

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek Berdasarkan Kurikulum 2013

Sistem pendidikan di Indonesia banyak sekali mengalami perubahan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan-perubahan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas nilai mutu pendidikan di Indonesia serta mampu menghasilkan manusia-manusia yang cerdas, terampil, berbudi luhur dan berakhlak baik. Salah satu perubahan sistem pendidikan di Indonesia yaitu perubahan kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu⁷. Adanya kurikulum diharapkan mampu mengarahkan proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang jauh lebih baik.

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 dapat diterapkan dalam seluruh kegiatan pembelajaran pada tiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum. Kompetensi inti satu dan dua berisi aspek spiritual (religi dan sosial), kompetensi inti tiga dan empat berisi aspek pengetahuan serta keterampilan.

Aspek-aspek yang dikemukakan dalam Kurikulum 2013 menurut Mulyasa (2013:25) sebagai berikut.

a. Pengetahuan

Nilai dari aspek pengetahuan ditekankan pada tingkat pemahaman peserta didik dalam hal pelajaran yang bisa diperoleh dari ulangan harian, ulangan tengah atau akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Pada Kurikulum 2013, aspek

pengetahuan bukanlah aspek utama seperti pada kurikulum-kurikulum yang dilaksanakan sebelumnya.

b. Keterampilan

Keterampilan adalah aspek baru yang dimasukkan kedalam kurikulum di Indonesia. Keterampilan merupakan upaya penekanan pada bidang *skill* atau kemampuan. Misalnya kemampuan untuk mengemukakan opini pendapat, berdiskusi, membuat laporan dan melakukan pre-sentasi. Aspek keterampilan merupakan aspek yang cukup penting karena jika hanya dengan pemahaman, maka peserta didik tidak dapat menyalurkan pengetahuan yang dimiliki dan hanya menjadi teori semata.

c. Sikap

Aspek sikap merupakan aspek tersulit untuk dilakukan penilaian. Sikap meliputi sopan santun, adab dalam belajar, sosial, daftar hadir, dan keagamaan. Kesulitan dalam penilaian sikap banyak disebabkan karena guru tidak mampu setiap saat mengawasi peserta didiknya sehingga penilaian yang dilakukan tidak begitu efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan sebuah tolak ukur peserta didik dalam belajar pada jenjang pendidikan tertentu. Standar kompetensi lulusan itu harus dimiliki oleh setiap peserta didik pada tingkatan tertentu yang memuat tiga ranah, yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi dalam Kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada peserta didik..

2. Kompetensi Inti

Kompetensi inti harus dimiliki semua peserta didik guna mencapai sebuah tujuan yang ditentukan. Kompetensi inti merupakan gambaran pemahaman yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam tiap mata pelajaran yang diikuti. Senada

dengan uraian tersebut Mulyasa (2007:174) menjelaskan pengertian kompetensi inti adalah sebagai berikut.

Kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran; sehingga berperan sebagai *integrator horizontal* antarmata pelajaran. Kompetensi inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi inti. Kompetensi inti merupakan operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan yang terdapat dalam kompetensi inti 1, sikap sosial yang terdapat dalam kompetensi inti 2, pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi inti 3, dan penerapan pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi 4. Keempat kelompok itu menjadi acuan dari kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif.

Tim Kemendikbud (2013:6) menjelaskan Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi kelompok 3, dan penerapan pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi inti kelompok 4.

Kompetensi inti merupakan terjemahan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif,

kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Rumusan kompetensi inti sebagai berikut.

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Keempat kompetensi tersebut menjadi acuan dari kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Setiap jenjang pendidikan memiliki empat kompetensi inti sesuai dengan paparan peraturan pemerintah. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, kompetensi inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal kompetensi dasar.

3. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Majid (2011:43) mengemukakan, bahwa kompetensi dasar merupakan perincian atau penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi. Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik dan

rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari peserta didik yang digambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, penge-tahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar dapat merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas, serta digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu.

Berdasarkan beberapa para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kompetensi dasar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik tidak hanya memberikan pengetahuan saja melainkan mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Kompetensi dasar merupakan gambaran

umum tentang apa saja yang dapat dilakukan peserta didik dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan oleh peserta didik dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dalam pembelajaran yaitu mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.

4. Alokasi Waktu

Alokasi waktu ini digunakan oleh pendidik untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang diperlukan saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, alokasi waktu akan memperkirakan rentetan waktu yang dibutuhkan untuk setiap materi ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan perkiraan berapa lama atau berapa kali tatap muka saat proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Alokasi waktu menuntun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas sehingga kegiatan selama proses pembelajaran lebih terarah, lebih inovatif dan tersusun baik. Dengan memerhatikan alokasi waktu pada saat proses pembelajaran, pendidik dapat membuat kegiatan

pembelajaran lebih menyenangkan dan menambah motivasi belajar peserta didik. Alokasi belajar bahasa Indonesia di SMAN 1 Compreng yaitu 4 x 45 menit (2 kali pertemuan).

B. Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek

1. Pengertian Mendemonstrasikan

Gintings (2008:53) menyatakan bahwa kata peragaan dalam bahasa inggris *demonstrate*. Skalipun kedua kata tersebut secara umum dapat diartikan sebagai memperlihatkan, tetapi dalam konteks pembelajaran peragaan atau demonstrasi tidak berarti sekedar memperlihatkan tetapi lebih dari itu, peragaan diartikan sebagai membimbing dengan cara memperlihatkan langkah-langkah atau menguraikan rincian dari suatu proses. Lebih sederhana dari peragaan adalah *showing* atau memperlihatkan bentuk dan penampilan secara sepintas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online “Mendemonstrasikan adalah (1) mempertunjukkan; (2) mempertontonkan; (3) memperagakan.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa mendemonstrasikan adalah Mempertunjukan dengan cara memperlihatkan suatu peristiwa atau kejadian yang pernah terjadi ataupun yang akan dilakukan oleh seseorang.

2. Pengertian Berbicara

Linguis berkata bahwa “speaking is language”. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Perlu kita sadari juga bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi lkegiatan berbicara yang

efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif; dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya itu. (Greene & petty dalam tarigan 1981 : 3-4).

Keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya. Pembicara yang baik memberikan contoh yang dapat ditiru oleh penyimak yang baik. Pembicara yang baik memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan. (Tarigan, 1989 :86)

3. Nilai Kehidupan

(<http://www.pustakapedia.net/2015/11/nilai-nilai-krhidupan-dalam-cerpen-.html/m=1> diakses 12 maret 2017) menjelaskan, bahwa nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam sebuah cerpen yaitu (nilai sosial, nilai budaya, nilai religius, nilai humanistic, nilai estetika, nilai edukatif, nilai psikologi, nilai moral) penulis hanya berfokus pada pembahasan mengenai nilai moral.

4. Nilai Moral

Nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk dalam perilaku sehari-hari. Nilai moral dapat mencakup masalah, yang boleh dikatakan, bersifat tak terbatas. Ia dapat mencakup seluruh persoalan hidup dan kehidupan, seluruh persoalan yang mencakup harkat dan martabat manusia. Secara garis besar persoalan hidup dan kehidupan manusia itu dapat dibedakan ke dalam persoalan hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial termasuk hubungannya dengan lingkungan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhannya (Nurgiantoro, 2012:323).

5. Cerita Pendek

a. Unsur-unsur Cerpen

Sama halnya dengan karya fiksi lain cerpen juga memiliki unsur-unsur pembangun yaitu unsur interinsik dan unsur ekstrinsik.

1) Unsur intrinsik.

a). Tema

Menurut Stanton dan Kenny (dalam Nurgiantoro 2012:67), tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Lebih jelas lagi Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiantoro 2012:68) mengatakan, tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur yang sistematis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

Dapat disimpulkan tema adalah jalan cerita yang menjadi pokok permasalahan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita pendek.

b). Alur

Alur atau plot dalam sebuah cerpen merupakan jalan cerita yang mengurutkan kejadian-kejadian dalam cerita. Menurut Brooks and Warren (dalam Hidayati 2009:97), alur adalah struktur gerak atau laku dalam suatu fiksi atau drama. Dapat disimpulkan bahwa alur adalah seluruh kejadian yang dilakukan oleh para tokoh dalam suatu cerita.

c). Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pemeran dalam teks cerpen yang menggambarkan karakter maupun sifat pemain dalam cerpen. Aminudin (2000:79), mengatakan bahwa, tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi itu mampu menjalin suatu cerita, sedangkan yang dimaksud penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku.

d). Latar

Latar merupakan gambaran suasana dalam cerita meliputi latar waktu, latar tempat, latar waktu dan situasi. Menurut Abrams (Nurgiantoro, 2012:217), latar atau *setting* yang disebut sebagai landas tumpu, menyaran kepada pengertian tempat,

hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

e). Sudut pandang

Sudut pandang ialah cara memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya, terdapat sudut pandang orang pertama (aku) dan sudut pandang orang ketiga (dia, mereka). Sudut pandang merupakan strategi, teknik secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang.

f). Amanat

Unsur intrinsik yang terakhir adalah amanat. Terdapat nilai-nilai dan ajaran yang dapat diambil dari cerita tersebut. Amanat akan mencerminkan pandangan hidup seorang pengarang tentang nilai-nilai kebenaran dalam kehidupan.

Mury wantobroto (2007:18) Mengatakan, “Amanat adalah ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya”. Amanat merupakan sesuatu yang berada dibalik tema atau pesan pengarang. Amanat berisi nilai-nilai kehidupan yang bermanfaat bagi pembaca. Diharapkan pembaca dapat mengambil hikmah yang disampaikan pengarang dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Unsur Ekstrinsik

Menurut Toyidin (2013:291-292), unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar cerita tetapi turut serta dalam membangun cerita. Unsur ekstrinsik cerpen pada dasarnya sama saja dengan unsur ekstrinsik pada karya sastra proses yang lain, tetapi perbedaannya disisi unsur ekstrinsik cerpen lekat dengan nilai-nilai moral, keagamaan, budaya, dan sosial.

a). Nilai Moral

Adalah nilai untuk manusia sebagai pribadi yang utuh, misalnya kejujuran; nilai yang berhubungan dengan akhlak; nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat.

b). Nilai Keagamaan

Adalah konsep mengenai penghargaan tinggi yang diberikan oleh harga masyarakat pada beberapa masalah pokok dalam kehidupan keagamaan yang bersifat suci sehingga menjadi pedoman bagi tingkah laku keagamaan warga masyarakat bersangkutan.

c). Nilai Budaya

Merupakan nilai-nilai yang bertolak dari perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Nilai budaya tersebut dapat mencakup berbagai masalah, diantaranya, kebiasaan hidup, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir, dan bersikap.

d). Nilai Sosial

Nilai sosial yang digunakan dari sebuah cerpen mencakup nilai kekeluargaan, kerjasama, kekompakan, dan sebagainya yang didalamnya adanya interaksi sosial antara seorang tokoh satu dan yang lainnya.

C. Metode Role Playing

1. Pengertian Metode Role Playing

Metode bermain peran *role playing* banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana yang menggembarakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, kesan yang didapat oleh siswa tentang materi yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Shoimin (2014:161) menyatakan, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran, dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka dan orang lain.

Menurut Komalasari (2014:80), mengemukakan bahwa, metode *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara yang menarik dalam menampilkan salah satu nilai kehidupan dalam teks cerpen. Dengan demikian, setiap siswa yang mengikuti pembelajaran menampilkan nilai kehidupan yang terdapat dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *role playing* dapat menampilkan salah satu nilai kehidupan dalam cerpen tanpa teks dengan menghayati, mendalami ikiran dan perasaannya.

2. Langkah-langkah Metode Role Playing

a. Langkah Perencanaan

- 1) Pelajari dengan cermat kegiatan yang akan disimulasika dan catat bagian-bagian atau langkah-langkah yang akan diperagakan. Berikan catatan untuk bagian-bagian utama atau langkah-langkah kunci.
- 2) Buatlah skenario simulasi merujuk kepada topic, dan tujuan pembelajaran serta catatan tentang bagian dan langkah-langkah utama yang telah dibuat pada langkah sebelumnya. Skenario ini meliputi
 - Alur dan prosedur kegiatan yang disimulasikan.
 - Berbagai peran, karakter dan pelakunya
 - Kunci-kunci pokok dari prosedur dan kompetensi yang akan diajarkan beserta standar keberhasilannya.
- 3) Siapkan dan periksalah peralatan serta perlengkapan pendukung lainnya.

- 4) lakukan uji coba serta penyempurnaan scenario simulasi yang telah dibuat menjadi scenario akhir yang akan digunakan dikelas.

b. Langkah Persiapan

- 1) siapkan dan periksalah kesiapan peralatan serta perlengkapan pendukung lainnya.
- 2) Jelaskanlah kepada siswa gambaran umum simulasi dan kaitannya dengan topik yang sedang dipelajari, tujuan yang akan dicapai serta apa yang akan diharapkan oleh siswa.
- 3) Siapkan scenario simulasi yang telah disempurnakan
- 4) Bagikan skrip kegiatan kepada siswa sesuai dengan perannya masing-masing dan berikan penjelasan tentang apa yang harus dan apa yang tidak boleh mereka lakukan.
- 5) Beri kesempatan kepada siswa untuk bertanya untuk memperjelas pemahaman dengan kegiatan simulasi dan perannya.

c. Langkah Pelaksanaan

- 1) Lakukan langkah demi langkah kegiatan simulasi sesuai dengan scenario
- 2) Guru berperan sebagai sutradara yang mengendalikan kegiatan agar simulasi berjalan sesuai dengan scenario dan dilaksanakan dengan serius.
- 3) Ingatkan siswa yang kurang serius agar memfokuskan diri pada kegiatan supaya memberikan makna bagi dirinya dan kelas.
- 4) Guru membuat catatan-catatan tentang hal-hal yang perlu didiskusikan pada akhir pembelajaran yang meliputi hal-hal yang perlu mendapat pujian dan hal-hal yang perlu diperbaiki.
- 5) Jika waktu masih tersedia, ulangi melajjukan langkah demi langkah dengan terlebih dahulu mendiskusikan hal-hal yang perlu diperbaiki. Jika perlu buat rotasi peran diantara sesama siswa untuk meningkatkan keluasan penguasaan kompetensi dan juga meningkatkan keluasan penguasaan kompetensi dan juga meningkatkan semangat belajar mereka.

- 6) Minta siswa menyebutkan urutan langkah-demi langkah dengan kecepatan sub-normal dan guru melakukan langkah sesuai dengan urutan yang disebutkan oleh siswa.

d. Langkah Evaluasi dan Penutup

- 1) Lontarkan sejumlah pertanyaan yang terkait dengan bagian atau langkah yang baru diperagakan berdasarkan catatan-catatan yang telah dibuat.
- 2) Minta komentar dari siswa tentang pelaksanaan langkah-langkah yang dilakukan oleh temannya.
- 3) Buatlah rangkuman dari kegiatan simulasi yang terkait dengan tujuan pembelajaran dengan menggalinya dari siswa.

3. Kelebihan Metode Role Playing

keunggulan utama dari metode bermain peran adalah:

- a. Mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya (*real situation*), sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja.
- b. Metode *roel playing* yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar PAKEM.
- c. Jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana (*athmosphere*) yang mendekati keadaan sebenarnya.

4. Kelemahan Metode Bermain Peran

- a. Tidak semua guru menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata.
- b. Tidak semua guru memiliki kompetensi merancang kegiatan simulasi.
- c. Memerlukan persiapan dan penyiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumber daya lainnya.

- d. Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadikan kegiatan yang sia-sia.
- e. Bisa terjadi demotivasi dalam diri siswa yang kurang berperan dalam kegiatan tersebut atau memainkan peran yang kurang disukainya.
- f. Jika waktu terbatas, tidak seluruh skenario pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa dapat tercapai.
- g. Terdapat kemungkinan siswa hanya menguasai kompetensi dari peran yang dimainkannya saja sehingga tidak runtuh.
- h. Terdapat kemungkinan siswa tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh diantara mereka.

A. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap peneliti-peneliti terdahulu. Berdasarkan judul yang peneliti ajukan, peneliti menemukan judul yang hampir sama pada penelitian terdahulu.

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu

Judul Penulis	Judul penelitian Terdahulu	Nama Penulis Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
“Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek Dengan	1) Pembelajaran Menganalisis Nilai-Nilai dalam Cerpen Melalui Kajian Analisis Wacana Kritis Dengan	Muhammad Jamaludin Hidayat (FKIP UNPAS)	Nilai-nilai dalam Teks Cerpen	a. Pembela-jaran Menganalisi b. Metode <i>Inquiri</i> c. SMPN 2 Margahayu

<p>Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas Xi Ipa SMA Pasundan 1 Cimahi STahun Pelajaran 2017/2018”</p>	<p>Menggunakan Metode Inkuiri Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Margahayu Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015</p>			
	<p>1) Pembelajaran Mengekspresikan Tokoh Protagonis dan Antagonis dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas XI SMA AL-Islam Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014</p>	<p>Desi Rosita (FKIP UNPAS)</p>	<p>Metode <i>Role Playing</i></p>	<p>a. Pembelajaran Mengekspresikan b. Teks Pembelajaran c. SMA AL-Islam Bandung</p>
	<p>2) Pembelajaran Membandingkan Teks Cerita Pendek dengan</p>	<p>Asmin Maulana (FKIP UNPAS)</p>	<p>Teks cerpen</p>	<p>a. Pembelajaran Membandingkan. b. Metode <i>Inkuiri</i></p>

	Teks Drama Melalui Metode <i>Inkuiri</i> pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Cikarang Sealatan Bekasi Tahun Pelajaran 2014/2015			c. SMAN 1 Cikarang
--	--	--	--	-----------------------

1. Hasil Penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Jamaludin Hidayat pada tahun 2015 yang berjudul “Pembelajaran Menganalisis Nilai-Nilai dalam Cerpen Melalui Kajian Analisis Wacana Kritis Dengan Menggunakan Metode Inkuiri Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Margahayu Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015”. Populasinya adalah siswa kelas VII SMPN 2 Margahayu. Pengambilan sampel pada kelas VII-J sebagai subjek penelitian. Hasil rata-rata prates 4,08 dan setelah mengikuti postes mencapai 7,01. Pemerolehan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menganalisis nilai-nilai dalam cerpen melalui kajian analisis wacana kritis dengan menggunakan metode inkuiri menunjukkan peningkatan. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada metode pembelajaran dan lokasi penelitian. Metode pembelajaran yang digunakan penulis adalah metode *role playing*. Perbedaan yang lain yaitu lokasi penelitian ini adalah SMP 2 Margahayu Bandung,

sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Cimahi.

2. Hasil Penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Desi Rosita pada tahun 2013 yang berjudul “Pembelajaran Mengekspresikan Tokoh Protagonis dan Antagonis dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas XI SMA Alslam Bandung Tahun Pelajaran 2013/2014”. Populasinya adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Al-Islam Bandung. Pengambilan sampel pada kelas XI IPA 1 sebagai subjek penelitian. Hasil rata-rata pretes 4,3 dan setelah mengikuti postes mencapai 6,0. Pemerolehan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mengekspresikan tokoh protagonist dan antagonis dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan peningkatan. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah metode *role playing*. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen. Perbedaan yang lain yaitu lokasi penelitian ini adalah SMA AL-Islam Bandung, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Cimahi.
3. Hasil Penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Asmin Maulana tahun 2015 yang berjudul “Membandingkan Teks Cerita Pendek dengan Teks Drama Melalui Metode *Inkuiri* pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Cikarang Sealatan Bekasi Rahun Pelajaran 2014/2015”. Populasinya adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Al-Islam Bandung. Pengambilan sampel pada kelas XI IPA 1 sebagai subjek penelitian. Hasil rata-rata pretes 4,3 dan setelah mengikuti postes mencapai 6,0. Pemerolehan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mengekspresikan tokoh protagonist dan antagonis dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan peningkatan. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah metode *role playing*. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen. Perbedaan yang lain yaitu lokasi penelitian ini

adalah SMA AL-Islam Bandung, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Cimahi.

Dari pemaparan diatas telah jelas mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas Xi Ipa Sma Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

E. Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya sebuah penelitian. Sugiyono (2014:91) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir menjelaskan secara teoretis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu adanya penerapan metode yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Penerapan metode pembelajaran merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran.

Keterampilan membaca merupakan aspek kebahasaan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Tarigan (2008:7) mengatakan bahwa, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya. Pembicara yang baik memberikan contoh yang dapat ditiru oleh penyimak yang baik. Pembicara yang baik memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan. (Tarigan, 1989 :86)

Linguis berkata bahwa “*speaking is language*”. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan

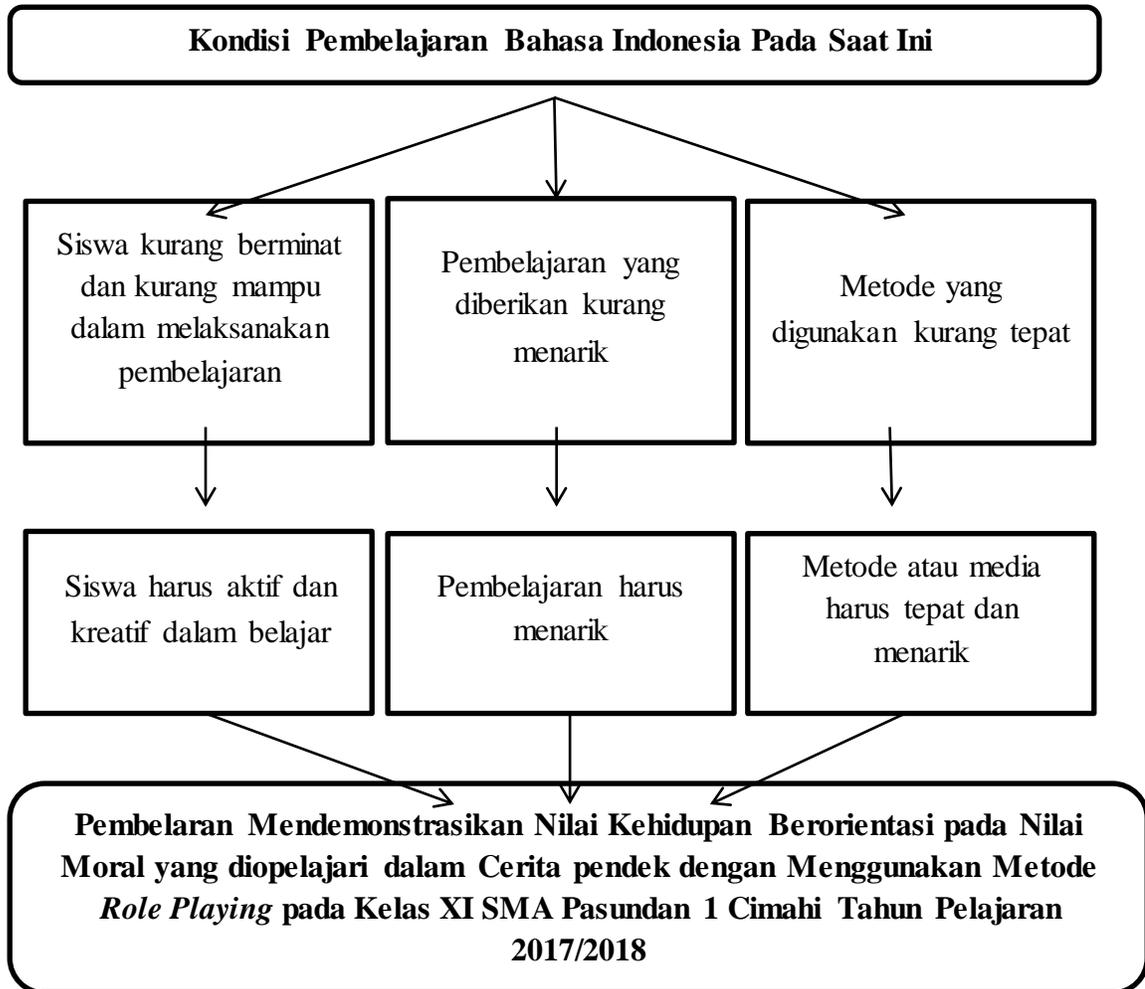
berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa.

Metode bermain peran *role playing* banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, kesan yang didapat oleh siswa tentang materi yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Komalasari (2014:80), mengemukakan bahwa, metode *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permaianan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berikut kerangka pemikiran yang peneliti buat dalam melakukan penelitian ini:

Tabel 2.2
Kerangka Pemikiran



memahami mata pelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton, sehingga siswa merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran, serta metode atau media yang digunakan kurang tepat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari pada Cerpen Pendek dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Hasil identifikasi masalah tersebut, penulis mempunyai asumsi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar siswa harus aktif, kreatif, dan inovatif, metode atau media

yang diberikan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, semoga kondisi pembelajaran bahasa Indonesia akan membangkitkan semangat para siswa dan guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga menciptakan situasi pembelajar yang menyenangkan.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam penelitian ini peneliti, mempunyai asumsi sebagai berikut:

- a. Peneliti telah lulus perkuliahan MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) di antaranya peneliti beranggapan telah mampu mengajarkan Bahasa dan Sastra Indonesia karena telah mengikuti perkuliahan Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) diantaranya: Pendidikan Pancasila, Pengetahuan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi, *Intermediate English For Education*, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan; Mata Kuliah Keahlian (MKK) diantaranya: Teori Sastra Indonesia, Teori dan Praktik Menyimak, Teori dan Praktik Komunikasi Lisan; Mata Kuliah Berkarya (MKB) diantaranya: Analisis Kesulitan Membaca, SBM Bahasa dan Sastra Indonesia, Penelitian Pendidikan; Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) diantaranya: Pengantar Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran; Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB) diantaranya: PPL I (*Microteaching*), dan Kuliah Praktik Bermasyarakat (KPB).
- b. Meningkatnya pemahaman siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran yang tercantum pada kompetensi inti dan kompetensi dasar mengenai “pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI ipa SMA Pasundan 1 Cimahi tahun pelajaran 2017/2018.
- c. Menurut kamus bahasa Indonesia, mendemonstrasikan adalah memper-tunjukkan, mempertontonkan, memperagakan. Gintings (2007:53) menyatakan bahwa kata peragaan dalam bahasa inggris *demonstrate*. Skalaupun kedua kata tersebut secara umum dapat diartikan sebagai memperlihatkan, tetapi dalam

konteks pembelajaran peragaan atau demonstrasi tidak berarti sekedar memperlihatkan tetapi lebih dari itu, peragaan diartikan sebagai membimbing dengan cara memperlihatkan langkah-langkah atau menguraikan rincian dari suatu proses. Lebih sederhana dari peragaan adalah *showing* atau memperlihatkan bentuk dan penampilan secara sepintas.

- d. Dalam (<http://www.pustakapedia.net/2015/11/nilai-nilai-kehidupan-dalam-cerpen-.html/m=1> diakses 12 maret 2017) menjelaskan, bahwa nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam sebuah cerpen yaitu (nilai sosial, nilai budaya, nilai religius, nilai humanistic, nilai estetika, nilai edukatif, nilai psikologi, nilai moral) pada penelitian ini penulis hanya berfokuskan pada nilai moral. Nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk dalam perilaku sehari-hari. Adalah nilai untuk manusia sebagai pribadi yang utuh, misalnya kejujuran; nilai yang berhubungan dengan akhlak; nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat.
- e. Metode role playing merupakan teknik pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran pengenalan diri dan orientasi kelompok, karena bisa membantu individu atau siswa menjadi lebih terarah, pada saat yang sama sehingga siswa dapat belajar secara baik dalam berkelompok.

i. Hipotesis

Sugiyono (2013:64) menyatakan bahwa, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti. Berdasarkan anggapan dasar di atas, penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut.

- a. Penulis mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *role playing*.
- b. Siswa kelas XI SMA mampu mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam Cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing*.

- c. Metode role playing efektif digunakan dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dikelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.