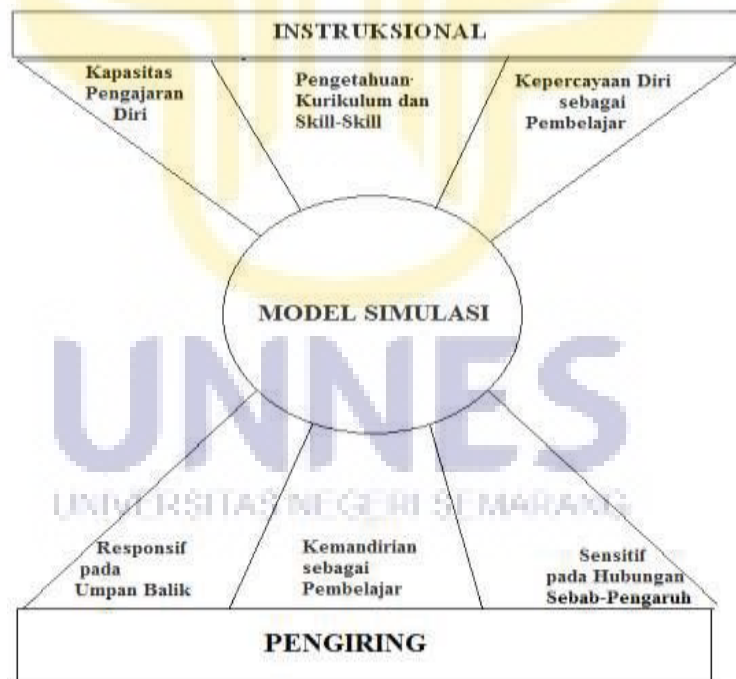
2.2.1. 5 Dampak Pengiring dan Dampak Instruksional Model Simulasi

Terdapat dampak instruksional dan dampak pengiring dari model simulasi. Dampak instruksional pada model simulasi yaitu adanya kapasitas pegajaran diri dan pengetahuan kurikulum dan keterampilan-keterampilan serta kepercayaan diri siswa sebagai pembelajar. Kapasitas pegajaran diri dapat diperoleh siswa selama maupun setelah pembelajaran selesai. Siswa dapat berlatih untuk tanggung jawab terhadap peran yang didapat dan menerima kosekuensi atas kesalahan yang dilakukan. Hal ini dapat menjadi pembelajaran untuk lebih meningkatkan kualitas kehidupan bagi siswa. Kemudian dampak instruksional selanjutnya yakni pengetahuan kurikulum serta keterampilan-keterampilan. Pengetahuan tentang kurikulum ini menyangkut materi yang diajarkan oleh guru, kemudian dengan adanya materi tersebut dapat mengarahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki untuk bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Dampak pengiring ketiga, yakni kepercayaan diri sebagai pembelajar. Kepercayaan diri siswa didapat setelah menguasai berbagai materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pengetahuan akan bertambah dan kepercayaan diri dari siswa pun akan muncul.

Dampak pengiring dari model simulasi yakni responsif pada umpan balik serta kemandirian siswa sebagai pembelajar dan sensitif pada hubungan sebab- pengaruh. Pembelajaran simulasi melatih siswa untuk dapat merespon

apa yang diberikan oleh guru. Kemandirian sebagai siswa ini merupakan dampak pengiring dari model simulasi. Tahap-tahap dalam model simulasi menekankan praktik mandiri sesuai kemampuan siswa. Siswa dituntut agar mampu berperan sebagai seorang pembawa acara Bendera Merah-Putih. Hal ini melatih siswa untuk memiliki karakter sesuai keterampilan yang dimiliki.

Dampak pengiring terakhir yakni sebab-pengaruh. Hubungan antara simulasi dengan dunia nyata dapat dipahami oleh siswa. Siswa akan mengerti akibat yang terjadi jika melakukan perbuatan yang melanggar aturan dan mendapat konsekuensi dari pelanggaran tersebut.



Bagan 2.1 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model Simulasi

2.2.1.2 Model Instruksi Langsung

Suprijono (2014:46-54) berpendapat dalam pembelajaran langsung, guru aktif menyampaikan materi kepada siswa. Dalam artian daya guru mengajar terlibat aktif dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Selain itu, Arends (dalam Triyanto, 2007:29) menyatakan bahwa model instruksi langsung efektif untuk mengajarkan pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan yang bersifat prosedural artinya secara bertahap. Pola pembelajaran bertahap, selangkah demi langkah sehingga membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memahami materi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Roy Killen (dalam Sanjaya, 2011:179) yang menjelaskan bahwa model instruksi langsung menekankan pada proses penyampaian materi dari guru kepada siswa agar menguasai materi secara optimal. Cara mengajar guru lebih dominan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahapan secara sistematis dan fokus utama pada penguasaan materi yang diajarkan kepada siswa

Dapat disimpulkan dari pendapat-pendapat ahli tentang model instruksi langsung tersebut, model instruksi langsung merupakan model pembelajaran yang menekankan kemampuan guru dalam proses pembelajaran yang mengembangkan keterampilan yang diperoleh secara bertahap. Dalam pembelajaran menggunakan model instruksi langsung, guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan agar siswa agar siswa mengamati secara langsung dan lebih memahami materi.

2.2.1.2.1 Sintakmatik Model Instruksi Langsung

Model instruksi langsung memiliki kelebihan dalam fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi terhadap perkembangan siswa serta sistem manajemen waktu yang terstruktur. Fokus akademik yakni memfokuskan terhadap penugasan dan penyelesaian tugas akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa fokus yang kuat terhadap masalah akademik dapat menciptakan keterlibatan siswa semakin kuat dan memajukan presentasi mereka. Sintak pada pembelajaran ialah:

Tahap pertama orientasi. Dalam tahap ini guru menyampaikan harapan dan keinginan dan menjelaskan tugas-tugas yang ada dalam pembelajaran, dan menentukan tanggung jawab siswa. langkah dalam tahap ini, yakni (1) guru memaparkan maksud dari pelajaran dan tingkat-tingkat performa dalam praktik; (2) guru menggambarkan isi pelajaran dan hubungannya dengan pengetahuan dan atau pengalaman sebelumnya; (3) guru mendiskusikan prosedur-prosedur pelajaran yakni bagian yang berbeda antara pelajaran dan tanggung jawab siswa selama aktivitas-aktivitas ini berlangsung.

Tahap kedua yaitu presentasi. Guru menjelaskan konsep atau keterampilan baru dan memberikan pemeragaan serta contoh menjadi pembawa acara Upacara Bendera Merah Putih. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah menjadi seorang pembawa acara upacara meliputi penggunaan vokal, sikap dan penampilan yang baik dan benar ketika menjadi pembawa acara. Jika meteri yang ada

merupakan konsep baru, maka guru harus mendiskusikan karakter-karakter dari konsep tersebut, aturan-aturan pendefinisian, dan beberapa contoh. Jika materinya adalah keterampilan baru, maka hal yang harus disampaikan guru adalah langkah-langkah untuk memiliki keterampilan tersebut dengan menyajikan contoh di setiap langkah.

Tahap ketiga yaitu ketiga praktik terstruktur. Guru mengarahkan siswa melalui contoh-contoh praktik dan langkah-langkah di dalamnya. Dalam tahap ini siswa melaksanakan praktik dalam sebuah kelompok, dan menawarkan diri untuk menulis jawaban. Contoh praktik dilakukan secara terbuka agar semua siswa dapat memperhatikan bagaimana tahap-tahap praktik dilalui. Peran guru dalam tahap ini adalah memberi respon balik terhadap respon siswa, baik untuk menguatkan respons yang sudah tepat maupun untuk memperbaiki kesalahan dan mengarahkan siswa pada performa praktik yang tepat. Pada saat guru telah mampu menjalankan fungsi tersebut dengan baik dan bisa memberikan contoh praktik yang benar, bisa dipastikan bahwa siswa akan mampu memahami segala langkah dalam praktik sehingga mereka bisa mengandalkan pengetahuan tersebut sebagai referensi utama sebelum menjalani tahap praktik semi-independen.

Tahap keempat praktik di bawah bimbingan guru, yakni memberikan siswa kesempatan untuk melakukan praktik dengan cara mereka sendiri. Praktik dibawah bimbingan memudahkan guru mempersiapkan bantuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menampilkan tugas pembelajaran. Hal ini biasanya

dilakukan dengan cara membantu meminimalisir jumlah dan ragam kesalahan yang dilakukan siswa. Peran guru dalam tahap ini adalah mengontrol kerja siswa, dan jika dibutuhkan, memberikan respons yang kolektif ketika dibutuhkan. Pada tahap kelima, kita menuju praktik mandiri. Praktik ini dimulai saat siswa telah mencapai level akurasi 85 hingga 90 persen dalam praktik dibawah bimbingan. Tujuan dari praktik mandiri ini adalah membarikan materi baru untuk memastikan dan menguji pemahaman siswa terhadap praktik-praktik sebelumnya. Dalam praktik mandiri, siswa melakukan praktik dengan caranya sendiri tanpa bantuan dan respon balik dari guru. Praktik mandiri ini harus ditinjau sesegera mungkin setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperkirakan dan mengetahui apakah level akurasi siswa telah stabil ataukah tidak, serta untuk memberikan respon balik yang sifatnya korektif di akhir praktik terhadap mereka yang membutuhkannya. Aktivitas praktik mandiri bisa diterapkan dalam waktu yang singkat namun, praktik mandiri ini tidak seharusnya dilakukan dalam satu waktu.



2.2.1.2.2 Sistem Sosial Model Instruksi Langsung

Sistem sosial model instruksi langsung ini ialah terstruktur dengan baik. Lingkungan pembelajaran dengan dapat dilakukan dengan interaksi kooperatif, dan dapat berkembang. Kesuksesan terakhir dalam simulasi juga ditentukan oleh kerja sama dan kemauan untuk berpartisipasi dalam mengevaluasi diri siswa. Dengan adanya kerja sama, siswa dapat saling bertukar gagasan, saling mengevaluasi antar teman sebaya, namun tidak dengan evaluasi dari guru.

Lingkungan instruksi langsung merupakan tempat pembelajaran menjadi fokus utama dan tempat siswa terlihat dalam tugas-tugas akademik dalam waktu tertentu dan mencapai rating kesuksesan yang tinggi. Iklim sosial dalam lingkungan ini harus diciptakan secara positif dan bebas dari pengaruh negatif. Artinya, peran guru sebagai pengajar yang dominan dalam kelas dapat mengarahkan siswa menjadi pribadi yang baik dan unggul secara akademik dengan meninggalkan hal-hal negatif seperti tidak fokus dan kurang antusias dalam belajar.



2.2.1.2.3 Tugas Guru dalam Model Instruksi Langsung

Guru bertugas menurut Joyce (2009:422) menyediakan pengetahuan mengenai hasil belajar dan membantu siswa mengendalikan diri mereka sendiri, memberikan timbal balik dan penguatan. Sistem dukungan mencakup rangkaian tugas pembelajaran, yang terkadang sama rumitnya dengan seperangkat materi yang dikembangkan sendiri oleh tim instruktur. Sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, guru membuat sebuah kerangka pelajaran dan mengarahkan materi baru kepada siswa. Dengan adanya kerangka pelajaran dan arahan materi baru siswa akan lebih terfokus terhadap penjelasan materi dari guru dan akan lebih mengerti alur pembelajaran yang akan dilakukan.

Guru juga bertugas dalam mengontrol dan mengarahkan pembelajaran yang dilakukan siswa. Hal ini diterapkan untuk menegaskan peran inti selama pemberian instruksi, meminimalisir jumlah percakapan siswa yang berorientasi di luar akademik. Guru mengkondisikan siswa agar dapat memperhatikan materi yang diajarkan agar siswa memiliki kemajuan akademik serta perilaku kondusif demi terciptanya generasi yang unggul.

Peran guru selanjutnya, yakni memberikan respon balik kepada siswa. Respon balik yang diterima oleh siswa selama pelaksanaan praktik berpengaruh pada kesuksesan siswa. Respon balik membantu siswa mengetahui bagaimana mereka memahami materi baru dan kesalahan dalam pelaksanaan praktik.

Dengan demikian, tugas guru dalam model instruksi langsung yaitu menyediakan pengetahuan tentang materi agar siswa lebih terfokus pada materi pembelajaran dan mengondisikan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan umpan balik umpan balik agar siswa memahami materi dan kesalahan konsepsi yang dilakukan.

2.2.1.2.4 Dampak Instruksional dan Pengiring Model Instruksi Langsung

Model instruksi langsung mendekati materi akademik secara sistematis. Rancangan dibentuk untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas mengandalkan diri sendiri dan penguatan ingatan terhadap materi-materi yang telah dipelajari. Melalui kesuksesan respon balik positif, model ini mencoba memperkaya penghargaan diri siswa.

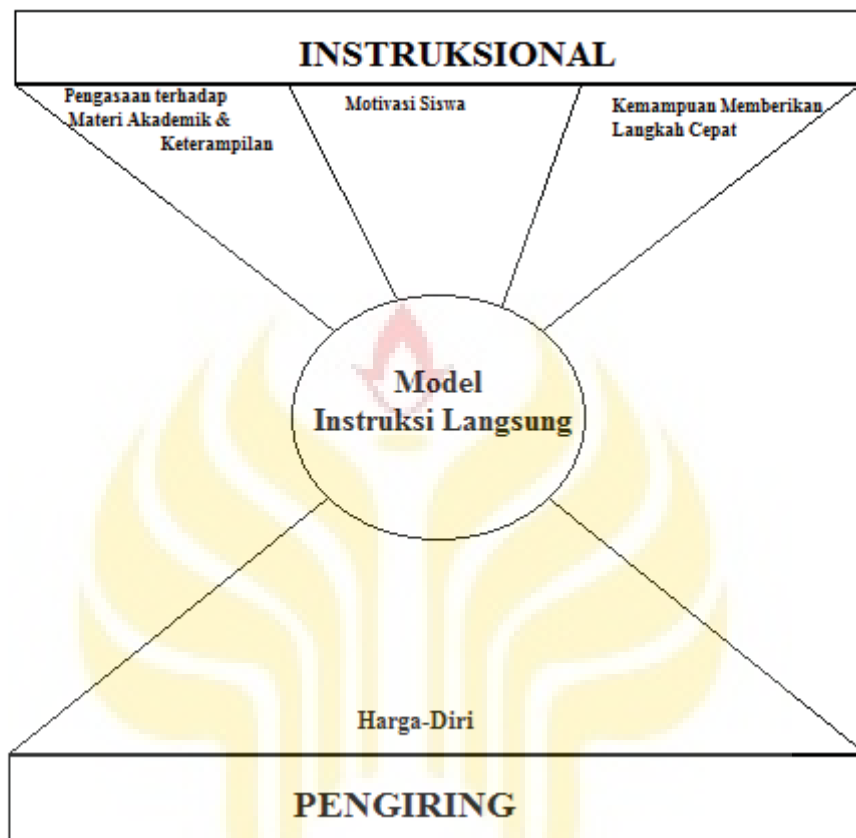
Terdapat dampak Instruksional dan dampak pengiring dalam pelaksanaan model ini. Dampak instruksional meliputi penguasaan terhadap materi akademik; motivasi siswa; dan kemampuan memberikan langkah cepat. Dampak instruksional yang pertama penguasaan terhadap materi akademik. Penguasaan materi akademik siswa tidak terlepas dari peran guru dalam menyediakan pengetahuan mengenai tujuan yang akan dicapai oleh siswa untuk membantu siswa mengendalikan diri sendiri. Penguasaan materi juga didukung dengan rangkaian tugas baik secara individual ataupun kelompok dan adanya penguatan serta umpan balik dari guru.

Dampak instruksional selanjutnya yakni motivasi siswa. Dengan adanya

umpan balik dan penguatan dari guru bukan hanya membantu siswa menguasai materi pelajaran, namun akan merangsang siswa untuk lebih mengasah keterampilan mereka dalam materi-materi yang diajarkan karena dengan adanya hal ini siswa akan merasa lebih dihargai dan diperhatikan oleh guru sehingga motivasi belajar mereka akan tumbuh. Dampak instruksional yang terakhir yakni kemampuan memberikan langkah cepat. Tahap-tahap pembelajaran yang telah dilalui oleh siswa akan memudahkan siswa untuk lebih mengerti kesalahan yang telah dilakukan agar tidak melakukan kembali dan dapat mengambil langkah cepat dalam melaksanakan keputusan.

Dampak pengiring dalam model instruksi langsung, yakni harga diri. Harga diri diartikan sebagai penghargaan terhadap apa yang telah dilakukan oleh siswa, sehingga siswa akan lebih merasa dihargai. Dengan adanya penghargaan tersebut secara otomatis siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran.





Bagan 2.2 Dampak Instruksional dan Pengiring dalam Model Instruksi Langsung

2.2.2 Hakikat Berbicara

2.2.2.1 Pengertian Berbicara

Yuniawan (2012:2-3) berpendapat bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan atau perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dapat dipahami. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologi, semantik, dan sosiolinguistik, sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling menggambarkan sistem kontrol sosial.

Pendapat tersebut di dukung oleh Tarigan (1997:34) yang menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan secara lisan. Pesan yang diterima penengar tidak dalam wujud asli tetapi dalam bentuk bunyi bahasa. pengertian tersebut menggambarkan adanya hubungan respirokak antara pembicara dan pendengar. Pesan yang disampaikan oleh pembicara harus jelas dan tidak bertele-tele agar mudah dimengeti oleh pendengar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berbicara adalah sebuah proses kegiatan menyampaikan gagasan melalui bunyi bahasa yang digunakan untuk tujuan seperti menyampaikan pesan kepada pendengar. Sehingga ketika berbicara seseorang harus menyampaikannya dengan jelas agar pendengar tidak salah tanggap, seperti halnya pembawa acara yang menyampaikan susunan acara secara jelas agar acara dapat berjalan dengan lancar.

2.2.2.2 Tujuan Berbicara

Tarigan (1998:15) menyatakan tujuan utama dari aktivitas berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksud yaitu komunikasi secara lisan. Selain itu Tarigan dalam Yuniawan (2012:11) juga berpendapat bahwa tujuan berbicara dapat digolongkan menjadi lima hal, yaitu untuk menghibur, menginformasi, menstimulasi, meyakinkan, dan menggerakkan.

Tujuan berbicara untuk menghibur di gunakan untuk membuat pendengar terhibur terhadap apa yang disampaikan pembicara. Perlu keterampilan untuk dapat berbicara yang dapat menghibur pendengar. Tujuan berbicara selanjutnya yaitu menginformasikan. Dalam berbicara yang bertujuan untuk menginformasikan, pembicara dituntut untuk dapat memberikan uraian yang bersifat memberikan informasi tentang suatu hal. Dengan demikian, tujuan akhir dari berbicara ini yaitu agar pendengar dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh pembicara. Tujuan berbicara selanjutnya yakni untuk menstimuli. Untuk dapat menstimulasi pendengar, pembicara dituntut untuk dapat menguraikan alur pembicaraan yang mengandung rangsangan baru atau semangat baru, sehingga secara tidak langsung pendengar menyetujui dan dengan kesadarannya mau mengikuti apa yang disampaikan pembicara.

Tujuan berbicara yang keempat yaitu keempat yakni untuk meyakinkan. Dalam berbicara yang dilakukan untuk meyakinkan pendengar, pembicara dituntut

untuk mempunyai kemampuan retorika yang bagus dan bukti-bukti yang kuat, yang memungkinkan pembicaraan yang logis dan rasional. Jika pendengar telah yakin atas informasi yang akan disampaikan, pembicara telah dianggap berhasil dalam berbicara. Tujuan berbicara yang terakhir yaitu untuk menggerakkan. Berbicara yang bertujuan untuk menggerakkan hampir sama dengan tujuan berbicara dengan tujuan menstimulasi. Dalam hal ini, pembicara dituntut untuk dapat menumbuhkan rangsangan-rangsangan dan semangat baru untuk mempengaruhi pembaca agar melakukan perbuatan yang telah disampaikan oleh pembicara.

Secara garis besar tujuan berbicara adalah menyampaikan informasi agar lawan bicara mengerti maksud dan tujuan mengenai hal yang sedang di bicarakan. Informasi dalam berbicara akan memberikan arahan kepada lawan bicara untuk mengerti akan hal yang sedang dibicarakan. Sehingga maksud dan tujuan pembicaraan pun tersampaikan.

2.2.2.3 Jenis-Jenis Berbicara

Tarigan (1998) menjelaskan pada dasarnya terdapat lima landasan yang dapat dijadikan patokan dalam pengklasifikasian berbicara yaitu: (1) situasi pembicaraan; (2) tujuan pembicara; (3) peristiwa khusus yang melatar belakangi pembicaraan; (4) metode penyampaian berita; (5) berdasarkan jumlah pendengar. Klasifikasi berbicara atau jenis-jenis berbicara dijelaskan pada uraian berikut.

Pertama, berdasarkan situasi pembicaraan. Jenis berbicara berdasarkan situasi

pembicaraan dibedakan menjadi berbicara formal yakni berbicara dalam situasi resmi dan berbicara informal yang merupakan jenis berbicara dalam situasi tidak resmi. Acara Upacara Bendera merupakan acara resmi karena menggunakan situasi yang formal dan terdapat aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam susunan acara.

Kedua, berbicara berdasarkan tujuan. Seperti halnya berbicara di depan umum, seorang pembicara pasti mempunyai tujuan tertentu. Berdasarkan tujuan pembicaraan, pada umumnya dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis berbicara, yaitu: (1) berbicara menghibur; (2) berbicara menginformasikan; (3) berbicara menstimulasi (4) berbicara meyakinkan; (5) berbicara menggerakkan.

Ketiga, jenis berbicara berdasarkan jumlah pendengar. Berdasarkan jumlah pendengar, jenis berbicara dapat dibedakan atas jenis berbicara antar pribadi, berbicara dalam kelompok kecil, dan berbicara dalam kelompok besar. Berbicara antar pribadi terjadi apabila pembicara berbicara dengan satu pendengar. Berbicara dalam kelompok kecil terjadi apabila ada sekelompok kecil antara 3-5 orang dalam sebuah pembicaraan. Berbicara dalam kelompok kecil akan memungkinkan siswa yang malu berbicara karena kelompok kecil ini akan lebih bagus jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa atau untuk siswa yang malu berbicara karena kelompok kecil akan memungkinkan siswa yang malu berbicara akan berbicara dalam kelompok. Berbicara dalam kelompok besar terjadi apabila berbicara berhadapan dengan pendengar dalam jumlah yang besar.

Keempat, jenis berbicara berdasarkan peristiwa khusus yang melatar belakangi

pembicaraan. Berdasarkan peristiwa yang melatar belakangi berbicara dapat diklasifikasikan menjadi enam yakni, (1) presentasi; (2) penyambutan; (3) perpisahan; (4) jamuan; (5) perkenalan; dan (6) nominasi.

Kelima, jenis berbicara berdasarkan metode penyampaian. Berdasarkan metode penyampaiannya ada jenis berbicara, yakni (1) metode mendadak; (2) metode tanpa persiapan; (4) metode membaca naskah, metode ini dapat diterapkan dalam membawakan acara; dan (5) metode menghafal.

Berdasarkan jenis-jenis berbicara tersebut dapat disimpulkan bahwa membawakan acara Upacara Bendera termasuk jenis acara formal untuk berbicara kepada sejumlah kelompok dengan membawa naskah dan bertujuan untuk menyampaikan susunan acara. Hal ini disebabkan membawakan acara untuk berbagai kegiatan terjadi dalam acara-acara tertentu yang jumlah pendengarnya tidak sedikit. Selain itu membawakan acara juga termasuk dalam jenis berbicara formal karena pada umumnya membawakan acara terdapat pada acara yang situasinya formal.

2.2.2.4 Keefektifan Berbicara

Departemen Pendidikan Nasional (2004:78) menjelaskan bahwa agar jalur pembicaraan berlangsung secara efektif, pembicara hendaknya memperhatikan segala hal yang menunjang pembicaraan. Efektifitas berbicara akan tercapai apabila memenuhi sedikitnya lima komponen berikut ini (1) adanya kesamaan kepentingan antara pembicara dan penyimak; (2) adanya sikap saling mendukung dari kedua belah

pihak; (3) adanya sikap positif, artinya pikiran atau ide; (4) adanya sikap keterbukaan yang ditampilkan oleh kedua belah pihak; dan (5) adanya usaha dari masing-masing pihak untuk menempatkan diri dengan sebaik-baiknya (adanya unsur empati) pada lawan bicaranya.

Arsjad dan Mukti (2008:17) berpendapat menunjang keefektifan pembicaraan, yakni faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi (1) ketepatan pengucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata (diksi); dan (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Namun dalam penelitian ini faktor kebahasaan tidak dimasukkan kedalam aspek penilaian dalam membawakan acara. Hal ini dikarenakan dalam membawakan acara upacara susunan acara dalam acara tersebut telah ditetapkan sebelumnya sehingga siswa tidak menyusun susunan acara dalam acara tersebut.

Faktor kebahasaan yang pertama yaitu ketepatan pengucapan. Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Pola ucapan dan artikulasi yang digunakan oleh setiap orang tidak selalu sama, setiap orang memiliki karakteristik tersendiri, dan gaya bicara seseorang dapat berubah sesuai pokok pembicaraan, perasaan dan sasaran. Faktor kebahasaan yang kedua, yakni penempatan tekanan, nada dan sendi dan durasi yang sesuai. Kesesuaian antara tekanan, nada dan sendi dan durasi. Merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Dengan penempatan tekanan, nada dan sendi dan durasi yang sesuai akan menjadikan

pembicaraan menarik.

Faktor kebahasaan yang ketiga, yaitu pilihan kata atau diksi. Dalam kegiatan berbicara pilihan kata yang digunakan hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas memiliki arti mudah dimengerti oleh pendengar. Pendengar akan lebih tertarik dan akan lebih mudah memahami jika pilihan kata yang digunakan adalah kata yang sudah dikenali oleh pendengar.

Faktor kebahasaan keempat yakni ketepatan sasaran pembicaraan. Ketepatan sasaran pembicaraan dalam hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap apa yang disampaikan. Susunan kalimat penutur ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus bisa menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan atau menimbulkan akibat.

Selain faktor kebahasaan, faktor nonkebahasaan juga berpengaruh terhadap keefektifan berbicara. Faktor nonkebahasaan yang pertama yaitu sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku. Pembicara yang tenang akan membuat pendengar merasa nyaman ketika menengar topik yang sedang dibicarakan. Kondisi yang tidak tenang, lesu dan kaku akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Sikap ini banyak ditentukan oleh situasi, tempat dan penguasaan materi.

Kedua pandangan mata diarahkan kepada lawan bicara. Kemudian pandangan mata tidak hanya tertuju pada satu arah. Hal ini ditunjukkan agar semua

peserta acara diperhatikan. Faktor nonkebahasaan yang ketiga yaitu kesediaan menghargai pendapat orang lain. Dalam menyampaikan isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap yang terbuka, artinya dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, dan bersedia mengubah pendapatnya jika kurang tepat.

Faktor nonkebahasaan selanjutnya, ialah gerak-gerik mimik yang tepat. Gerak-gerik mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal ini penting untuk dilakukan selain terdapat tekanan juga didukung oleh gerakan tangan atau mimik. Hal ini dapat menghidupkan komunikasi, artinya komunikasi menjadi tidak kaku. Akan tetapi, menggunakan gerak-gerik yang berlebihan akan mengganggu keefektifan berbicara. Mungkin perhatian pendengar akan terarah pada gerakan dan mimik yang berlebihan sehingga pesan yang disampaikan oleh pembicara kurang dipahami.

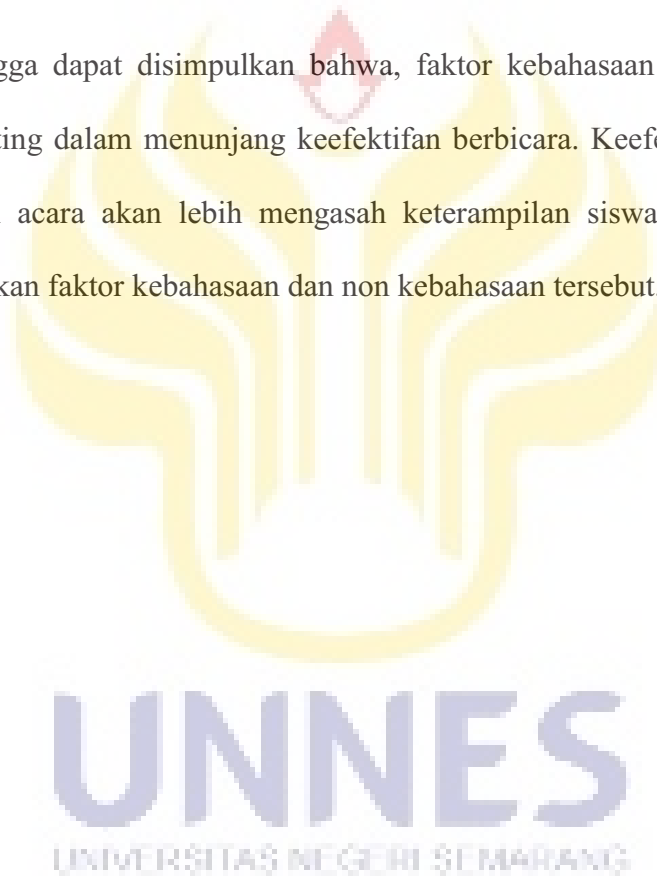
Kemudian faktor nonkebahasaan yang keenam, yaitu kelancaran. Seorang pembicara yang lancar dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan. Seorang pembicara yang berberbicara dengan terbata-bata akan kurang dapat dimengerti dan dapat disalah artikan oleh pendengar.

Faktor nonkebahasaan yang ketujuh yaitu relevansi atau penalaran. Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis, dan proses berpikir untuk sampai pada suatu simpulan haruslah logis. Hal ini berhubungan dengan bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat haruslah logis dan berhubungan

dengan pokok pembicaraan.

Faktor nonkebahasaan yang terakhir yaitu penguasaan materi. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Sehingga penguasaan topik ini berpengaruh penting dan dapat dijadikan faktor utama dalam berbicara.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, faktor kebahasaan dan nonkebahasaan berperan penting dalam menunjang keefektifan berbicara. Keefektifan pembelajaran membawakan acara akan lebih mengasah keterampilan siswa ketika siswa dapat mengaplikasikan faktor kebahasaan dan non kebahasaan tersebut.



2.2.3 Hakikat Pembawa acara

2.2.3.1 Pengertian Pembawa Acara

Yanuarita (2012:37) menyatakan bahwa pembawa acara adalah orang yang menyampaikan susunan acara kepada peserta atau hadirin yang mengikuti acara. Pendapat lain mengenai pembawa acara juga dikemukakan oleh Rendra dan Shinta (2012:47) yang berpendapat bahwa seorang pembawa acara adalah orang yang bertugas memandu acara dan bertanggung jawab atas lancar dan suksesnya acara. Seorang pembawa diibaratkan sebagai benang emas yang menghubungkan item yang satu dengan yang lain dalam sebuah acara. Seorang pembawa acara yang baik dapat mengangkat acara yang dibawakannya sehingga akan menimbulkan kesan dan warna bagi para pendengar.

Selain itu Hardiningsih, dkk (2008:103) juga berpendapat bahwa membawakan acara merupakan tugas dari seorang pembawa acara. Pembawa acara juga disebut dengan *presenter*, *MC (master of ceremony)*, *host*, dan *VJ (video jockey)*. Pemandu acara bertugas memandu acara dari awal sampai akhir. Pembawa acara dalam membawakan acara harus memiliki sikap yang baik sehingga meninggalkan kesan yang baik pula kepada peserta acara.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pembawa acara yaitu orang yang menyampaikan susunan cara dan memandu acara dari awal hingga akhir dengan memperhatikan sikap dan bahasa yang digunakan sesuai acara. Dalam membawakan acara, seorang pembawa acara hendaknya

menggunakan bahasa yang baik dan benar, serta santun. Bahasa yang baik merupakan bahasa yang sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

2.2.3.2 Syarat-Syarat Pembawa Acara

Seorang pembawa acara harus mengetahui syarat-syarat menjadi pembawa acara. Hal ini perlu diketahui oleh pembawa acara tentang bagaimana acara membawakan acara yang baik sehingga acara dapat berjalan dengan baik dan lancar. Seorang pembawa acara dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengantarkan jalannya suatu acara dimulai dari menyusun perencanaan hingga pelaksanaan dengan mengacu pada aturan-aturan pelaksanaan yang berlaku atau juga dapat diartikan sebagai pengatur tertibnya acara dan mengatur tertibnya acara dengan baik kepada pendengar, dengan demikian maka seorang pembawa acara harus memiliki kriteria antara lain, yakni (1) memiliki bakat yang memadai; (2) percaya diri; (3) etika yang baik; (4) kemampuan suara yang baik; dan (5) penguasaan bahasa yang baik dan benar.

Kriteria pertama menjadi pembawa acara yakni memiliki bakat yang memadai. Rendra dan Dewi (2012: 68) berpendapat untuk menjadi seorang pembawa acara harus memiliki bakat. Hal ini mengacu pada pada sifat dan watak manusia yang menjadi pembawa acara dipengaruhi oleh warisan biologis yang terdiri atas 3 macam, yakni behavior; intelegence; dan natural ability. Namun tidak

berarti menutup kesempatan bagi seseorang yang tidak memiliki bakat tidak dapat menjadi pembawa acara. Karena menurut Thomas Alfa Edison bakat hanyalah 1% dan 99% adalah usaha. Jadi, usaha berperan sangat penting agar dapat mengembangkan bakat.

Kriteria pembawa acara yang kedua, yakni percaya diri. Profesi dalam bidang tertentu, dilandasi dengan kepercayaan diri seperti halnya pembawa acara. Seorang pembawa acara harus terlihat percaya diri agar lebih menarik dalam membawakan acara. Dengan demikian sikap percaya diri yang akan membantu Kriteria ketiga yakni, etika yang baik. Kepribadian yang baik dengan memperhatikan setiap tindak atau perilaku dengan sopan santun. Kepribadian yang baik dari seorang pembawa acara akan menguntungkan untuk dirinya sendiri karena akan menimbulkan rasa kagum dan menjadikan ia dapat diterima keberadaannya serta dijadikan teladan.

Kriteria keempat adalah suara yang baik. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang pembawa acara untuk memiliki vokal yang baik, yakni: (1) melatih vokal dengan teknik beragam; (2) memiliki intonasi yang baik dengan membedakan intonasi datar, intonasi monoton dan intonasi variatif dengan memperhatikan pengaturan tempo yang baik. Artikulasi harus baik agar suara yang dikeluarkan terdengar mengandung arti bagi pendengar. Suara yang dikeluarkan mampu menjiwai isi atau makna dari kata atau kalimat yang diutarakan.

Kriteria kelima yakni penguasaan bahasa yang baik dan benar. Setiap

pembawa acara dituntut mampu mengucapkan setiap kata dan kalimat dari bahasa manapun dengan baik dan benar. Hal ini dapat tercapai dengan cara banyak membaca, mendengarkan, memperhatikan dan mengucapkan. Bahasa yang digunakan oleh pembawa acara adalah bahasa yang komunikatif, praktis dan efisien. Bahasa yang digunakan oleh pembawa acara dapat diperoleh jika seorang pembawa acara memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas. Untuk mengetahui pengetahuan yang luas seorang pembawa acara harus memiliki dasar kependidikan yang khusus maupun yang umum, antara lain dengan mengikuti kursus pelatihan menjadi seorang pembawa acara, pelatihan, gemar membaca dan terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi. Selain itu, pelatihan dapat diterapkan kepada siswa saat materi membawakan acara di sekolah diberikan.

2.2.3.3 Jenis-Jenis Acara

Dalam sebuah acara terdapat berbagai jenis acara. Jenis acara sangat berpengaruh terhadap cara pembawaan pembawa acara. Acara tersebut, yakni upacara; acara resmi; acara setengah resmi; dan acara hiburan.

Acara upacara, dalam acara upacara mensyaratkan suasana yang resmi. Misalnya dalam pelaksanaan Upacara 17 Agustus dan Upacara Sumpah Pemuda dalam acara seperti itu pembawa acara mengantarkan acara resmi dengan bahasa yang baku, yang dipakai dan digunakan tanpa perubahan apapun.

Acara resmi, acara resmi mensyaratkan suasana resmi, formal, namun tidak

seperti acara upacara. Dalam acara resmi terdapat sambutan dari pihak yang berkepentingan. Pembawa acara harus pandai dalam mengatasi situasi dalam acara resmi, sehingga pada saat pergantian acara, suasana tidak terlalu kaku dan tegang. Acara setengah resmi, acara ini bisa dikatakan berada diantara acara resmi dan acara tidak resmi. Terdapat pengisi acara, audiens bersikap resmi, namun suasana akan mencair ketika acara resmi selesai. Kemudian jenis acara yang terakhir yakni acara hiburan acara ini penuh dengan suasana santai. Dalam acara ini seorang pembawa acara dapat mengajak peserta dengan penuh leluasa tanpa memperhatikan kalimat yang baku atau tidak. Acara hiburan ini perlu adanya susunan acara yang jelas karena jika tidak acara akan berlangsung kacau. Meskipun acara setengah resmi perlu adanya pembawa acara dan susunan acara yang jelas.

2.3 Penerapan Model Pembelajaran

2.3.1 Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Membawakan Acara

Tahap pembelajaran pertama orientasi, guru menyajikan topik mengenai pembawa acara Upacara Bendera yang akan dibahas dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai bagaimana gambaran simulasi Upacara Bendera Merah Putih yang akan dilakukan dan mengelompokkan siswa. Dalam kelompok ini siswa mendiskusikan peran dan aturan praktik yang akan dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan praktik menjadi pembawa acara.

Pada tahap kedua, siswa mulai masuk dalam tahap simulasi. Pada tahap ini, guru menyusun sebuah skenario yang memaparkan peran, aturan, proses, skor, jenis keputusan yang akan dibuat, dan tujuan simulasi. Siswa berdiskusi setelah diberikan arahan oleh guru untuk menentukan peran masing-masing dalam kelompok dalam aktivitas simulasi yang akan dilakukan. Siswa melaksanakan praktik dalam jangka waktu 15 menit untuk memastikan pemahaman siswa.

Tahap ketiga adalah partisipasi dalam simulasi. Siswa melaksanakan praktik simulasi dengan bimbingan dari guru. Kemudian, guru memberikan umpan balik terhadap hasil praktik yang telah dilakukan oleh siswa. Umpan balik diberikan agar siswa mengetahui apa kesalahan yang telah dilakukan dan konsep yang salah dalam pelaksanaan simulasi.

Tahap terakhir, yakni tahap wawancara partisipan. Siswa diarahkan oleh guru mengaitkan hubungan antara simulasi dengan keadaan dunia nyata. Selanjutnya, siswa menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran dan siswa mengungkapkan kesan dan kesulitan serta pendapat mereka terhadap kesimpulan pembelajaran materi membawakan acara dengan simulasi yang telah dilakukan.

2.3.2 Penerapan Model Instruksi Langsung dalam Pembelajaran Membawakan Acara

Tahap pertama adalah orientasi adalah ketika kerangka kerja dibangun. Selama tahap ini, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran membawakan. Dalam

tahap ini guru menjelaskan manfaat serta tujuan diadakannya praktik membawakan acara Upacara Bendera Merah Putih dan guru menggambarkan bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, guru dan siswa berdiskusi mengenai aturan; langkah-langkah dan konsekuensi apa yang akan diterima jika melakukan pelanggaran. Konsekuensi ini diberikan agar siswa lebih bertanggung jawab atas peran yang akan dilakukannya.

Tahap kedua adalah presentasi. Dalam tahap ini guru menjelaskan materi membawakan acara dengan memberikan contoh seorang pembawa acara dalam beberapa langkah. Kemudian guru menjelaskan bagaimana menjadi pembawa acara Upacara Bendera Merah-Putih yang benar dengan memperhatikan vokal, kelancaran, penampilan, bahasa dan bagaimana sikap percaya diri siswa ketika menjadi seorang pembawa acara.

Tahap ketiga, adalah praktik terstruktur. Guru menuntun siswa dalam kelompok melalui contoh-contoh praktik menjadi pembawa acara dan langkah-langkah di dalamnya. Kemudian guru memberikan respon balik atas pelaksanaan praktik yang dilakukan oleh siswa, baik untuk menguatkan siswa yang telah menguasai materi maupun memperbaiki kesalahan dan mengarahkan siswa pada penampilan yang lebih baik.

Tahap keempat, praktik di bawah bimbingan guru, memberikan siswa kesempatan untuk melakukan praktik dengan kemauan mereka sendiri. Praktik dibawah bimbingan memudahkan guru mempersiapkan bantuan untuk

mengembangkan kemampuan siswa dalam menampilkan tugas pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara membantu meminimalisir jumlah dan ragam kesalahan yang dilakukan siswa. Peran guru dalam tahap ini adalah mengontrol kerja siswa, dan jika dibutuhkan, memberikan respons yang kolektif ketika dibutuhkan.

Pada tahap kelima, yakni praktik mandiri. Praktik mandiri dilakukan ketika siswa telah menguasai praktik mencapai level 85 hingga 90 persen dalam praktik dibawah bimbingan guru. Tujuan diadakannya praktik mandiri yakni untuk memastikan dan menguji pemahaman siswa terhadap praktik yang telah dilakukan. Dalam pelaksanaan praktik mandiri siswa melakukan praktik tanpa dibantu oleh guru.

2.4 KERANGKA BERPIKIR

Keterampilan membawakan acara merupakan salah satu bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang tersusun pada kurikulum 2006 untuk siswa SMP kelas VIII. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran perlu untuk dilakukan agar siswa termotivasi dalam belajar. Model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam melaksanakan praktik. Model simulasi dan model instruksi langsung sesuai untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam melakukan praktik membawakan acara. Penggunaan kedua model untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran membawakan acara menjadikan suatu objek

penelitian yang akan dikaji dengan jenis penelitian eksperimen. Peneliti melakukan penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Masing-masing kelas tersebut diberikan perlakuan menggunakan model simulasi untuk kelas eksperimen 1 dan perlakuan model instruksi langsung untuk kelas eksperimen 2. Penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih digunakannya teknik ceramah, sehingga tingkat kreativitas siswa dalam membawakan acara menjadi kurang maksimal. Pemanfaatan model simulasi dan intruksi langsung dapat dijadikan alasan untuk menguji sebuah model dalam pemberian perlakuan pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 agar siswa tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran membawakan acara.

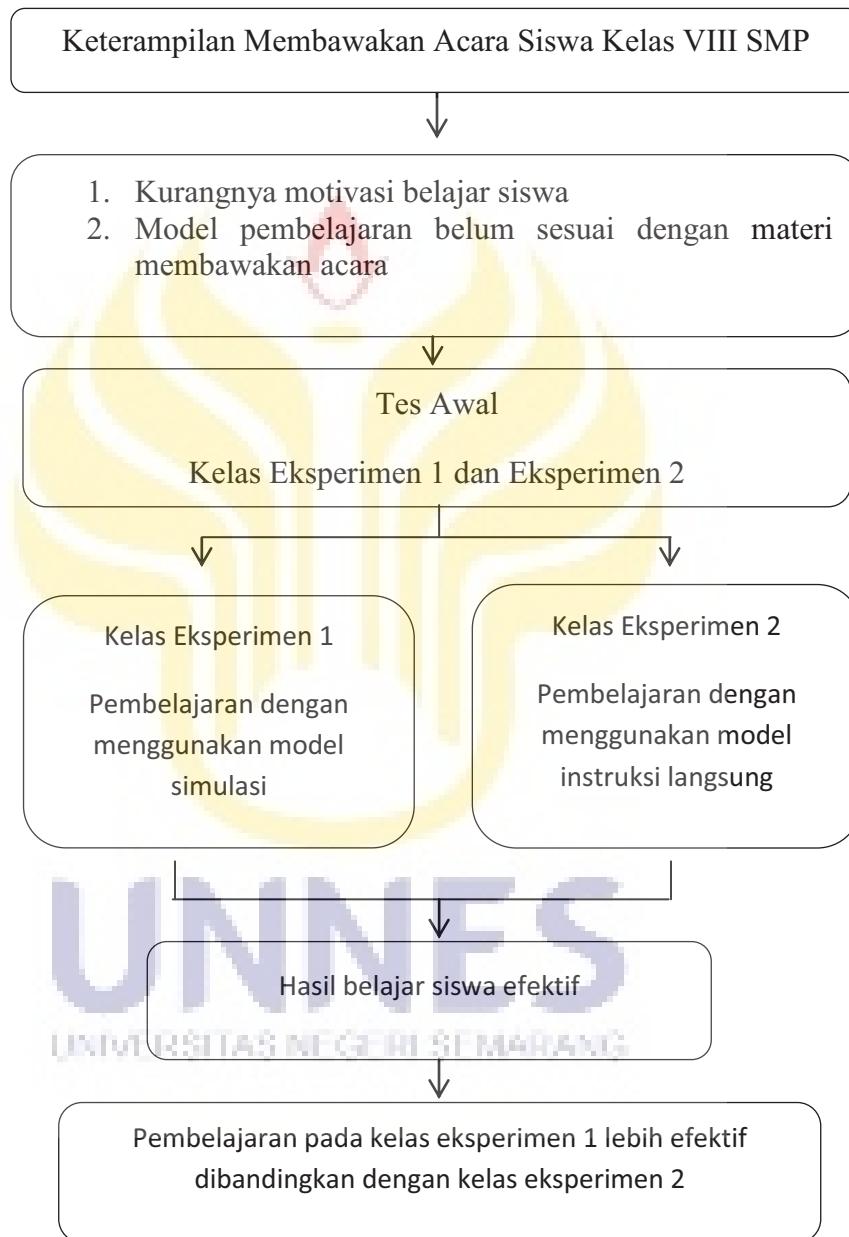
Kelas eksperimen 1 mendapatkan perlakuan model simulasi untuk menguji keefektifan model tersebut. Model simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat siswa mampu untuk mengekspresikan keterampilan membawakan acara dalam sebuah praktik yang dikondisikan seperti lingkungan keadaan yang sebenarnya. Dengan melaksanakan praktik langsung, penerapan model simulasi akan memberikan pemahaman siswa yang lebih mendalam. Dengan melaksanakan praktik yang didukung dengan penataan lingkungan yang di atur meniru lingkungan kehidupan nyata dapat merangsang daya kreatif siswa dalam melaksanakan praktik. Materi membawakan acara akan merangsang siswa untuk lebih mengolah kreativitasnya dalam seni berbicara. Selain itu, disamping melatih kemampuan

berbicara siswa banyak hal lain yang akan dipelajari siswa termasuk dalam bagaimana sikap tubuh, dan penggunaan vokal yang baik ketika membawakan acara.

Perlakuan juga diberikan terhadap kelas eksperimen 2. Berbeda dengan kelas eksperimen 1 yang mendapat perlakuan dengan model simulasi, kelas eksperimen 2 mendapat perlakuan dengan model instruksi langsung. Model instruksi langsung dipilih sebagai model dalam pembelajaran membawakan acara karena model ini setara dengan model simulasi yang menekankan pada upaya untuk mengubah perilaku yang tampak dari para siswa. Model ini melatih keterampilan siswa dalam membawakan acara langsung dibawah bimbingan guru. Siswa akan diberikan respon balik berupa pujian maupun petunjuk. Rancangan model ini dibentuk untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas pengendalian diri dan penguatan ingatan terhadap materi-materi yang telah dipelajari. Dengan adanya respon balik model ini mencoba memperkaya penghargaan diri siswa. Dengan demikian, adanya rancangan penelitian eksperimen ini diharapkan memberikan kontribusi secara praktis maupun teoretis.

Model simulasi diterapkan pada pembelajaran membawakan acara pada kelas eksperimen 1. Sedangkan, model instruksi langsung diterapkan pada kelas eksperimen 2. Dari pemberian perlakuan pada masing-masing kelas eksperimen diharapkan diketahui model manakah yang lebih efektif untuk digunakan pada pembelajaran keterampilan membawakan acara pada siswa kelas VIII.

Bagan Kerangka Berpikir



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir Model Simulasi dan Model Instruksi Langsung

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran instruksi langsung efektif digunakan menjadi model pembelajaran dalam pembelajaran membawakan acara kelas VIII SMP karena mengubah perilaku siswa yang dapat dilihat melalui hasil belajar dan proses selama dan setelah pembelajaran membawakan acara. Dengan demikian hipotesis tersebut diajukan sebagai berikut: (1) penggunaan model simulasi efektif digunakan terhadap pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit, (2) penggunaan model instruksi langsung efektif digunakan terhadap pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit, (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model simulasi dengan menggunakan model instruksi langsung terhadap pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

Hipotesis statistiknya adalah:

a. Hipotesis pertama

H_0 = Penggunaan model simulasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

H_a = Penggunaan model simulasi efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

b. Hipotesis kedua

H_0 = Penggunaan model instruksi langsung tidak efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

H_a = Penggunaan model instruksi langsung efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

c. Hipotesis ketiga

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model simulasi dengan menggunakan model instruksi langsung dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model simulasi dengan menggunakan model instruksi langsung dalam pembelajaran membawakan acara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rakit.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil deskripsi data dan uji hipotesis yang telah dikemukakan, terdapat tiga hal yang merupakan simpulan penelitian ini. Simpulan-simpulan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran membawakan acara dengan menggunakan model simulasi memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes dan nontes. Data tes menunjukkan hasil belajar siswa meningkat sebesar 8%. Kemudian Data nontes berupa observasi dan wawancara memperoleh nilai yang baik dengan masing-masing memperoleh nilai sebesar 80,98% dan 62,2%. Selain itu Dari hasil analisis *uji-t* kelas eksperimen 1 memperoleh nilai sigifkasi sebesar 0,02. Nilai tersebut lebih kecil dari 0.5, sehingga data nilai tes awal dan tes akhir signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model simulasi efektif digunakan pada pembelajaran membawakan acara.
2. Pembelajaran membawakan acara dengan menggunakan model instruksi langsung memenuhi kriteria keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes dan nontes. Data hasil tes menunjukkan peningkatan sebesar 6,04% dan data nontes berupa

observasi sikap dan wawancara memperoleh hasil masing-masing sebesar 80,1% dan 58,3%. Dari hasil analisis *uji-t* kelas eksperimen 2 memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,04. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,5, sehingga data tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen 2 signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa dari nilai tes dan nontes menunjukkan bahwa penggunaan model instruksi langsung efektif digunakan dalam pembelajaran membawakan acara.

3. Pembelajaran membawakan acara dengan menggunakan model simulasi dan instruksi langsung memenuhi kriteria keefektifan. Hal tersebut dapat terlihat pada hasil nilai tes dan nontes. Selisih nilai tes antara kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 yaitu tidak terlalu signifikan yaitu 2,04%. Sedangkan data nontes menunjukkan hal yang sama. Selisih antara rata-rata hasil observasi sikap dan hasil wawancara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 masing-masing yaitu 0,88% dan 3,90%.

Selain itu, keefektifan dibuktikan dengan analisis homogenitas dan *uji-t*. Hal ini dibuktikan pada hasil uji homogenitas dan uji perbedaan dua rata-rata tes akhir siswa eksperimen 1 dan eksperimen 2. Hasil uji homogenitas menunjukkan signifikansi $0,631 > 0,05$ maka kedua model tersebut memiliki varian yang sama (homogen). Kemudian hasil uji *t* dengan pemerolehan signifikansi 0,373. Nilai signifikansi $0,373 > 0,05$ sehingga hasil uji beda rata-rata tes akhir siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 tidak signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model simulasi dan model instruksi langsung

sama-sama efektif digunakan pada pembelajaran membawakan acara. Meskipun penggunaan kedua model sama-sama efektif dalam membawakan acara, Model simulasi lebih unggul dalam pemerolehan nilai tes dan nontesnya.

5.2 Saran

1. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian sejenis dalam penerapan model simulasi dan instruksi langsung dengan menambahkan media yang disesuaikan dengan materi membawakan acara sehingga dapat lebih mengembangkan keterampilan berbicara siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk menentukan model pembelajaran simulasi atau instruksi langsung untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi membawakan acara pada jenis acara lain.
3. Disarankan agar penelitian ini dapat dijadikan rujukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan inovasi berupa pengembangan bahan ajar dan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya membawakan acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Yanuarita . 2012. *Langkah Cerdas Mempersiapkan Pidato dan Mc*. Yogyakarta: Terenova Book
- Anjali, Aba. 2009. *Panduan Menjadi Pembicara Handal*. Yogyakarta: Think
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arif, Rohman (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Arsad dan Mukti U.S. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Aryati, Lies. 2005. *Panduan untuk Menjadi MC Profesional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Badudu, Rendra dan Dewi Shinta. 2012. *Bukan Pidato & MC Biasa : Seni & Praktik Public Speaking Super Dahsyat!*. Yogyakarta: Pustaka Cerdas.
- Carlos, Caplan, Isabel, Ana Lopes and Mata. 2012. *Teaching The Balance Scorcard Through Simulation*. *Jurnal Internasional*. Eric.ed. gov
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati. Mujonun. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fidhiah, Isa. 2010. *Contoh MC (Master of Ceremony) dan Pidato lengkap Praktis*. Surabaya: Yayasan Amanah
- Hariningsih, Dwi, Bambang Wisnu dan Septi Lestari . 2008. *Membuka Jendela Ilmu Pengetahuan dengan Bahasa Dan Sastra Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jadidah, Vina. 2013. “*Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Model Simulasi pada Peserta Didik Kelas VIII A MTs Wahid Hasyim Warungsem Batang Tahun Ajaran 2012/2013*”. Unnes
- Joice, Bruce. 2009. *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Kadhi, Titiek. 2006. *Peningkatan Ketrampilan Menulis Hasil Wawancara dalam Pembelajaran Kontekstual dengan Permainan Simulasi pada Siswa Kelas X4 SMA Negeri 7 Semarang*. Unnes.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad, Arni.2014. “*Komunikasi Organisasi*”. Jakarta : PT Bumi Angkasa.
- Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta.
- Ridwan. 2005.*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Praktik*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Saifuddin Azwar. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul, Asep M.Romli. 2009. “*Kiat Memandu Acara : Panduan Praktis Menjadi MC dan Moderator*”. Bandung: Nuansa.
- Soenardi, M Djiwandono. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: Indeks.
- Sofyan, Muhamad. 2013. *Keefektifan Model Pengajaran Langsung (Direct Intruction) terhadap Kemampuan Berwawancara Siswa Kelas VIII Mts Winong Pati*. Unnes
- Sujana 2005. *Metode Satistika*. Bandung. Publisher
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ridwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Tarigan, Hendri Guntur. 1987. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Hendri Guntur. 1989. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Triyanto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Tommy, Yuniawan . 2012. *Terampil Retorika Berbicara*. Semarang : Unnes Press

Wenno, Hendrik. 2014. “*Direct Intruction Model to Phycical Sciense Competence of Students as One Form of Classroom Assesment*”. *Jurnal Internasional*”. Eric.ed. gov

