



**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
GENDHIS DALAM MEMAHAMI DAN MENULIS ISI
TEKS CERITA MAHABHARATA KELAS X SMA DI
SLAWI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Nuruly Rahmawati Khasanah
NIM : 2601412023
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Model Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawi* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan siding Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Juli 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd.
NIP 196001041988032001



Drs. Bambang Indiatmoko. M.Si., Ph.D.
NIP 195801081987031004

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawit* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001



Sekretaris

Drs. Widodo, M.Pd.
NIP 196411091994021001



Penguji I

Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP 196101071990021001



Penguji II

Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D.
NIP 195801081987031004



Penguji III

Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd.
NIP 196001041988032001



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawi* adalah hasil karya sendiri, bukan dari hasil plagiarisme karya orang lain, baik sebagian maupun seutuhnya. Pendapat atau temuan dari orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Juli 2019

Penulis,



Nuruly Rahmawati Khasanah

NIM 2601412023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Narimo ing pandum (Menerima apa yang sudah diberi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Universitas Negeri Semarang.
2. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.
3. Almamater tercinta.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan berkah-Nya, sehingga penulis diberi kesehatan, kesabaran, dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Drs.Bambang Indiatmoko. M.Si., Ph.D. sebagai pembimbing II yang telah memberikan saran, ide, motivasi, dan dukungan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

- 1) Rektor Universitas Negeri Semarang selaku pimpinan tertinggi Universitas Negeri Semarang.
- 2) Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas izin penelitian yang telah diberikan.
- 3) Ketua jurusan Bahasa dan Sastra Jawa sebagai pimpinan tertinggi jurusan.
- 4) Para dosen jurusan Bahasa dan Sastra Jawa atas bimbingannya selama kuliah.
- 5) Siswa SMA N 2 Slawi dan SMA N 3 Slawi sebagai subjek penelitian.
- 6) Guru Bahasa Jawa SMA N 2 Slawi dan SMA N 3 Slawi sebagai narasumber.

- 7) Teman-teman jurusan Bahasa dan Sastra Jawa angkatan 2012 yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan semangat untuk penulis.
- 8) Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dan dukungan demi terlaksananya penelitian ini.

Semarang, 18 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Khasanah, Nuruly Rahmawati. 2019. Pengembangan Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawi. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd. dan Drs. Bambang Indiatmoko. M.Si., Ph.D.

Kata Kunci: *Bima Bungkus*; Model Pembelajaran; *Gendhis*

Model yang digunakan guru dalam pembelajaran memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata di SMA N 2 Slawi dan SMA N 3 Slawi kurang efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks cerita Mahabharata dan menuliskan kembali isi teks cerita tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata (*Bima Bungkus*) pada kelas X di Slawi. 2) memaparkan prototipe dari pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi. 3) mengemukakan hasil validasi model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 2 Slawi dan SMA N 3 Slawi serta guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan angket. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan angket kebutuhan siswa, 76,7% siswa mengakui membutuhkan model pembelajaran *Gendhis*, dan berdasarkan wawancara kebutuhan guru, guru menyatakan menghendaki model pembelajaran *Gendhis*. Sintaks model pembelajaran *Gendhis* meliputi enam langkah yaitu 1) pemberian materi mengenai cerita Mahabharata berjudul *Bima Bungkus*, 2) permainan media *Gendhis* bagian susun gambar, 3) permainan media *Gendhis* bagian tebak cerita di balik gambar, 4) permainan media *Gendhis* bagian bercerita, 5) permainan media *Gendhis* bagian tulis, dan terakhir 6) evaluasi pembelajaran. Validator dan pengguna menyatakan bahwa model pembelajaran *Gendhis* layak digunakan sebagai model pembelajaran di kelas. Validator dan pengguna juga menyarankan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran bagian materi dan langkah-langkah pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Saran lain diberikan untuk memperbaiki

kualitas dan ukuran media pembelajaran sehingga efektif dan efisien digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar model pembelajaran *Gendhis* ini diuji cobakan untuk mengetahui keefektifan model *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata di sekolah.

SARI

Khasanah, Nuruly Rahmawati. 2019. Pengembangan Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawi. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd. dan Drs. Bambang Indiatmoko. M.Si., Ph.D.

Tembung Wigati: Bima Bungkus; Model Pembelajaran; Gendhis

Model pembelajaran sing digunakake guru sajroning piwulangan mahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata ing SMA N 2 Slawi lan SMA N 3 Slawi kurang efektif. Isih akeh siswa sing kengelan mahami lan nulis maneh isi teks carita Mahabharata.

Panaliten iki nduweni ancas kanggo: (1) njlentrehake kabutuhan siswa lan guru bab pangembangan model pembelajaran Gendhis sajroning piwulangan mahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata (Bima Bungkus) marang siswa kelas X ing Slawi, (2) njlentrehake prototipe saka pangembangan model pembelajaran Gendhis sajroning piwulanganmahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata (Bima Bungkus) marang siswa kelas X ing Slawi, lan (3) medharake asil saka uji validasi model pembelajaran Gendhis sajroning piwulangan mahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata (Bima Bungkus) marang siswa kelas X ing Slawi.

Panaliten iki nggunakake pendekatan Research and Development (R&D). Subjek panaliten iki yaiku siswa kelas X SMA N 2 Slawi lan SMA N 3 Slawi, uga guru SMA kang mulangbasa Jawa. Carane ngumpulake data yaiku lumantar teknik observasi, wawancara, lan angket. Teknik analisis data kang digunakake yaiku deskriptif kualitatif.

Asil saka panaliten iki yaiku miturut angket kabutuhan siswa, ana 76,7% siswa sing ngaku mbutuhake model pembelajaran Gendhis lan miturut wawancara kabutuhan guru, guru uga mbutuhake model pembelajaran Gendhis. Cengkorongan model pembelajaran Gendhis yaiku (1) menahi materi bab carita Mahabharata kanthi judul Bima Bungkus, (2) dolanan media Gandhis bagean nyusun gambar, (3) dolanan media Gendhis bagean mbedhek carita, (4) dolanan media Gendhis bagean nyeritakake maneh, (5) dolanan media Gendhis bagean nulis, lan (6) evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran Gendhis dianggep layak digunakake sajroning piwulangan mahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata dening para

Validator uga pengguna. Validator lan pengguna maringi pamrayoga kanggo nggenepi perangkat pembelajaran bagean materi lan langkah-langkah pembelajaran saengga gathuk karo kabutuhane guru lan siswa. Saliyane iku, validator lan pengguna uga maringi pamrayoga supaya ndandani media pembelajaran supaya efektif lan efisien nalika digunakake guru lan siswa.

Saka asile penaliten disaranake yen model pembelajaran Gendhis diujikake supaya ngerti kasile model pembelajaran Gendhis ing piwulangan mahami lan nulisake maneh isi teks carita Mahabharata ing sekolah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5

1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Model Pembelajaran	11
2.2.2 Model Pembelajaran Gendhis Merupakan Hasil Pengembangan dari Permainan <i>Puzzle</i> dan Model <i>Directed Reading Thinking Activity</i>	13
2.2.3 Membaca Pemahaman	16
2.2.4 Menulis Isi Teks Cerita	17
2.2.5 Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Pendekatan Penelitian	21
3.2 Data dan Sumber Data.....	24
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4 Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Model Pembelajaran Gendhis	34

4.2	Kebutuhan Guru terhadap Model Pembelajaran <i>Gendhis</i>	39
4.3	Desain <i>Prototipe</i> Model Pembelajaran <i>Gendhis</i>	40
4.4	Hasil Validasi Model Pembelajaran <i>Gendhis</i>	48
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN.....		61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan penelitian	21
Gambar 4.1 Prototipe Kartu Nomor 1	44
Gambar 4.2 Prototipe Kartu Nomor 2	45
Gambar 4.3 Prototipe Kartu Nomor 3	45
Gambar 4.4 Prototipe Kartu Nomor 4	45
Gambar 4.5 Prototipe Kartu Nomor 5	46
Gambar 4.6 Prototipe Kartu Nomor 6	46
Gambar 4.7 Prototipe Kartu Nomor 7	46
Gambar 4.8 Prototipe Kartu Nomor 8	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Model	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.5 Angket Validasi Pengguna.....	32
Tabel 4.1 Revisi Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan I	51
Tabel 4.2 Revisi Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan II.....	52
Tabel 4.3 Revisi Pengertian Model Pembelajaran <i>Gendhis</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
Lampiran 1. Pedoman Observasi	62
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Siswa	62
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru.....	66
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Model.....	67
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi	70
Lampiran 6. Angket Validasi Pengguna	73
Lampiran 7. RPP Memahami dan Menulis Kembali Isi Teks Cerita Mahabharata	76
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah meliputi empat keterampilan yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut dianjurkan secara intensif kepada siswa. Pembelajaran yang tidak inovatif akan membuat siswa bosan dan tidak memiliki motivasi dalam belajar. Salah satu keterampilan yang termasuk dalam kriteria tersebut adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan jenis keterampilan berbahasa dan salah satu aspek pembelajaran yang penting. Dengan membaca, siswa dapat memperoleh pengetahuan. Keterampilan membaca memiliki banyak jenisnya, salah satu jenisnya adalah membaca pemahaman.

Membaca pemahaman berguna agar dapat mengetahui isi yang terkandung dalam bacaan. Dalam membaca pemahaman diperlukan konsentrasi yang tinggi. Karena itu membaca pemahaman mempunyai peranan yang sangat penting dalam peningkatan kemampuan apresiasi pembelajaran siswa. Salah satu Kompetensi Dasar yang dianggap paling sulit adalah membaca pemahaman dan menulis cerita teks Mahabharata.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa SMA di Slawi, ditemukan bahwa masih banyak siswa tidak berusaha mengungkap makna dalam teks. Siswa terfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut membuat

siswa ingin mengakhiri kegiatan membaca dengan cepat dan menjawab pertanyaan dengan benar. Metode pembelajaran yang tidak bervariasi turut mempengaruhi konsentrasi siswa. Metode tradisional yang diterapkan guru membuat siswa menganggap remeh kegiatan membaca. Siswa lebih mementingkan untuk menjawab pertanyaan daripada memperoleh informasi yang terdapat dalam teks bacaan. Siswa dapat menjawab pertanyaan isi bacaan hanya apabila siswa diberi kesempatan untuk membuka-buka kembali bacaan yang akhirnya menjadikan siswa kurang mampu mengungkapkan kembali isi cerita secara tulisan dengan menggunakan bahasa sendiri. Padahal dalam Kompetensi Dasar membaca pemahaman harus menghasilkan karya atau tulisan.

Dalam wawancara, guru mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik jika pembelajaran membaca pemahaman teks cerita Mahabharata. Dikarenakan siswa sulit memahami kosa kata yang digunakan dalam cerita dan akhirnya guru menggunakan bahasa jawa ngapak yang umum digunakan di daerah Slawi. Siswa akan tertarik dengan pembelajaran membaca pemahaman teks cerita Mahabharat jika menggunakan media video yang ditayangkan oleh guru. Diperlukan cara yang lebih efektif untuk membantu siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman dan menulis teks cerita Mahabharata. Oleh karena itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih mudah dalam membaca pemahaman dan menulis teks cerita Mahabharata.

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran membaca *Gendhis (Gatekna bedheken tulis)*. Model pembelajaran *Gendhis* ini dikembangkan dari penerapan permainan *puzzle* dalam model pembelajaran *Directed Reading Thinking*

Activity, Permainan *puzzle* adalah permainan dengan tujuan menyusun gambar dengan cara gambar diacak terlebih dahulu. Permainan ini cocok diterapkan dengan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan beberapa penyesuaian, permainan ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata.

Model Pembelajaran *Gendhis* mengajak siswa belajar membaca pemahaman dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata dengan cara yang menyenangkan karena keterlibatan langsung antara siswa dengan teks. Model pembelajaran kelompok ini siswa juga dapat melatih kemampuan bersosialisasinya seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan toleransi. Pekerjaan guru juga menjadi lebih ringan. Guru cukup mengawasi dan mengatur jalannya permainan serta mengoreksi hasil pekerjaan siswa.

Model pembelajaran *Gendhis* cocok diterapkan pada siswa kelas X SMA yang sulit untuk memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata. Mereka dapat aktif dalam berlatih bersama untuk memahami cerita dengan metode yang berbeda. Jika pada pembelajaran ini siswa dapat memahami cerita Mahabharata dengan baik, maka pada pembelajaran memahami cerita lainnya juga akan lebih mudah.

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu dilakukan sebuah penelitian pengembangan berjudul *Model Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata Kelas X SMA di Slawi*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran membaca pemahaman dan menulis teks cerita Mahabharata di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

- 1) Sebagian besar siswa SMA di Slawi tidak berusaha mengungkap makna dalam teks. Siswa terfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 2) Sebagian besar siswa SMA di Slawi kurang tertarik jika pembelajaran membaca pemahaman teks cerita Mahabharata.
- 3) Sebagian besar siswa SMA di Slawi sulit memahami kosa kata yang digunakan dalam cerita Mahabharata.
- 4) Perlu adanya model pembelajaran yang menarik dan kreatif agar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran memahami dan menulis teks cerita Mahabharata.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam, maka penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan model pembelajaran untuk melatih siswa dalam pembelajaran memahami dan menulis teks cerita Mahabharata bagi siswa kelas X SMA melalui model pembelajaran *Gendhis*.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata (Bima Bungkus) pada kelas X di Slawi?
- 2) Bagaimana prototype dari pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi?
- 3) Bagaimana hasil validasi model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata (Bima Bungkus) pada kelas X di Slawi.
- 2) Memaparkan prototype dari pengembangan model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi.
- 3) Mengemukakan hasil validasi model pembelajaran *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata pada kelas X di Slawi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis bagi para pembaca. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan model pembelajaran memahami dan menulis teks cerita Mahabharata.

Secara praktis penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mempelajari teks cerita Mahabharata. Penelitian ini juga diharapkan dapat dipakai sebagai bahan perbandingan dan pedoman bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai kajian pustaka. Beberapa diantaranya yaitu Kusminah (2012), Kurniawan, Slamet, Syaifuddin (2013), Lestari (2015), Sari (2016) Grace, Lestari, Suprapti (2017), Fitria (2017).

Kusminah melakukan sebuah penelitian pada tahun 2012 dengan judul *Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Penelitiannya tersebut menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran induktif kata bergambar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan skor rata-rata, 27 dari 30 peserta didik tuntas belajar (93%) dengan nilai rata-rata kelas 8.3 antara sebelum dan setelah memanfaatkan model pembelajaran induktif kata bergambar, terbukti efektif untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian Kusminah dengan penelitian ini adalah menguji cobakan pengembangan model pembelajaran membaca. Hanya saja model pembelajaran yang diteliti oleh Kusminah yaitu model pembelajaran induktif kata bergambar, sedangkan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *Directed Reading Thinking*

Activity menjadi model *Gendhis* dengan menerapkan permainan kartu *puzzle* bergambar.

Kurniawan, Slamet, Syaifuddin (2013) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Cerpen dengan Menggunakan Directed Reading Thinking Activity (DRTA)*. Dalam penelitiannya, hasil yang diperoleh pada siklus I maupun siklus II siswa sudah mengikuti pembelajaran sesuai tahapan pembelajaran yang direncanakan. Hasil tes siklus I diketahui beberapa siswa masih belum mencapai KKM 75. Namun, pada hasil pembelajaran siklus II seluruh siswa sudah mencapai KKM 75. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Directed reading thinking activity* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan membaca pemahaman pada siswa.

Dari data tersebut terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, dkk. dan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode R&D sedangkan Kurniawan, dkk. menggunakan eksperimen. Persamaan dari penelitian ini terdapat pada model pembelajaran yang diujikan. Kurniawan, dkk menggunakan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity* dan penulis menggunakan model *Gendhis* yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity*.

Lestari (2015) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Menggunakan Metode Pembelajaran Langsung dengan Media Gambar Seri* menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran langsung dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali dongeng

pada siswa kelas VII SMP N 2 Gebog Kabupaten Kudus. Peningkatan kualitas proses dapat dilihat dari peran serta aktivitas guru maupun siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini ditandai dengan munculnya respons positif melalui sikap kerja sama dan antusias yang ditunjukkan siswa serta kondisi pembelajaran yang kondusif. Peningkatan secara produk dapat dilihat dari hasil akhir peningkatan nilai akhir siswa mulai dari tahap siklus I sampai tahap siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dengan penelitian ini, keduanya menguji cobakan kompetensi dasar yang sama, yaitu menulis kembali. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari menggunakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*.

Sari (2016) melakukan penelitian *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Penelitian pengembangan tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* dan mendeskripsikan tingkat validitas media tersebut. Setelah direalisasikan, media dinilai oleh ahli materi, ahli media, praktisi (guru) dan diujicobakan kepada 42 siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang.

Penelitian yang dilakukan Sari memiliki beberapa persamaan dengan penelitian ini. Seperti penelitian Sari, penelitian ini juga menerapkan permainan dalam pembelajaran di kelas dan sama-sama mengembangkan permainan *puzzle*. Hanya saja penelitian Sari mengembangkan permainan *puzzle* berbasis *make a match* sedangkan

penelitian ini mengembangkan permainan *puzzle* yang diterapkan dalam model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity*. Selain itu penelitian ini juga tidak sampai tahap uji coba di kelas, karena tujuan penelitian ini hanya untuk mengembangkan model pembelajaran dan selanjutnya divalidasi oleh ahli.

Grace, Lestari, Suprpti (2017) meneliti *Penerapan Model Gallery Walk untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa pada Materi Descriptive Text* menyatakan bahwa dapat meningkatkan keterampilan menulis *descriptive text* pada siswa kelas X IPS 2 SMA N 5 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kognitif siswa yang tertera pada siklus I dan siklus II. Persamaan penelitian Grace, Lestari dan Suprpti dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti dalam keterampilan menulis. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang diteliti. Grace, Lestari dan Suprpti menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk*, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Gendhis* dengan menerapkan permainan kartu *puzzle* bergambar.

Fitria (2017) melakukan penelitian *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Berbasis Storybird di SDN Tlogoharum Pati*. Penelitian pengembangan tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran membaca *Storybird* dan mendeskripsikan tingkat validitas model pembelajaran tersebut. Pembelajaran membaca berbasis *storybird* ini telah diujicobakan terhadap 23 siswa kelas II SDN Tlogoharum 02 Pati. Penelitian Fitria memiliki beberapa persamaan dengan penelitian ini. Seperti penelitian Fitria, penelitian ini juga mengembangkan model pembelajaran dalam membaca pemahaman. Hanya

saja penelitian Fitria mengembangkan model pembelajaran membaca berbasis *Storybird* sedangkan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity* dengan menerapkan permainan *puzzle*.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas diketahui bahwa pengembangan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity* maupun permainan *puzzle* sudah pernah dilakukan. Akan tetapi, penelitian yang menerapkan permainan *puzzle* dalam model *Directed Reading Thinking Activity* untuk pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata belum pernah dilakukan. Oleh karena itu pengembangan *Model Pembelajaran Gendhis dalam Memahami dan Menulis Isi Teks Cerita Mahabharata kelas X SMA di Slawi* layak untuk dijadikan bahan penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dan dapat bermanfaat sebagai model pembelajaran membaca pemahaman dan menulis isi teks cerita agar dapat membantu siswa dalam berlatih membaca pemahaman dan menulis isi teks cerita.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Model Pembelajaran

Sudjana (2011:19) menyatakan bahwa salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah merencanakan program belajar mengajar. Guru dituntut untuk mampu merancang model pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa. Trianto (2013:52) menyebutkan pemilihan atau perancangan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh materi yang diajarkan,

tujuan yang akan dicapai, serta karakteristik siswa. Guru harus mempertimbangkan tiga faktor tersebut agar model pembelajaran tersebut dapat efektif diterapkan di dalam kelas.

Seperti yang telah disebut sebelumnya, perancangan model pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, salah satunya yaitu perkembangan kognitif siswa. Model pembelajaran yang dirancang untuk siswa SMA berbeda dengan model pembelajaran untuk siswa SD. Siswa SMA memiliki perkembangan kognitif yang lebih matang sehingga dapat menerima pembelajaran yang lebih rumit dibandingkan dengan siswa SD.

Menurut Hamalik (2011:33), salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa adalah minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau sesuatu yang dipelajarinya dapat bermakna bagi dirinya. Faktor minat ini dapat dibangun dengan cara merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut akan menumbuhkan semangat dalam diri siswa untuk mempelajari suatu materi dan siswa akan menganggap belajar bukan merupakan suatu beban karena mereka melakukannya dengan perasaan senang.

Guru dapat merancang model pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran, tapi juga dapat membuat pekerjaan guru menjadi lebih ringan. Guru tidak perlu berulang-ulang menjelaskan materi secara detail agar siswa paham. Guru dapat merancang model pembelajaran yang menarik agar siswa dapat terlibat secara langsung apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan metode yang digunakan lebih bervariasi,

sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga (Sudjana dan Rivai, 2009:2).

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli tersebut, Guru diharapkan dapat lebih mengeksplorasi pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan dasar model pembelajaran. Untuk memaksimalkan dampak dari penggunaan model tersebut, guru perlu melakukan penyeleksian terhadap model-model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa, materi yang akan diajarkan serta sarana prasarana yang menunjang.

2.2.2 Model Pembelajaran Gendhis Merupakan Hasil Pengembangan dari Permainan *Puzzle* dan Model *Directed Reading Thinking Activity*.

Model pembelajaran *Gendhis* dikembangkan dari permainan *puzzle* dan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity*. *Puzzle* adalah permainan yang dimainkan dengan tujuan menyusun gambar, dengan cara gambar diacak terlebih dahulu. Kata *Gendhis* berasal dari kata *Gatekna*, *bedheken*, dan *tulis*. Menggunakan kata *Gatekna*, *bedheken*, dan *tuliskarena* mengikuti dari langkah-langkah pembelajaran yang dibuat dari pengembangan model *Directed Reading Thinking Activity* dan permainan *puzzle*.

Model *directed reading thinking activity* merupakan sebuah model pengajaran membaca yang menggunakan pendekatan proses, sehingga mendorong peserta didik untuk menjadi pembaca yang efektif dan aktif. Model pembelajaran membaca *directed Reading thinking activity* dikembangkan oleh Russel G. Stauffer pada tahun 1969.

Menurut Stauffer, Model pembelajaran *directed raeding thinking activity* memfokuskan keterlibatan siswa dengan teks, karena siswa memprediksi dan membuktikannya ketika membaca. Dengan model pembelajaran ini guru bisa memotivasi usaha dan konsentrasi siswa dengan melibatkan mereka secara intelektual serta mendorong mereka merumuskan pertanyaan dan hipotesis, memproses informasi, dan mengevaluasi solusi sementara (Rahim 2011:47).

Kombinasi dua elemen tersebut dapat menciptakan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini mengembangkan permainan kartu puzzle untuk membantu siswa belajar memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata dalam bentuk model pembelajaran *Gendhis*. Kata *Gendhis* berasal dari kosa kata *gatekna*, *bedhekna*, dan *tulis* dari kata tersebut sudah menggambarkan langkah-langkah dari model pembelajaran *Gendhis*.

Model pembelajaran *Gendhis* merupakan model yang dalam pelaksanaannya menggunakan gambar secara acak. Perbedaan antara model *Directed Reading Thinking Activity* terletak pada tekniknya, yang mana model *Directed Reading Thinking Activity* menggunakan satu gambar sedangkan *Gendhis* harus terdiri dari beberapa gambar yang diacak. Model ini mengajak siswa untuk berkelompok dan berperan aktif dalam menyusun rangkaian dari gambar teks cerita Bima Bungkus. Kemudian mengubah rangkaian gambar dalam bentuk teks. Setelah itu siswa akan membuktikan benar atau tidaknya cerita ketika membaca teks asli dari guru. Dengan menggunakan prediksi siswa dan membuktikannya sendiri, model ini menekankan pada ingatan implisit siswa,

jenis daya ingat yang menghubungkan kembali informasi melalui intuisi dan pengalaman (Beaulieu, 2008:14).

Model *Gendhis* bertujuan membantu siswa berlatih memahami dan menulis kembali isi teks cerita dengan cara yang berbeda. Dalam pembelajaran ini siswa akan saling bekerja sama dan bersaing dalam memahami dan menulis kembali isi teks cerita. Siswa akan terdorong untuk saling membantu satu sama lain dan mendorong untuk melakukan usaha yang maksimal (Slavin, 2010:81-82). Pada akhirnya tujuan pembelajaran pun tercapai, siswa menjadi mudah untuk memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata.

Pelaksanaanmodel pembelajaran *Gendhis* yaitu sebagai berikut,

- a) Guru menuliskan judul teks bacaan yang akan dibaca oleh siswa di papan tulis.
- b) Guru menyuruh siswa memprediksi isi teks bacaan yang akan dibaca berdasarkan judul tersebut.
- c) Guru mengenalkan gambar tokoh-tokoh di dalam cerita Bima Bungkus.
- d) Guru menyiapkan gambar acak yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran.
- e) Siswa secara berkelompok (5-6 siswa) menerima gambar acak dari cerita Bima Bungkus.
- f) Siswa bersama kelompoknya menulis cerita dengan cara mengurutkan gambar tersebut. Setiap satu gambar mewakili satu paragraf.
- g) Perwakilan masing-masing kelompok maju mempresentasikan hasil diskusinya.

- h) Siswa dan guru bersama-sama membuktikan prediksi siswa dengan melihat teks asli yang sudah disiapkan oleh guru.
- i) Kelompok yang ceritanya mendekati benar akan mendapatkan reward.
- j) Siswa bekerja sama menemukan ide pokok, unsure instrinsik dan memberi tanggapan terhadap teks asli bima bungkus..
- k) Setelah itu, siswa menulis kembali isi teks cerita Bima Bungkus berdasarkan teks asli secara individual.
- l) Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama mengenai pembelajaran hari ini.

2.2.3 Membaca Pemahaman

Hal yang paling penting dalam kegiatan membaca ialah kemampuan seseorang untuk memahami makna bacaan secara menyeluruh, atau yang disebut dengan kemampuan membaca pemahaman. Tarigan (2008 :56), membaca pemahaman merupakan jenis memabaca yang bertujuan untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan (*literal standars*), resensi kritis (*critical review*), drama tulis (*printed drama*) serta pola-pola fiksi (*patterns of ficion*).

Dalman (2014:87), membaca pemahaman merupakan keterampilan yang berada pada urutan paling tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Oleh sebab itu, setelah membaca teks, pembaca diharapkan dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan cara membuat rangkuman isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan menyampaikannya baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka kemampuan membaca pemahaman ialah kemampuan untuk memahami isi bacaan atau teks secara menyeluruh dan dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan cara membuat rangkuman isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri melalui aktivitas proses kognitif yang dilakukan pembaca.

2.2.4 Menulis Isi Teks Cerita

Menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (berkomunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno dan Yunus, 2007:1.3). Hubungan antara membaca dan menulis yaitu membaca adalah merupakan proses awal yang melatih dan meningkatkan ketrampilan bahasa lisan sehingga mampu mengembangkan keterampilan bahasa tulis dalam bentuk sastra.

Selanjutnya yang dimaksud dengan kemampuan menulis kembali cerita adalah kemampuan atau kesanggupan siswa untuk menulis kembali gambaran isi cerita yang telah dibacanya dari awal hingga akhir cerita ke sebuah tulisan (Amin:2012).Jadi dapat disimpulkan bahwa menulis kembali isi cerita adalah suatu kegiatan penyampaian pesan menggunakan bahasa tulis untuk menggambarkan kembali isi cerita yang telah dibaca.

Adapun langkah-langkah menulis kembali cerita yang telah dibaca yaitu sebagai berikut (Elly, 2011).

- a) Membaca cerita dan membuat simpulan isi cerita.

Setelah membaca cerita tersebut tulislah judul, tokoh utama cerita, watak tokoh utama, dan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut. Kemudian

menulis simpulan isi cerita yang telah dibaca dengan bahasa yang mudah dipahami.

Simpulan merupakan intisari atau bagian ringkas yang mengungkapkan gagasan utama dari suatu uraian atau pembicaraan dengan memberi penekanan ide pokok atau gagasan sentral serta penyelesaian dari permasalahan yang diungkapkan. Langkah membuat simpulan diantaranya dengan membaca terlebih dulu cerita, mengidentifikasi ide pokok cerita kemudian menyimpulkan gagasan utama berdasarkan ide pokok cerita tersebut.

b) Menentukan pokok-pokok isi cerita

Menentukan pokok-pokok isi cerita dapat dilakukan dengan menganalisis bagian-bagian penting dari cerita tersebut atau dengan cara menentukan ide-ide pokok cerita kemudian menuliskan ide-ide pokok tersebut.

Ide pokok berupa pikiran utama atau gagasan utama yang mengandung pokok persoalan atau inti persoalan. Letak ide pokok di awal paragraf (deduktif), akhir paragraf (induktif), awal dan akhir paragraf (deduktifinduktif), dan menyebar di seluruh kalimat (paragraf narasi dan deskripsi). Ide pokok dinyatakan secara eksplisit dalam kalimat utama atau kalimat topik. Ide pokok dituangkan dalam satu kalimat dan kalimat tersebut disebut juga kalimat utama. Biasanya kalimat utama dapat diidentifikasi dengan mudah.

c) Menulis kembali isi cerita yang dibaca dengan bahasa sendiri

Setelah menulis pokok-pokok isi cerita, kemudian kembangkan pokokpokok dari isi cerita tersebut dengan pilihan kata yang tepat dalam kalimat yang jelas dan efektif menjadi kerangka cerita. Lengkapi dan rangkai kerangka cerita menjadi cerita yang utuh. Dan perbaiki cerita yang telah utuh tersebut dengan memperbaiki ejaan, tanda baca, dan tata bahasanya.

2.2.5 Kerangka Berpikir

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang dianggap paling sulit adalah pembelajaran memahami dan menulis isi teks cerita mahabharata. Umumnya siswa merasa kesulitan karena bahasa yang digunakan pada cerita. Rumitnya bahasa yang digunakan dan jarang didengar siswa semakin membuat siswa kesulitan dalam memahami isi bacaan.

Model pembelajaran sebagai perantara atau pendukung tercapainya tujuan diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih menyukai dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa jawa. *Gendhis* merupakan model pembelajaran berupa permainan yang membuat siswa berfikir aktif dan kreatif untuk mempermudah siswa dalam memahami isi teks cerita. Maka dengan pengembangan model pembelajaran *Gendhis* ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat memahami dan menulis isi teks cerita Mahabharata dengan mudah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan model pembelajaran dengan media pembantu yang menarik, inovatif serta menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan 61,7% siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks cerita Mahabharata, dan 63,3% mengalami kesulitan dalam menulis kembali isi teks cerita Mahabharata. Faktor penyebab kesulitan siswa adalah bahasa yang tidak mudah dipahami serta cara mengajar yang klasik dan cenderung monoton sehingga siswa kurang tertarik dan tidak memiliki antusias. Dengan demikian, siswa mengaku membutuhkan model pembelajaran dan media pembantu untuk memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata.
2. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan membutuhkan model dan media pembantu dalam pembelajaran memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata. Hal tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru kurang mampu menarik perhatian dan antusias siswa dalam mempelajari teks cerita Mahabharta. Guru masih menggunakan model

pembelajaran klasik dan tidak menggunakan media yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu guru sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

3. Penyusunan prototipe model pembelajaran *Gendhis* terdiri dari pengertian, tujuan, dan pengembangan sintaks model pembelajaran *Gendhis*. *Gendhis* (*Gatekna, bedheka, tulis*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari permainan *puzzle* dan model pembelajaran *Directed Reading Thinking Activity*. Tujuan dari media pembelajaran *Gendhis* adalah mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa, mengembangkan kemampuan *public speaking*, dan kemampuan menulis siswa. Model pembelajaran ini terdiri dari enam langkah yaitu, 1) pemberian materi mengenai cerita Mahabharata berjudul *Bima Bungkus*, 2) permainan media *Gendhis* bagian susun gambar, 3) permainan media *Gendhis* bagian tebak cerita di balik gambar, 4) permainan media *Gendhis* bagian bercerita, 5) permainan media *Gendhis* bagian tulis, dan terakhir 6) evaluasi pembelajaran.
4. Ahli model, ahli materi, dan pengguna menyatakan bahwa model pembelajaran *Gendhis* layak digunakan sebagai model pembelajaran memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata siswa SMA kelas X. Para ahli dan pengguna juga memberikan saran guna meningkatkan kualitas dan meminimalisir kelemahan model. Ahli model menyarankan untuk menyesuaikan materi ajar dengan indicator, memperbaiki kualitas media pembantu sehingga efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran secara

berulang-ulang, serta memperbaiki perangkat pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan materi berkenaan unsur intrinsik cerita serta memperbesar ukuran media. Pengguna menyarankan agar memperbaiki perangkat pembelajaran sehingga mudah digunakan oleh guru dan siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar model pembelajaran *Gendhis* diujicobakan untuk mengetahui keefektifan model *Gendhis* dalam pembelajaran memahami dan menulis kembali isi teks cerita Mahabharata di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardalis. 2007. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sarwono, Jonathan, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha. Ilmu.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subagyo, P. Joko. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung :ALFABETA.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Bandung: CV Alfabeta.