

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kedudukan pembelajaran memerankan isi fabel berdasarkan kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas VII SMP**

Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam membantu perkembangan peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Sebab pendidik terlibat langsung dalam menciptakan pembelajaran untuk membentuk kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dalam kurikulum 2013 sebagai aktualisasi kurikulum menuntut keaktifan sekaligus kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan aktivitas peserta didik sesuai rencana yang telah diprogramkan.

Kurikulum merupakan landasan atau acuan bagi setiap proses pembelajaran di sekolah. Di dalam kurikulum 2013 terdapat KI dan KD yang merupakan jenjang yang harus dilalui peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan namun dengan adanya Kurikulum 2013, diharapkan proses pembelajaran dapat terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Perubahan kurikulum pada hakikatnya tidak hanya sebagai upaya perbaikan peserta didik semata. Namun, pada dasarnya perubahan kurikulum berkaitan dengan berbagai hal utama yang terkait dengan mutu pendidik, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan tentunya kualitas peserta didik untuk menjadi lebih baik.

Majid (2014, hlm. 63) mengemukakan mengenai perkembangan kurikulum 2013 sebagai berikut:

Pengembangan Kurikulum 2013 berupaya untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan masa depan yang semakin lama semakin rumit. Menghadapi tantangan itu, kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi. Kompetensi global antara lain, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang baik, kemampuan untuk toleransi, kemampuan hidup dalam masyarakat global, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan minat serta bakat dan memiliki rasa tanggung jawab”.

Mulyasa (2013, hlm.22) mengemukakan, “Dalam kurikulum 2013 terdapat penataan standar nasional pendidikan antara lain, standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian, isi kurikulum 2013 mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan sebuah perkembangan dalam pembelajaran yang didalamnya ada rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan cara sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran memerankan isi fabel berorientasi pada nilai kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik secara lisan. Kegiatan ini ditunjukkan agar peserta didik mampu memerankan isi fabel berorientasi pada nilai kearifan lokal sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

#### **a. Kompetensi inti**

Kompetensi inti merupakan peningkatan kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Setiap mata pelajaran yang diajarkan dan dipelajari pada setiap satuan pendidikan harus mengacu pada pencapaian dan terwujudnya kompetensi inti yang dirumuskan.

Kementrian pendidikan dan kebudayaan (2013, hlm. 6) mengemukakan, “Kompetensi inti dirancang dalam empat kemampuan yang saling berhubungan yaitu berkenaan dengan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan”. Artinya, kompetensi inti dibuat berdasarkan komponen yang saling berkesinambungan yang mengacu kepada sikap dan pengetahuan peserta didik.

Menurut Mulyasa (2013, hlm. 173) mengemukakan, “Kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, sehingga berperan sebagai integrator horizontal antar mata pelajaran”. Hal tersebut menjelaskan bahwa kompetensi inti adalah tingkatan kemampuan yang harus dihasilkan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran.

Kompetensi inti memiliki penilaian yang dapat dilihat dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa. Priyatni (2014, hlm. 9) mengemukakan pengertian kompetensi inti sebagai berikut:

“Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasian kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasian, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal kompetensi dasar. KI dirancang dalam empat kelompok yang saling berkaitan yaitu sikap spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan penerapan pengetahuan (KI 4).”

Berdasarkan dengan pemaparan diatas kompetensi inti harus dimiliki semua peserta didik guna mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan. Kompetensi ini merupakan gambaran pemahaman yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam tiap mata pelajaran yang diikuti. Sehingga peserta didik dapat mengaktualisasi kompetensi keempat kemampuan tersebut.

#### **b. Kompetensi dasar**

Kompetensi dasar merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada setiap mata pelajaran di kelas tertentu dan dapat dijadikan acuan oleh guru untuk membuat indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Melalui kompetensi dasar, guru memiliki gambaran umum sebagai acuan dalam menyusun strategi pembelajaran.

Depdiknas (2016, hlm. 7) menyatakan pengembangan kompetensi dasar tidak dibatasi oleh rumusan kompetensi inti tetapi disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, kompetensi, lingkup materi dan psikopedagogi. Kompetensi dasar disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang ada di sekolah, tidak dibatasi oleh rumusan kompetensi inti.

Majid (2014, hlm.57) mengemukakan mengenai isi kompetensi dasar sebagai berikut:

Kompetensi dasar berisi tentang konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi dasar akan memastikan hasil pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut kepada keterampilan serta bermuara kepada sikap.

Kompetensi dasar diuraikan menjadi empat. Ini sesuai dengan rumusan kompetensi inti yang didukungnya, yaitu dalam kelompok kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi dasar yang diangkat oleh penulis berdasarkan kurikulum

2013 adalah 4.16 memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

### **c. Alokasi waktu**

Pelaksanaan suatu kegiatan memerlukan alokasi waktu tertentu. Alokasi waktu digunakan untuk memperkirakan berapa lama peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dan mempelajari materi yang telah ditentukan. Pendidik harus bisa mengatur waktu pada saat pembelajaran agar materi dapat disampaikan.

Mulyasa (2013, hlm. 206) mengemukakan, “Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, ke dalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya”. Artinya, alokasi waktu ditinjau dari keefektifan sistem belajar mengajar dengan mempertimbangkan hal-hal yang diperlukan oleh pendidik untuk mendapat ketercapaiannya dalam belajar mengajar.”

Majid (2014, hlm. 58) mengemukakan, “Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan berapa lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau di dalam kehidupan sehari-hari. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran”. Artinya, lamanya waktu yang diperlukan oleh siswa semata-mata yang dirancang oleh pendidik sesuai dengan materi yang diperlukan pada saat belajar mengajar serta peserta didik meninjau dari pengembangan perencanaan pembelajaran siswa.

Alokasi waktu sangat diperlukan untuk mempersiapkan secara lebih mendalam mengenai pembahasan materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik, sehingga pendidik dapat memanfaatkan waktu lebih tersusun dan terarah.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan oleh pendidik untuk menjadikan peserta didik mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari sesuatu yang dipelajari.

Degeng (Hamzah, 2012 hlm. 2) mengemukakan, “Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa dalam memilih, menetapkan,

mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan”. Artinya pendidik menjadi fasilitator serta mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Komalasari (2010, hlm. 3) mengemukakan, “Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik (pembelajar) yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar secara efektif dan efisien.” Artinya, pembelajaran akan efektif apabila peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pada saat proses pembelajaran.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011, hlm. 5) mengemukakan, “Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya”. Artinya proses pembelajaran akan sesuai dengan kebutuhan dan minatnya apabila pendidik mampu merencanakan serta memberikan kebutuhan peserta didik untuk memenuhi yang diperlukan peserta didik.

Berdasarkan pendapat keempat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik dengan sistem pembelajaran yang telah direncanakan atau di desain sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

### **3. Memerankan Isi Fabel**

#### **a. Pengertian Memerankan**

Wahab (2007, hlm.109) mengemukakan, “Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpolo dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda”. Artinya, suatu tindakan sesuai perasaan atau ucapan seseorang pada saat berkomunikasi.

Istilah peran dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) memiliki arti, “Pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat”. Artinya, setiap pemain yang memiliki karakteristik harus sesuai dengan lakonnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa peran adalah tingkah laku yang dimiliki seseorang ketika melakukan suatu pementasan, khususnya pementasan drama. Di samping itu peran juga memiliki arti sebagai orang yang

berkedudukan di dalam masyarakat. Orang dalam konteks ini bukan semata-mata mengacu pada seluruh individu, melainkan mengacu pada satu individu yang memiliki kedudukan tertentu di dalam masyarakat.

Hal senada juga diutarakan oleh Waluyo (2002, hlm 109) mengemukakan, “Berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama. Se jauh mana keterampilan seorang aktor dalam berperan ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh yang lain yang dibawakan”. Secara makna, pendapat Waluyo tersebut sama seperti pengertian berdasarkan KBBI di atas, hanya saja perbedaannya terletak pada fokus permasalahan. Waluyo berfokus pada ekspresi, sementara KBBI lebih mengarah pada individu yang melakukannya. Memang, pada dasarnya peran dan berperan tidak bisa dipisahkan. Hal ini serupa dua sisi mata uang logam. Jika satu sisi dihilangkan, maka sisi yang lainnya tidak akan berarti. Peran adalah individu ketika melakonkan tokoh lain, sedangkan berperan adalah tingkah laku yang dilakonkan individu tersebut sesuai dengan tokoh yang diperankannya.

Kalau kita hubungkan dengan pembelajaran di sekolah maka pembelajaran memerankan berkaitan dengan mengasah ekspresi peserta didik yang dalam konteks kali ini disebut berperan. Dan kegiatan berperan ini tidak akan terlepas dari tokoh. Maka dari itu agar bisa memahami kegiatan berperan dan memerankan di sini akan dijelaskan pengertian tokoh.

Abrams dalam Nurgiyanto (2012, hlm. 165) mengemukakan, “Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kuliatas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan”. Artinya pemeran yang mampu memerankan dengan ucapan dan tindakan yang sesuai dengan lakonnya.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat peneliti pahami bahwa yang dinamakan Tokoh adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami sebagian atau seluruh peristiwa yang terdapat di dalam plot. Cerita yang ditampilkan dalam drama merupakan seluruh kejadian yang dialami oleh para tokoh. Tokoh merupakan sosok sentral di dalam sebuah drana. Karena tanpa kehadirannya tidak mungkin ada cerita

dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam sebuah drama. Dengan kata lain tokoh wajib ada di dalam setiap pementasan drama.

Menurut Priyanti (2012, hlm. 110) mengemukakan, “Tokoh adalah para pelaku atau subjek lirik dalam karya fiksi”. Hal ini juga sama seperti pengertian ahli di atas. Keduanya mengacu pada para pelaku yang berperan di dalam suatu karya fiksi. Dalam hubungannya dengan tokoh, dikenal pula istilah penokohan atau perwatakan yang mengacu pada karakter, sifat, dan tingkah laku tertentu pada tokoh di dalam sebuah cerita atau drama. ini terjadi akibat dari adanya penempatan yang dilakukan pengarang atas sifat tertentu pada diri tokoh. Sejatinya watak tokoh dapat diamati melalui tindakannya, jalan pikiran, reaksi tokoh lain terhadap tokoh tertentu, tindakan tokoh terhadap suatu kejadian, dan juga bentuk fisik tokoh tersebut.

Emzir dkk (2016, hlm. 264) mengemukakan bahwa “Perwatakan sangatlah penting di dalam sebuah drama. Perwatakan sama halnya dengan tokoh, keduanya merupakan aspek krusial, tanpa perwatakan tokoh tidak akan mungkin ada. Begitu pula sebaliknya, watak hanya akan ada bila ada tokoh. Keduanya jelas saling membutuhkan”.

Hal senada juga diutarakan oleh Brahim (2016, hlm. 264) yang mengandaikan bahwa “Perwatakan dan alur memang tidak dipisahkan satu sama lain”. Artinya sebuah drama yang baik di dalamnya terdapat alur, tokoh dan perwatakan.

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2002, hlm. 227) mengemukakan unsur latar sebagai berikut.

“Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu: (1) latar tempat, yaitu mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar tempat disebut pula sebagai fisik (*physical setting*); (2) latar waktu, yaitu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi ; (3) latar sosial, mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Hal itu dapat berupa kebiasaan hidup, tradisi, cara berpikir dan bersikap, pandangan hidup, keyakinan dan status sosial”.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh itu adalah suatu karakter di dalam sebuah cerita yang saling mendukung dalam jalannya sebuah cerita. Selain hal itu tokoh terbagi sesuai jenis dengan kriteria tertentu.

Menurut Herman J. Waluyo (2002, hlm.14) mengemukakan tokoh sesuai dengan karakteristik, sebagai berikut.

”Pertama berdasarkan perannya terhadap jalannya cerita, ada beberapa jenis tokoh yaitu protagonis (tokoh pendukung cerita), tokoh antagonis (tokoh penentang cerita), dan tokoh tritagonis (tokoh pembantu). Pembagian yang kedua berdasarkan perannya dalam lakon serta fungsinya, terdapat jenis tokoh sebagai berikut: (1) tokoh sentral yakni tokoh yang paling menentukan gerak lakon; (2) tokoh utama yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral, dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral, dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral, dapat juga disebut tokoh tritagonis; tokoh pembantu, yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam cerita”.

Artinya pemeranan tokoh harus sesuai dengan karakteristik yang akan diperankannya. Maka bagi pemeran sebelum memerankan harus mengetahui terlebih dahulu watak yang akan diperankannya. Tokoh ini terbagi menjadi protagonis, antagonis dan tritagonis.

Menurut Oscar Brocket dalam buku Waluyo (2002, hlm. 116) mengemukakan tujuh langkah dalam latihan *beracting*, yaitu sebagai berikut.

1) Latihan Tubuh

Maksudnya adalah latihan ekspresi secara fisik. Kita berusaha agar fisik kita dapat bergerak secara fleksibel, disiplin dan ekspresif. Artinya, gerak gerik kita dapat luwes, tetapi berdisiplin terhadap peran kita dan ekspresif sesuai dengan watak dan perasaan aktor yang dibawakan.

2) Latihan Suara

Latihan suara ini dapat diartikan latihan mengucapkan suara secara jelas dan nyaring (vokal), dapat juga berarti latihan penjiwaan suara. Warna suara bagaimana yang tepat, harus disesuaikan dengan watak peran, umur peran, dan keadaan sosial peran itu.

3) Observasi dan imajinasi

Untuk menampilkan watak tokoh yang diperankan, aktor secara sungguh-sungguh harus berusaha memahami bagaimana memanifestasikan secara eksternal. Aktor mulai dengan belajar mengobservasi setiap watak, tingkah laku, dan motivasi orang-orang yang dijumpainya

4) Latihan konsentrasi

Konsentrasi diarahkan untuk melatih aktor dalam kemampuan membenamkan dirinya sendiri ke dalam watak dan pribadi tokoh yang dibawakan, dan ke dalam lakon itu. Konsentrasi memegang peranan penting dalam penjiwaan peran dan dalam gerak yakin.

5) Latihan teknik

Yang dimaksud dengan latihan teknik di sini adalah latihan masuk, memberi isi, memberi tekanan, mengembangkan permainan, penonjolan, ritme, *timing* yang tepat dan hal lain yang telah dibicarakan dalam penyutradaraan.

6) Latihan sistem *acting*



Aktor harus berlatih *acting*, baik dalam hal eksternal maupun internal, baik melalui pendekatan metode, maupun teknik.

7) Latihan untuk memperlentur keterampilan

Dalam latihan ini, peranan imajinasi sangatlah penting. Dengan imajinasi, semua latihan yang sifatnya seperti menghafal, menjadi lancar dan tampak seperti kejadian sebenarnya. Fungsi motivasi, sikap, dan fungsi karakter sangat penting dalam imajinasinya.

Sesorang yang akan memerankan sebuah watak atau penokohan maka haruslah kita berlatih sesuai dengan tokohnya tersebut. Tanpa berlatih biasanya seseorang tersebut akan terlihat canggung serta tidak terlihat dengan watak yang sedang diperankan.

Menurut Tarigan (2011, hlm. 90) mengemukakan unsur-unsur untuk membentuk bagian dari setiap lakon yang baik. Unsur-unsur tersebut meliputi:

1) Alur (plot)

Seperti juga bentuk-bentuk sastra lainnya, maka dalam sebuah lakon pun harus bergerak dari suatu permulaan melalui bagian pertengahan kemudian menuju suatu akhir. Dalam dram, bagian-bagian ini dikenal sebagai eksposisi, komplikasi, dan resolusi (*denonement*). (...)

2) Karakterisasi atau Penokohan

Karena suatu lakon memang singkat, maka sang dramawan haruslah memotret para tokohnya sedemikian rupa untuk membuat suatu kesan menjadi jelas dengan cepat. (...)

3) Dialog atau Percakapan

Dalam setiap lakon, dialog haruslah memenuhi dua kriteria, yaitu:

- a) Dialog haruslah turut menunjang aksi. Seorang dramawan harus berbuat lebih banyak dari hanya sekedar membuat dialognya menarik hati; dia harus membuatnya unggul dimana saja. (...)
- b) Dialog yang ditampilkan di atas pentas haruslah ditambah-tambahi serta dilebih-lebihkan. Maksudnya, harus jauh lebih tajam dan tertib dari pada ujaran sehari-hari. Tidak ada kata yang terbuang begitu saja; para tokoh harus berbicara jelas dan menuju sasaran.(...)

4) Aneka sarana dan kedramaan

Selain dari unsur-unsur yang telah dibahas di atas, masih terdapat sejumlah sarana kesastraan dan kedramaan lainnya yang turut menunjang kesuksesan suatu drama. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Gaya bahasa repetisi, baik yang berupa kontras (pertentangan) maupun yang berupa paralel (kesejaran).
- b) Gaya bahasa dan suasana yang serasi yang turut mensukseskan suatu drama sehingga haruslah diciptakan sebaik-baiknya.
- c) Perlambangan (*symbolisme*). Dengan mempergunakan benda atau hal-hal yang nyata seperti topan, bunga, kegelapan dan tenang, seorang penulis terkadang menyampaikan serta mengemukakan ide-ide yang abstrak. Unsur-unsur stilistika ini haruslah dilihat sebagai pola yang menyampaikan makna dan bukan hanya sebagai detail-detail faktual belaka.

- d) Empati serta jarak estetik (*emphaty and aesthetic distance*). Hal yang harus diperhatikan dalam sastra adalah terdapat dua kualitas yang dikenal sebagai empati atau pemahaman apresiasif terhadap suatu lakon apabila emosinya muncul sedemikian rupa yang membuatnya sadar setiap saat bahwa dia hanyalah seorang pemirsa atau pembaca.

## 2. Teks Fabel

### a. Pengertian fabel

Teks cerita fabel yaitu teks yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Hewan tersebut seolah-olah dapat berpikir, berbicara, berkarakter dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Hal tersebut dijelaskan oleh para ahli mengenai fabel.

Kosasih dan Restuti (2013, hlm. 2) mengemukakan, “Teks ini disebut fabel karena teks tersebut menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh hewan”. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti dapat memahami bahwa setiap karya sastra yang bersifat naratif dan para tokohnya merupakan hewan yang berperilaku sebagaimana manusia pada umumnya adalah teks fabel. Hewan di sini gunanya bukan sekedar menggambarkan budi dan watak manusia, melainkan untuk menjadi cerminan bahwa jika seorang individu tidak memiliki budi yang luhur maka bisa disandingkan dengan hewan .

Emzir dan Rohman (2016, hlm. 235) mengemukakan, “Fabel adalah dongeng tentang kehidupan dunia binatang. Dongeng tentang kehidupan binatang ini dimaksudkan menjadi teladan bagi kehidupan manusia pada umumnya”. Secara tekstual pengertian di atas tersebut memang sama dengan pengertian sebelumnya, yaitu sama-sama berfokus pada penggambaran nilai-nilai kehidupan yang divisualisasikan melalui tingkah laku hewan.

Sejalan dengan pengertian tersebut, Dick Hartoko dan B. Rahmanto *dalam* Emzir dan Rohman (2016, hlm. 235) juga mengemukakan, “Fabel merupakan cerita singkat, sering dalam bentuk sajak, yang bersifat dialektis, bertepatan dengan contoh yang konkret. Tumbuh-tumbuhan dan hewan ditampilkan sebagai makhluk yang dapat berpikir, bereaksi dan berbicara sebagai manusia dan diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengandung ajakan moral”.

Mulyadi, Andriyani dan Fajwah (2016, hlm. 259) mengemukakan, bahwa “Fabel merupakan salah satu jenis prosa lama yang mengisahkan pengajaran moral

dengan tokohnya yang diperankan binatang. Namun, binatang-binatang tersebut bertingkah laku layaknya manusia. Fabel disebut pula cerita moral karena dari teks tersebut dapat diambil nilai-nilai moral yang diperlukan dalam kehidupan”.

Fabel dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang.

Kemdikbud (2016, hlm 194) Fabel berasal dari bahasa latin *fabulat*. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

Fabel termasuk cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Karakter mereka ada yang baik dan ada juga yang tidak baik. Mereka mempunyai sifat yang jujur, sopan, pintar, dan senang bersahabat, serta melakukan perbuatan terpuji. Mereka juga ada yang berkarakter licik, jahat, culas, sombong, suka menipu dan ingin menang sendiri.

Cerita fabel menjadi salah satu sarana potensial dalam menanamkan nilai-nilai moral. Kita dapat belajar dan mencontoh karakter-karakter yang baik dari binatang itu agar kamu memiliki sifat terpuji.

Berdasarkan pengertian di atas dalam judul ini isi fabel memiliki pengertian apa yang tertulis di dalam sebuah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia namun diperankan oleh binatang. Fabel adalah warisan dari leluhur yang harus kita jaga. Lain daripada itu fabel termasuk ke dalam sebuah dongeng. Di bawah ini akan dijelaskan pengertian dongeng.

Mansidan (1987, hlm. 14) mengemukakan, “Dongeng adalah cerita khayal atau cerita yang tidak pernah terjadi.” Isi cerita tidak terikat dengan waktu dan tempat. Dari dongeng orang tidak mengharapkan sesuatu yang benar-benar terjadi, tetapi sesuatu yang dapat menghibur. Dongeng ini dibedakan atas dongeng binatang, dongeng keagamaan, dongeng biasa, dan dongeng jenaka.

Emzir dan Rohman (2016, hlm.235) mengemukakan, “Dongeng adalah prosa cerita yang isinya bersifat khayalan atau hanya ada di dalam fantasi pengarang”.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa teks cerita fabel adalah cerita moral yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita yang

menggambarkan watak dan budi manusia. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia.

### **b. Struktur Teks Fabel**

Teks Fabel memiliki struktur yang dapat membangun cerita tersebut menjadi menarik. Struktur tersebut dibutuhkan sebagai tahapan isi dari teks fabel tersebut.

Maka Mulyadi, Andriyani dan Fajwah (2016, hlm. 259) mengemukakan, struktur fabel tidak jauh berbeda dengan cerita fantasi. Struktur fabel terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda sebagai berikut:

- 1) Orientasi  
Bagian ini merupakan bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ketahap berikutnya.
- 2) Komplikasi  
Bagian ini berisi urutan kejadian yang dihubungkan secara sebab akibat. Bagian ini merupakan bagian inti cerita yang berisi permasalahan. Permasalahan dalam sebuah cerita harus ada dan harus diciptakan saat menulisnya.
- 3) Resolusi  
Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Penggambaran solusi pemecahan masalah dibuat kreatif mungkin agar menimbulkan kesan yang menarik.
- 4) Koda  
Bagian ini merupakan bagian akhir cerita yang biasanya berupa simpulan atau akhir cerita. Bagian ini juga dapat berisi perubahan yang dialami tokoh dan pengajaran moral yang dapat diambil.

Kemendikbud (2017, hlm. 212) mengemukakan, ada beberapa variasi dalam pengungkapan struktur fabel adalah sebagai berikut.

- 1) Mencermati variasi pengungkapan orientasi.
  - a. Orientasi diawali dengan deskripsi latar.  
Contoh: Pagi itu sang mentari menampakkan diri dengan senyum terindahya.
  - b. Orientasi diawali dengan latar dan kegiatan tokoh.  
Contoh: Dikeheningan malam Kura-kura nampak tidur pulas bersama Katak.
  - c. Orientasi diawali dengan latar di masa lalu.  
Contoh: Pada zaman dahulu, hiduplah sekelompok Gajah raksasa.
- 2) Mencermati variasi pengungkapan komplikasi.
  - a. Komplikasi diawali dengan konflik batin.  
Contoh: Semakin lama Kura-kura merasa hidupnya tidak berguna lagi.

- a. Komplikasi diawali dengan konflik fisik.  
Contoh: Ketika Gajah memasuki areal perkampungan. Semut merah tiba-tiba langsung menyerangnya. Semut menuduh Gajah melakukan penghancuran perkampungannya.
  - b. Komplikasi diawali dengan perubahan latar dan peristiwa tidak mengenakkan tokoh.  
Contoh: Bulan berganti bulan, tahun berganti tahun. Ternyata semua keadaan tak ada yang abadi. Persahabatan Gajah dan Semut hancur.
  - c. Komplikasi diawali dengan meredanya konflik.  
Contoh: Akhirnya masalah menjadi jelas. Tak ada salah paham lagi di antara kelompok Gajah dan Semut.
  - d. Diawali dengan dialog yang menandakan amannya keadaan.  
Contoh: Dengan kebersamaan akhirnya mereka selamat.
- 3) Mencermati variasi pengungkapan koda/pengembangan watak tokoh.
    - a. Deskripsi fisik tokoh.  
Contoh: Fani adalah kelinci yang lucu.
    - b. Kegiatan tokoh.  
Contoh: si gajah mengaum menunjukkan taringnya yang putih dan tajam.
    - c. Dialog tokoh dengan diri sendiri.  
Contoh: “Ah kue ini pasti nikmat sekali, apalagi jika aku makan sendiri”.
    - d. Dialog dengan tokoh lain.  
Contoh: “Ah kamu tidak bisa terbang karena kakimu kecil, kalau kakiku sempurna bisa melompat kemana-mana”.

Berdasarkan uraian di atas, struktur teks fabel merupakan susunan yang terdiri atas unsur-unsur yang saling berhubungan dalam satu kesatuan. Struktur tersebut harus terdapat dalam suatu teks fabel agar menjadi sebuah teks fabel yang utuh.

### c. Kaidah Kebahasaan Fabel

Teks cerita fabel memiliki aspek kebahasaan yang dapat menjadi ciri kebahasaan dalam teks tersebut. Maka Mulyadi, Andriyani dan Fajwah (2016, hlm. 260) mengemukakan, Aspek kebahasaan yang terdapat dalam teks fabel adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kata transitif dan intransitif  
Kata kerja yang digunakan dalam sebuah fabel adalah kata kerja transitif (diikuti objek) dan kata kerja intransitif (tidak diikuti objek pelengkap). Kata kerja tersebut digunakan menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku.
- 2) Menggunakan kata sandang *si* dan *sang*  
Kata sandang merupakan sejenis kata tertentu atau pembatas yang letaknya depan kata benda atau kata sifat. Kata sandang yang sering digunakan dalam sebuah fabel adalah kata sandang *si* dan *sang* pada penulisan tokoh. Misalnya, si Kancil.
- 3) Menggunakan kata keterangan tempat dan waktu  
Kata keterangan pada fabel digunakan untuk menggambarkan latar. Untuk menggambarkan latar tempat digunakan kata keterangan di (di

hutan). Sementara itu, untuk menggambarkan latar waktu digunakan kata keterangan waktu, seperti kemarin, sekarang, besok.

4) Menggunakan kata hubung kronologis waktu

Kata hubung kronologis waktu kata hubung yang menunjukkan urutan terjadinya sebuah peristiwa. Kata hubung kronologis ditandai dengan penggunaan kata lalu, kemudian, akhirnya, setelah itu, dan sebagainya.

Begitu pun hal senada dengan Kosasih dan Restui (2013, hlm. 4) mengemukakan ciri kebahasaan dalam teks cerita fabel terdiri dari kata sifat, latar tempat, waktu dan suasana. Ciri kebahasaan adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan kata kerja.
2. Menggunakan kata sandang *si* dan *sang*.
3. Menggunakan kata keterangan waktu dan tempat.
4. Menggunakan kata penghubung *lalu*, *kemudian*, dan *akhirnya*.

Ciri kebahasaan adalah suatu tanda yang digunakan agar penulis maupun pembaca dengan mudah menemukan suatu ciri dari teks cerita fabel. Adapun ciri teks fabel yaitu menggunakan kata kerja, menggunakan kata sandang, menggunakan kata keterangan waktu dan tempat yang menggunakan kata penghubung.

Kosasih dan Restui (2013, hlm. 6) mengemukakan, ciri bahasa dalam fabel adalah sebagai berikut.

1. Memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadian.
2. Memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat, dan suasana).
3. Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami pelaku.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri bahasa dalam cerita fabel terbagi dalam tiga ciri yaitu, pertama memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadian, kedua memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat, dan suasana), ketiga memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami pelaku..

#### **4. Metode *Role Playing***

##### **a. Pengertian Metode *Role Playing***

Metode ini merupakan metode yang di dalamnya terdapat pembelajaran bekerjasama dengan orang lain. Dalam praktiknya pembelajaran ini peserta didik bekerja mencari pasangan atau berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Maka pembelajaran dalam metode ini menonjolkan rasa kerjasama bukan belajar dengan bekerja sendiri. Setiap anggota harus bekerja aktif meskipun mereka mengerjakan tugas yang berbeda-beda untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Huda (2016, hlm. 208) mengemukakan, “*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Fogg, 2001)”.

Wahab (2007, hlm.109) mengemukakan, “Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan”.

Shoimin (2014, hlm. 161) mengemukakan, “Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain”.

Hamalik (2009, hlm. 48) mengemukakan, “Bermain peranan (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insan di kalangan siswa di kelas. Para siswa memainkan watak, perasaan, dan gagasan-gagasan persona lain di dalam suatu situasi yang khusus”.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan sesuai keyakinannya perannya dan dituntut peserta

didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan praktik-praktik berbahasa secara berkelompok.

**b. Langkah-langkah Memerankan Isi Fabel dengan Menggunakan Metode *Role Playing***

Dalam sebuah pembelajaran mestilah peserta didik mengikuti langkah-langkah dalam sebuah pembelajaran tersebut. Langkah-langkah pokok memerankan isi fabel antara lain:

- 1) Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan isi fabel yang sudah dipersiapkan.
- 2) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati isi fabel yang sedang diperagakan.
- 3) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 4) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil simpulannya.

**c. Langkah-langkah *Role Playing***

Penggunaan metode di dalamnya terdapat tahapan-tahapan yang harus diketahui agar metode ini berhasil dengan efektif. Penulis akan mengemukakannya beberapa langkah-langkah *Role Playing* menurut para ahli:

Emzir dan Rohman (2016, hlm 272) yang dikemukakan oleh Roestiyah (2011, hlm.91) sebagai berikut:

- (1) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini bahwa dengan jalan sosio-drama siswa dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Untuk itu, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan ,masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula; (2) guru harus memilih dengan menarik sehingga siswa tergerak untuk berusaha memecahkan masalah itu; (3) agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan pertama; (4) bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan.

Shoimin (2014, hlm.163) menambahkan langkah-langkah *Role Playing*, antara lain:



- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa sintak dari tahap-tahap pelaksanaan *Role Playing* di antaranya pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, pendidik menunjuk peserta didik untuk memerankan, pendidik membagi kelompok menjadi beberapa kelompok, pendidik menjelaskan kompetensi yang akan dipelajari kepada peserta didik, menunjuk peserta didik untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing peserta didik memerhatikan dan mengevaluasi atas penampilan teman-temannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan *Role Playing* ini sangat lengkap, baik dan juga terarah.

#### **d. Tujuan penggunaan metode *Role Playing***

Emzir dan Rohman (2016, hlm. 272) yang dikemukakan oleh Hamalik (2015, hlm. 1999), mengenai tujuan penggunaan metode bermain peran, sebagai berikut:

(1) belajar dengan berbuat: para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif; (2) belajar melalui peniruan (imitasi): para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka; (3) belajar melalui balikan: para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasi; (4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan: para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan dari metode ini yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan peserta didik yang meliputi interaksi peserta didik, tingkah laku peserta didik, dan keterampilan peserta didik dalam memerankan.

**e. Keunggulan *Role playing***

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan, sama halnya dengan metode *Role Playing* yang penulis gunakan. Berikut keunggulan *Role Playing* menurut Shoimin (2014, hlm. 162), antara lain:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.
- 9) Dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Menurut Gintings (2014, hlm.56) mengemukakan keunggulan utama dari metode bermain peran adalah:

- 1) 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.
- 2) Metoda bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar PAKEM.
- 3) Jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana (*athmosphere*) yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metoda permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap.

Berdasarkan uraian tersebut, metode *Role Playing* memiliki keunggulan pada saat pembelajaran. Metode ini tepat digunakan untuk pembelajaran kelompok serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berekspresi dan lebih aktif menggunakan daya khayal. Peneliti beranggapan bahwa metode ini tepat untuk memerankan isi fabel dengan menggunakan metode *Role Playing*.

#### **f. Kelemahan *Role Playing***

Setiap Metode memiliki kekurangan dan kelebihan. Peneliti akan memaparkan kelemahan Metode *Role Playing*. Shoimin (2014, hlm. 164) mengemukakan, kelemahan dari metode *Role Playing* sebagai berikut:

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberikan kesan baik tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Wahab (2007, hlm.111) mengemukakan, metode ini mengandung beberapa kelemahan di antaranya:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
- 4) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baikkhususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 5) Bermain memakan waktu yang banyak.
- 6) Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, metode *Role Playing* memiliki kelemahan pada saat pembelajaran. Maka dari itu penulis mencoba mengatasi kelemahan dalam metode ini.

### **5. Metode Simulasi**

#### **a. Pengertian Simulasi**

Peneliti menggunakan metode simulasi sebagai metode pembanding di dalam penelitian ini. Simulasi merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik yang dihadapkan kepada praktik di dalam situasi yang sesungguhnya. Namun dalam simulasi, peserta didik lebih

banyak berperan sebagai dirinya sendiri pada saat pembelajaran. Hal tersebut akan dijelaskan oleh para ahli.

Shoimin (2014, hlm. 170) mengemukakan, “Model pembelajaran simulasi adalah praktik yang sifatnya mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis).” Artinya peserta didik mampu memindahkan suatu situasi yang nyata atau membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata.

Huda (2016, hlm 139) mengemukakan, “Dengan simulasi, tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak di dunia nyata.” Artinya praktik dengan menggunakan simulasi dapat memudahkan peserta didik mempelajari umpan balik yang dikembangkan oleh peserta didik itu sendiri.

Simulasi menurut (Hasibuan dan Moedjiono, 2008:27) di dalam buku Harmianto, Faridli dan Taniredja (2013, hlm.39) mengemukakan, “Tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja). Artinya pengajaran mengenai perbuatan yang menunjukkan kita seolah-olah melakukan hal tersebut.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa simulasi merupakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan siswa dalam sebuah praktik yang dirancang atau dibuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata agar mudah dipahami oleh peserta didik.

#### **b. Langkah-langkah memerankan isi fabel dengan menggunakan simulasi**

Dalam sebuah pembelajaran mestilah peserta didik mengikuti langkah-langkah dalam sebuah pembelajaran tersebut. Langkah-langkah pokok memerankan isi fabel antara lain:

- 1) Guru memberikan gambaran teknis mengenai proses memerankan isi fabel.
- 2) Guru memberikan skenario cerita fabel yang berjudul “Cici dan Serigala” yang berisi aturan, peranan, langkah, catatan, dan tujuan dari memerankan isi fabel.
- 3) Siswa mencoba memerankan isi fabel yang berjudul “Cici dan Serigala” sebagai bentuk simulasi secara berkelompok.

- 4) Siswa melakukan simulasi sesuai dengan peraturan dalam memerankan isi fabel.
- 5) Guru mengevaluasi dari hasil memerankan isi fabel siswa.
- 6) Guru memberikan saran, arahan dan petunjuk dari hasil evaluasi siswa dalam memerankan isi fabel.
- 7) Siswa melakukan simulasi memerankan isi fabel yang berjudul “Cici dan Serigala” tanpa ada kesalahan yang sama.
- 8) Guru dan siswa mendiskusikan mengenai kesulitan-kesulitan dan hikmah yang bisa diambil oleh siswa.
- 9) Guru mengevaluasi dari pembelajaran memerankan isi fabel dengan membandingkan aktivitas simulasi dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan pemaparan tersebut, metode simulasi merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik yang dihadapkan kepada praktik di dalam situasi yang sesungguhnya. Di dalam metode ini peserta didik mempraktikkan suatu situasi sesuai dengan kehidupan nyata. Penulis mencoba untuk menentukan metode pembandingan untuk kelas kontrol dalam upaya mencapai pembelajaran memerankan isi fabel. Metode pembandingan yang akan dipakai oleh penulis merupakan metode simulasi.

Alasan penulis memilih metode simulasi sebagai metode pembandingan di kelas kontrol karena metode simulasi setara dan hampir serupa. Oleh karena itu, pada pelaksanaan pembelajarannya dengan metode *Role Playing* yang akan diterapkan dalam kelas eksperimen dapat bersaing.

### **c. Keunggulan Simulasi**

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan, sama halnya dengan Simulasi yang peneliti gunakan. Berikut keunggulan menurut Shoimin (2014, hlm. 173), antara lain:

- 1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik

- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Menjadikan siswa lebih paham materi pembelajaran.

Dalam buku Harmianto, Faridli dan Taniredja (2013, hlm.40) Menurut Hasibuan dan moedjiono (2008:27) memiliki beberapa kelebihan:

- (a) menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi;
- (b) menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi;
- (c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya;
- (d) memvisualisasikan hal-hal yang abstrak;
- (e) tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik;
- (f) memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa;
- (g) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi;
- (h) melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa simulasi memiliki keunggulan yaitu peserta didik mampu mengembangkan kreatifitas dan kepercayaan diri. Keunggulan simulasi ini membantu peserta didik untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran memerankan isi fabel.

#### **d. Kelemahan Simulasi**

Setiap Metode memiliki kekurangan dan kelebihan. Peneliti akan memaparkan kelemahan simulasi.

Shoimin (2014, hlm. 174) mengemukakan, kelemahan dari simulasi sebagai berikut:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Dalam buku Harmianto, Faridli dan Taniredja (2013, hlm.41) Menurut Hasibuan dan moedjiono (2008:27) memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- (a) efektivitasnya dalam memajukan belajar belum dapat dilaporkan oleh riset;
- (b) validitas simulasi masih banyak diragukan orang;
- (c) menuntut imajinasi dari guru dan siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa simulasi memiliki kelemahan yaitu peserta didik tidak selalu sesuai dengan pengalaman yang telah diberikan oleh pendidik, simulasi ini masih banyak yang diragukan, menuntut imajinasi pendidik dan peserta didik, psikologis peserta didik akan memengaruhi dalam melakukan simulasi.

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Agus Suprijono (2009, hlm.5) mengemukakan, “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dan identik dengan pemberian nilai, yang dimana ada ketentuan-ketentuan tertentu”.

Nana Sudjana (2009, hlm.3) mengemukakan, “Hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Wahidmurni, dkk (2010, hlm 18) mengemukakan, “seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya atau sikapnya terhadap suatu objek”.

Uraian di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar baik dari ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), hasilnya dapat berupa nilai atau perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik. Perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri peserta didik yang ditandai dengan perubahan tingkah laku secara kuantitatif dalam bentuk seperti penguasaan, pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, analisis, sintesis, evaluasi, serta nilai dan hasil belajar harus bermakna bagi peserta didik itu sendiri dalam menimbulkan prakarsa dan kreatifitas, artinya tidak terbatas pada perolehan nilai dari suatu bidang studi, tetapi bentuk sikap yang diperoleh dari belajar yang diikutinya dan untuk

selanjutnya menjadi bekal dasar pengalaman belajar berikutnya dan menjadi bekal peserta didik sebagai individu dan masyarakat. (Tia Santiawati 2016, hlm.60)

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pencapaian tujuan pembelajaran ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007, hlm. 76), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan metode *Role Playing* dan simulasi.

### **c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Menurut sudjana (2016, hlm.4) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut penilaian, yakni melakukan perbaikan dan kesempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan tujuan dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaiia hasil belajar yaitu mengetahui keberhasilan pada saat pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku peserta didik kearah tujuan pendidikan yang diharapkan. Menentukan perbaikan dan kesmpurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran.

### **d. Macam-macam Penilaian Hasil Belajar**

Aspek-aspek yang diukur dalam evaluasi berdasarkan Taksonomi tertentu seperti menurut Taksonomi Bloom (Lukmanul Hakim, 2009 hlm.121) meliputi:

1. Evaluasi Aspek Kognitif



- a. Pengetahuan berhubungan dengan kemampuan mengingat pada materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - b. Pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu materi pembelajaran. Contohnya menafsirkan, menjelaskan atau seperti memahami isi suatu cerita.
  - c. Penerapan adalah kemampuan menerapkan atau menafsirkan suatu materi pembelajaran yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru atau situasi yang konkrit, contohnya mampu memecahkan masalah sebagai penerapan dari informasi atau pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.
  - d. Analisis adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen-komponen atau bagian, sehingga susunannya dapat dimengerti.
  - e. Sintesis menunjukkan pada menghimpun bagian ke dalam suatu keseluruhan, seperti merumuskan tema suatu rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi atau fakta.
  - f. Evaluasi, yaitu kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan pada maksud atau kriteria tertentu. Contohnya, menilai dua hasil karya atau gambar lalu ditentukan, karya mana yang lebih baik dari yang lainnya.
2. Evaluasi Aspek Psikomotor
- Psikomotor atau keterampilan adalah melakukan suatu jenis kegiatan tertentu dicapainya keterampilan yang diperoleh seseorang yang ditandai oleh adanya kemampuan menampilkan bentuk-bentuk gerakan tertentu dalam melakukan suatu kegiatan, sebagai respons dari rangsangan yang datang pada dirinya yang ditampilkan dalam bentuk gerak-gerakan motorik jasmaniah atau keterampilan.
- 1) Tes paper and pencil, yaitu tes tertulis dengan sasaran kemampuan siswa dalam menampilkan karya. Misalnya hasil karangan prosa atau puisi.
  - 2) Tes identifikasi, yaitu mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi penyebab tidak bunyinya radio atau matinya lampu.
  - 3) Tes simulasi, yaitu mengukur kemampuan siswa melalui simulasi atau bantuan peralatan tiruan atau peragaan seolah-olah menggunakan suatu alat.
  - 4) Tes contoh kerja, yaitu untuk mengetahui penguasaan keterampilan dalam penggunaan suatu alat dengan menggunakan alat yang sesungguhnya bukan tiruan.
3. Evaluasi Aspek Afektif
- Evaluasi pada siswa berkaitan dengan sikap dilakukan melalui pengamatan dan interaksi langsung dengan siswa secara terus menerus. Instrumen evaluasi menggunakan angket bukan berdasarkan tes atau ujian. Keberhasilan belajar siswa dinilai dari aspek:
- 1) Sikap siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa diharapkan memiliki sikap yang baik terhadap pelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya memberikan motivasi secara terus menerus agar siswa tetap memiliki sikap yang baik terhadap pelajaran tersebut.
  - 2) Minat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran, seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, membaca buku dan catatan rapih serta lengkap, mengumpulkan tugas tepat waktu dan sebagainya.

## B. Hasil Penulisan Terdahulu

Hasil penulisan terdahulu merupakan hasil penulisan yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penulis lain. Kemudian dikomperasi oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penulisan terdahulu bertujuan untuk membandingkan penulisan yang akan dilaksanakan penulis dengan penulisan yang telah dilaksanakan oleh penulis terdahulu. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melakukan penulisan dengan lebih baik dari penulisan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

**Tabel 2.1**

### **Hasil Penulisan Terdahulu**

**Firdza Fauziah Nur Hilmy**

Nama	Firdza Fauziah Nur Hilmy
Judul	Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Fabel Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Pelajaran 2017/2018
Tempat Penulisan	SMP Negeri 3 Soreang
Pendekatan dan Analisis	Model Role Playing
Hasil Penulisan	Nilai rata-rata pretes yaitu 33,54, sedangkan Nilai rata-rata postes yaitu 77,51. Jadi selisih nilai rata-rata pretes dan postes yaitu 44.05
Persamaan	Penulis menggunakan teks dan model pembelajaran yang sama yaitu teks fabel dan model Role Playing.

Perbedaan	Kata kerja operasional dan tujuan penulis.
-----------	--

Tabel 2.2

### Hasil Penulisan Terdahulu

#### Rendi Riswandi

Nama	Rendi Riswandi
Judul	Pembelajaran Menyampaikan Dialog Drama dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas XI SMAN 3 Purwakarta
Tempat Penulisan	SMAN 3 Purwakarta
Pendekatan dan Analisis	Model <i>Role Playing</i>
Hasil Penulisan	Nilai rata-rata pretes yaitu 46,6, sedangkan Nilai rata-rata postes yaitu 88,29. Jadi selisih nilai rata-rata pretes dan postes yaitu 41,69.
Persamaan	Penulis menggunakan metode yang sama yaitu metode <i>Role Playing</i>
Perbedaan	Kata kerja operasional dan teks yang berbeda.

Tabel 2.3

### Hasil Penulisan Terdahulu

#### Rahmat Kurniawan

Nama	Firdza Fauziah Nur Hilmy
Judul	Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Menggunakan Model <i>Example Non Example</i> pada Siswa Kelas VIII SMP PGII 1 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016
Tempat Penulisan	SMP PGII 1 Bandung
Pendekatan dan Analisis	Model <i>Example Non Example</i>
Hasil Penulisan	Nilai rata-rata pretes yaitu 17,8, sedangkan Nilai rata-rata postes yaitu 90,3. Jadi selisih nilai rata-rata pretes dan postes yaitu 72,4
Persamaan	Penulis menggunakan teks yang sama yaitu teks fabel.
Perbedaan	Kata kerja operasional dan model yang dipakai.

Komparasi terhadap ketiga penulisan tersebut menghasilkan ketertarikan penulis dalam melakukan penulisan berkaitan memerankan isi fabel. Ketiga penulis terdahulu tersebut memberikan informasi yang dibutuhkan penulis berkaitan dengan judul penulisan yang digunakan oleh penulis. Bahkan penulis memiliki tujuan dalam judul tersebut yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh penulis dalam merancang proses penulisan. Sugiyono (2014, hlm 91) mengatakan, “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara menumbuhkan minat belajar siswa dan menumbuhkan keterampilan berbicara pada siswa. Sebagaimana dirumuskan dalam bagan berikut.



## D. Asumsi Dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh penulis. Asumsi atau anggapan dasar menjadi landasan berpijak bagi penyelesaian.

- a. Penulis dianggap mampu melaksanakan pembelajaran memerankan isi fabel di kelas VII SMPN 2 Lembang karena telah lulus mata kuliah 119 SKS. Diantaranya MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) yaitu: Pengantar Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran, Profesi Pendidikan, Teori Sastra Indonesia, Teori dan Praktik Pembelajaran Membaca, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia dan MKK (Mata Kuliah Keahlian) yaitu: Keterampilan Berbahasa, Perencanaan Pembelajaran, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia, Strategi Belajar Mengajar, Media pembelajaran, dan Penilaian Pembelajaran Berbahasa, MPK (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian) yaitu: Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama Islam, Pengetahuan Lingkungan Sosial Budaya Teknologi, *Intermediate English For Education*, Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Peserta didik di kelas VII SMPN 2 Lembang dianggap telah mampu memerankan isi fabel.
- c. Metode *Role Playing* dianggap efektif diterapkan dalam pembelajaran memerankan isi fabel di kelas VII SMPN 2 Lembang, karena metode ini yang memiliki karakteristik mengekspresikan diri sesuai penghayatannya terhadap tokoh atau peran yang akan dilakukannya.
- d. Metode *Role Playing* dianggap telah mampu dalam meningkatkan nilai atau pembelajaran memerankan isi fabel di kelas VII SMPN 2 Lembang, karena metode ini mampu memberikan keleluasaan peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Berdasarkan pernyataan di atas, perlunya penulis merumuskan asumsi agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti, untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian, guna menentukan dan merumuskan

hipotesis. Jika penulis sudah mampu merumuskan asumsi sebagai dasar dari masalah yang nantinya akan dilanjutkan pada perumusan hipotesis.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis merupakan hasil jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penulisan ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VII SMP 2 Lembang tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Peserta didik di kelas VII SMPN 2 Lembang tahun pelajaran 2017/2018 mampu mengikuti pembelajaran memerankan isi fabel.
- c. Metode *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran memerankan isi fabel di kelas VII SMPN 2 Lembang.
- d. Metode *Role Playing* dianggap telah tepat untuk dijadikan metode dalam pembelajaran memerankan isi fabel di kelas VII SMPN 2 Lembang.

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penulisan ini merupakan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel. Hipotesis dalam penulisan ini meliputi kemampuan penulis, peserta didik dan keefektifan teknik pembelajaran.