

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerita Pendek di Kelas XI SMA Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan kompetensi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik pada suatu jenjang dan mata pelajaran tertentu, biasanya diuraikan ke dalam beberapa aspek, yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam Permendikbud nomor 24 (2016:3) menjelaskan, “Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi inti yang dimaksud antara lain adalah kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan.”

Menurut Majid (2014:50), 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 (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Sehubungan dengan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi inti adalah tingkat penguasaan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran yang merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Penulis merumuskan kompetensi inti kelas XI berdasarkan kurikulum 2013 revisi sebagai berikut.

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang

spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi sering disebut kompetensi dasar. Dalam Permendikbud Nomor 24 (2016:3) menyatakan, “Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Selanjutnya menurut Kosasih (2014:146) menyatakan, “Kompetensi Dasar (KD) adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. KD berfungsi rujukan perumusan tujuan dan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran”.

Kompetensi dasar yang dimaksud dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

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

Kompetensi dasar akan dikembangkan dan dijabarkan menjadi indikator pencapaian kompetensi. Muliandari dkk (2021:804) menyatakan, “Indikator

pencapaian kompetensi adalah penjabaran dari kompetensi dasar yaitu berupa perilaku yang dapat diukur atau di observasi untuk melihat ketercapaian dari kompetensi dasar yang menjadi acuan penilaian suatu mata pelajaran.” Perlu digaris bawahi, bahwa indikator yang dikembangkan dari suatu kompetensi dasar harus mencapai tingkat minimal suatu kompetensi dasar dan boleh melebihi tingkat minimal tersebut serta dapat dijadikan sebagai tolak ukur ketercapaian suatu KD dan menjadi acuan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Maka berdasarkan kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini, penulis merumuskan indikator yang harus dicapai peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 4.8.1 Memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan intonasi yang tepat.
- 4.8.2 Memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan pelafalan yang tepat.
- 4.8.3 Memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan ekspresi yang tepat.
- 4.8.4 Memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan gerak tubuh yang tepat.
- 4.8.5 Memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan penguasaan dialog yang baik

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan tujuan pembelajaran dapat memberikan gambaran sekaligus arahan mengenai aktivitas yang harus dilakukan dan kuasai peserta didik secara spesifik, aktual, dan terukur sesuai dengan yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang dipaparkan sebelumnya, penulis merumuskan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan:

1. dapat memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan intonasi yang tepat;
2. dapat memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan pelafalan yang tepat;
3. dapat memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan ekspresi yang tepat;
4. dapat memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan gerak tubuh yang tepat;

5. dapat memerankan salah satu tokoh dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca dengan penguasaan dialog yang baik.

2. Hakikat Teks Cerita Pendek

Pada dasarnya karya sastra merupakan sebuah cerminan kehidupan yang terwujud dalam sebuah karya dan menggunakan bahasa sebagai medianya. Selain itu ciri utama dari sebuah karya sastra yaitu berwujud sebagai sebuah karangan, wacana ringan, yang ditulis dengan melibatkan unsur imajinasi dan terkenal dengan unsur keindahannya.

Karya sastra memiliki tiga genre, yaitu puisi, prosa, dan drama. Prosa adalah karangan bebas yang tidak terikat seperti halnya puisi, isinya menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, dan tidak murni terjadi dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Riswandi (2021:29) yang menyatakan, “Prosa fiksi yakni sebuah rangkaian cerita yang diperankan sejumlah pelaku dalam urutan peristiwa tertentu dan bertumpu pada latar tertentu sebagai hasil dari imajinasi pengarang.”

Penyajian sebuah karya sastra berbentuk prosa biasanya selalu menggunakan susunan kata-kata dan kalimat-kalimat yang mempunyai arti tunggal walaupun dalam keseluruhan pengungkapan seluruh jalan ceritanya dapat menimbulkan banyak arti atau tafsiran, misalnya novel dan cerita pendek atau cerpen.

a. Pengertian Teks Cerita Pendek

Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. Sejalan dengan pendapat Riswandi (2021:43) menyatakan, “Cerita pendek dapat diartikan sebagai cerita berbentuk prosa yang pendek. Ukuran pendek disini bersifat relatif.”

Lalu Edgar Allan Poe dalam Riswandi (2021:43) menyatakan, “Ukuran pendek disini adalah selesai dibaca dalam sekali duduk, yakni kira-kira kurang dari satu jam.” Maka dari itu, cerita pendek sering disebut dengan “cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk”.

Kosasih (2014:114) menyatakan, “Teks cerita pendek masuk ke dalam genre cerita atau naratif fiksional, seperti halnya anekdot. Keberadaannya lebih pada kepentingan memberi kesenangan untuk para pembacanya”.

Selanjutnya, menurut Sumarjo dan Saini K. M. dalam Iqbal Alam (2018:14) menjelaskan, “Cerpen adalah cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif) yang fiktif (tidak benar-benar tidak terjadi tetapi dapat terjadi di mana saja dan kapan saja) serta relatif pendek. Penceritaan atau narasi tadi harus dilakukan secara hemat dan ekonomis. Inilah sebabnya dalam sebuah cerpen biasanya hanya ada dua atau tiga tokoh saja, hanya ada satu peristiwa, dan hanya ada satu efek saja bagi pembacanya. Namun begitu, sebuah cerpen harus merupakan suatu kesatuan bentuk yang betul-betul utuh dan lengkap.”

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa teks cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa yang berisi cerita fiktif yang dikemas secara pendek, jelas dan ringkas sehingga dapat dibaca dalam sekali duduk atau dalam waktu yang relatif singkat.

b. Ciri-Ciri Teks Cerita Pendek

Jika ditinjau dari beberapa pengertian yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara tidak langsung memberikan gambaran terhadap ciri-ciri yang dimiliki oleh salah satu bentuk karya sastra ini. Tarigan dalam Mudini dkk (2016:80) mengemukakan ciri-ciri cerpen yaitu:

1. Singkat, padu, dan intensif (*brevity, unity, dan intensity*);
2. Memiliki unsur pembentuk berupa adegan, tokoh, dan gerak (*scene, character, dan action*);
3. Bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian (*incisive, suggestive, dan alert*);
4. Mengandung impresi pengarang tentang konsepsi kehidupan;
5. Menimbulkan efek tunggal dalam pikiran pembaca;
6. Mengandung detail dan insiden yang benar-benar terpilih;
7. Memiliki pelaku utama yang menonjol dalam cerita;
8. Menyajikan kebetulan efek dan kesatuan.

Selain itu, Juanda (2017) menyebutkan beberapa ciri cerpen sebagai berikut.

1. Ceritanya fiktif atau rekaan.

2. Berfokus pada satu aspek cerita.
3. Menceritakan satu masalah yang penting saja.
4. Peristiwa disajikan secara cermat, jelas, dan sederhana.
5. Isi cerita pendek dan singkat.
6. Menggunakan bahasa yang tajam, sugestif, dan provokatif atau menarik perhatian.
7. Tokoh yang terkandung jumlahnya terbatas hanya sekitar 1-3 orang saja.

Berdasarkan beberapa ciri cerpen yang telah dikemukakan para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan cerpen mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. Isi atau cerita yang terdapat pada cerpen bersifat fiktif atau berupa karangan dari penulis.
2. Susunan kata yang digunakan tidak lebih dari 10.000 (sepuluh ribu) kata.
3. Dapat dibaca dengan sekali duduk.
4. Cerita dikemas secara singkat.
5. Menggunakan diksi atau pilihan kata yang mudah.
6. Alur yang digunakan dalam cerpen biasanya merupakan alur tunggal.
7. Cerita yang disajikan biasanya diangkat dari peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
8. Jumlah tokoh yang terdapat pada cerita tidak terlalu banyak.
9. Pada akhir bagian biasanya terdapat pesan moral yang sangat mendalam sehingga membuat pembaca ikut merasakan kisah pada cerpen tersebut.

c. Unsur Ekstrinsik dalam Cerita Pendek

Suatu karya sastra tidak akan lebar dari unsur-unsur pembangun karya itu sendiri. Unsur-unsur pembangun tersebut sangat berpengaruh terhadap terbentuknya karya sastra itu sendiri. Begitupun dalam teks cerita pendek, salah satu ciri yang menunjukkan teks tersebut sebagai teks cerita pendek maka harus mengandung unsur-unsur pembangun cerita pendek yang salah satunya adalah unsur ekstrinsik.

Riswandi (2021:72) menyatakan,

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar teks, namun secara langsung ataupun tidak langsung mempengaruhi penciptaan karya itu. Unsur yang dimaksud diantaranya biografi pengarang, situasi dan kondisi sosial, sejarah, dll. Unsur-unsur ini mempengaruhi karena pada dasarnya pengarang mencipta karya sastra berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan seorang pembaca terhadap unsur-unsur ekstrinsik akan membantu pembaca memahami karya itu.

Sementara itu, Nurgiantoro (2009:23) menyatakan, “Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun ikut menjadi bagian di dalamnya”. Lalu Wellek Warren dalam Nurgiantoro (2009:23) menyatakan, “Unsur ekstrinsik merupakan keadaan subjektifitas pengarang yang tentang sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang melatarbelakangi lahirnya suatu karya fiksi, dapat dikatakan unsur biografi pengarang menentukan ciri karya yang akan dihasilkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa unsur ekstrinsik dalam cerpen merupakan unsur pembangun yang berada di luar teks yang ikut mempengaruhi penciptaan karya itu sendiri.

Menurut Nurgiyantoro (2009:25) unsur ekstrinsik karya terbagi 3 yaitu:

1. Unsur Ekstrinsik Latar Belakang Kehidupan Pengarang

Latar belakang penulis adalah faktor-faktor dari dalam pengarang itu sendiri yang mempengaruhi atau memotivasi penulis dalam menulis sebuah karya sastra. Latar belakang pengarang bisa meliputi pemahaman terhadap sejarah hidup dan juga sejarah hasil karangan-karangan sebelumnya. Latar belakang dapat terdiri dari biografi, kondisi psikologis, dan aliran sastra.

2. Unsur Ekstrinsik Latar Belakang Masyarakat

Salah satu unsur yang dapat mempengaruhi pembentukan sebuah karya sastra adalah unsur kondisi masyarakat dan lingkungan penulis, kondisi lingkungan masyarakat secara sosiologi dan lingkungan secara antropologi. Dinamika sosial serta kondisi lingkungan pada saat karya tersebut dibuat adalah unsur yang sangat berpengaruh bagi pengarang. Pengaruh kondisi latar belakang masyarakat sangat besar terhadap terbentuknya sebuah karya sastra. Latar belakang masyarakat dapat dipengaruhi oleh ideologi suatu negara, kondisi politik, kondisi ekonomi, kondisi sosial suatu negara.

3. Unsur Ekstrinsik Nilai Dalam Cerita

Nilai yang terkandung adalah salah satu unsur penting di dalam sebuah karya sastra. Nilai-nilai tersebutlah yang akan diambil oleh pembaca sebagai rangkuman isi dari karya penulis.

Sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro, menurut Kosasih (2012:72) unsur ekstrinsik dalam cerpen yakni sebagai berikut.

a. Latar Belakang Pengarang

Jika pembaca mengetahui dan memahami latar belakang pengarang, akan membantu pembaca dalam merasakan pola tulisan yang dituliskan pengarang tersebut. Hal ini dapat terlihat melalui motivasi pengarang dalam menulis hingga pandangan penulis dalam melihat suatu permasalahan kehidupan, pengalaman pribadi maupun menulis berdasarkan imajinasi.

b. Kondisi Sosial Budaya.

Budaya yang melekat dalam diri seorang penulis aka berusaha penulis tuangkan baik secara sadar maupun tidak karena karya yang baik tidak akan lepas dari kondisi sosial budaya yang melekat.

c. Tempat atau Lokasi Karya Dibuat

Faktor tempat dan lokasi bisa menjadi salah satu alasan dalam rangkaian kalimat hingga menjadi sebuah cerita yang menarik. Hal ini juga bisa menjadi motivasi penulis dalam membuat sebuah karya.

Menurut Aminuddin (2004:85), unsur ekstrinsik dalam cerita pendek diantaranya sebagai berikut.

1. Nilai agama, nilai yang terkandung dalam cerita yang memiliki aturan mengenai keagamaan dan religius.
2. Nilai moral, nilai-nilai yang berhubungan dengan sopan santun dan akhlak budi pekerti yang baik.
3. Nilai sosial, nilai yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan sekitar.
4. Nilai budaya, nilai yang berkaitan dengan kebiasaan atau tradisi yang melekat dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa unsur ekstrinsik dalam cerpen sebagai berikut.

1. Latar Belakang Pengarang

Meliputi biografi, sikap, ideologi, keyakinan, pandangan hidup, dan kondisi psikologis pengarang yang dapat mempengaruhi terciptanya suatu teks cerpen.

2. Latar Belakang Sosial Masyarakat

Kondisi sosial masyarakat dan lingkungan penulis dapat menjadi pengaruh dalam menciptakan suatu cerpen.

3. Nilai yang Terkandung dalam Cerita

Suatu cerpen yang bisa dikatakan sebagai cerpen yang baik yaitu cerpen yang mengandung berbagai nilai kehidupan di dalamnya. Hal ini dapat menjadi pelajaran yang dapat diambil oleh pembaca.

d. Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerpen

Walaupun cerita yang dikemas dalam sebuah cerpen sangat sederhana dan singkat, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa cerpen juga tentu memiliki makna, pengetahuan, dan nilai yang terkandung di dalamnya. Biasanya cerpen akan mengandung nilai positif yang dapat diambil oleh pembaca. Selanjutnya, nilai positif yang ditemukan dalam cerpen tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan atau diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada yang dikemukakan oleh Kosasih (2014:111) bahwa sebuah cerpen seringkali mengandung hikmah atau nilai yang bisa kita petik dibalik perilaku tokoh ataupun di antara kejadian-kejadiannya. Maka sudah sangat jelas, dalam proses penciptaan suatu cerpen tentunya pengarang akan menyisipkan nilai-nilai atau amanat didalamnya untuk kemudian diambil pembaca untuk dijadikan pembelajaran hidup sekaligus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari pembaca.

Kosasih (2014:111) menyatakan,

Sebuah cerpen seringkali mengandung hikmah atau nilai yang bisa kita petik dibalik perilaku tokoh ataupun di antara kejadian-kejadiannya. Hal ini karena cerpen tidak lepas dari nilai agama, budaya, sosial, budaya, ataupun moral.

- 1) Nilai-nilai agama berkaitan dengan perilaku benar atau salah dalam menjalankan aturan-aturan Tuhan.
- 2) Nilai-nilai budaya berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia,
- 3) Nilai-nilai sosial berkaitan dengan tata laku hubungan antara sesama manusia (kemasyarakatan).
- 4) Nilai-nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya.

Sementara itu Suherly dkk (2017) menyebutkan nilai-nilai kehidupan yang terdapat dalam sebuah cerpen dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis:

- 1) Nilai Moral
Nilai moral yaitu nilai yang berkaitan dengan akhlak/budi pekerti/susila atau baik buruk tingkah laku.
- 2) Nilai Sosial/Kemasyarakatan
Nilai sosial yaitu nilai yang berkaitan dengan norma-norma yang terdapat dalam masyarakat.
- 3) Nilai Religius/Keagamaan
Nilai keagamaan yaitu nilai yang berkaitan dengan agama.
- 4) Nilai Estetis/Keindahan
Nilai estetis yaitu nilai yang berkaitan dengan hal-hal yang menarik/menyenangkan/keindahan (nilai seni).
- 5) Nilai Politis
Nilai politis yaitu nilai yang berkaitan dengan situasi politik (pemerintahan).
- 6) Nilai Budaya
Nilai budaya yaitu nilai yang berkaitan dengan kebudayaan (adat istiadat).

Jika ditinjau dari beberapa pendapat tersebut mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen, penulis menarik kesimpulan bahwa nilai yang terkandung dalam cerpen bukan hanya yang berkaitan dengan agama, sosial, moral dan budaya saja, melainkan terdapat nilai lainnya yang ikut terkandung dalam sebuah cerpen yaitu nilai politis dan nilai estetis atau nilai keindahan bahasa atau diksi yang digunakan. Maka dalam penelitian ini, nilai-nilai kehidupan yang dianalisis dalam cerpen meliputi nilai agama, moral, sosial, budaya, politik, dan estetis.

3. Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

a. Hakikat Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) model artinya pola, contoh acuan, ragam dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Jika dikaitkan dengan

pembelajaran Joyce dan Weill mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum mendesain materi-instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di-*setting* yang berbeda (Huda, 2017:73). Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan bentuk pelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model-model pembelajaran dikembangkan karena adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik peserta didik. Peserta didik memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, model belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain. Oleh karena itu, model pembelajaran juga harus selengkap mungkin tidak terpaku hanya pada model tertentu dan harus bervariasi. Di samping didasari pertimbangan keragaman peserta didik, pengembangan model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih model-model pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik agar menumbuhkan keragaman kemampuan, motivasi, minat, dan karakteristik setiap peserta didik.

Secara harfiah, *role* mempunyai arti yaitu peranan, dan *play* artinya yaitu bermain, sehingga model pembelajaran *role playing* juga sering disebut sebagai model pembelajaran bermain peran. Foog dalam Huda (2017) menyebutkan, "*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada

tujuan, aturan, dan *edutainment*". Sementara itu, Huda (2017:209) mengungkapkan, "*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan." *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Ismawati dkk, 2016:613).

Sejalan dengan pendapat yang sudah dipaparkan, Shoimin (2014:161) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain melalui praktik menempatkan diri peserta didik dalam peran dan situasi tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat menimbulkan suasana belajar yang baru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga membentuk peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Lebih tepatnya melalui model pembelajaran ini peserta didik akan ditugaskan untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Penerapan model pembelajaran *role playing* pada suatu proses pembelajaran dapat menjadikan peserta didik memiliki pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, rasa ingin tahu, mandiri dalam berfikir, penuh energi dan percaya diri, serta peserta didik mampu meningkatkan kerjasamanya. Di samping itu melalui model pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik dalam melatih, mengingat dan memahami bahan materi yang akan dipelajari atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar peserta didik itu sendiri. Hal ini disebabkan karena melalui proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, sehingga peserta didik dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) menurut Miftahul Huda (2017:209-210), dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.

- f. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok,
- g. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- h. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Menurut Wicakson dalam Anis (2020) menyebutkan model pembelajaran *role playing* dapat diimplementasikan melalui langkah-langkah berikut.

1. Guru membuat sebuah skenario yang akan dipertunjukkan di dalam kelas.
2. Guru akan meminta peserta didik untuk membuat grup untuk implementasi bermain peran.
3. Guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini.
4. Selanjutnya guru akan menunjuk peserta didik untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat.
5. Peserta didik yang berada di dalam kelompok belajar diminta untuk mengamati kelompok yang sedang mempertunjukkan peran.
6. Kelompok belajar diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain.
7. Pada tahap akhir, guru akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru mengutarakan kesimpulan yang mudah dan bisa dipahami peserta didik dengan baik.

Berdasarkan tahapan-tahapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) tersebut, penulis mencoba menerapkan tahapan-tahapan tersebut dalam

mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan yang ada dalam teks cerita pendek sebagai berikut.

Pertemuan Pertama

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru.
2. Peserta didik membiasakan diri berdoa terlebih dahulu dan dipimpin oleh ketua murid sebelum pembelajaran dimulai.
3. Peserta didik dicek kehadiran oleh guru.
4. Peserta didik bersama guru melakukan apersepsi.
5. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
6. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang harus dicapai serta tujuan dalam kegiatan pembelajaran.
7. Peserta didik melaksanakan *pretest*.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi baru dari guru diselingi oleh diskusi atau tanya jawab bersama.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
3. Guru memberikan sebuah cerpen kepada setiap kelompok untuk dianalisis nilai-nilai kehidupan yang terdapat pada cerpen tersebut.
4. Peserta didik menganalisis dan mengamati nilai-nilai kehidupan yang ditemukan dalam cerpen yang telah diberikan sebelumnya.

5. Setiap kelompok mendeskripsikan nilai kehidupan yang ada pada penggalan cerita pendek tersebut dalam sebuah naskah drama singkat.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Peserta didik mendapatkan penguatan pembelajaran dari guru.
3. Kegiatan pembelajaran selesai dan ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua murid serta memberi salam pada guru.

Pertemuan Kedua

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru.
2. Peserta didik membiasakan diri berdoa terlebih dahulu dan dipimpin oleh ketua murid sebelum pembelajaran dimulai.
3. Peserta didik dicek kehadiran oleh guru.
4. Peserta didik bersama guru melakukan apersepsi.
5. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
6. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang harus dicapai serta tujuan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik bersama dengan kelompoknya masing-masing diberikan kesempatan untuk memerankan naskah drama singkat mengenai salah satu nilai

kehidupan yang terdapat dalam teks cerita pendek yang telah mereka buat pada pertemuan sebelumnya.

2. Setiap kelompok diberikan lembar penilaian untuk menilai setiap penampilan kelompok yang tampil.
3. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang tampil.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Peserta didik melaksanakan *postest*.
3. Peserta didik mendapatkan penguatan pembelajaran dari guru.
4. Kegiatan pembelajaran selesai dan ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua murid serta memberi salam pada guru.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Keunggulan yang terdapat dalam model pembelajaran *role playing* atau bermain peran jika diterapkan dalam suatu proses pembelajaran menurut Miftahul Huda (2017:210) yaitu sebagai berikut.

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.

4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain itu, Khaerani (2010:19) juga menyebutkan beberapa keunggulan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut.

1. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
2. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
4. Kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) yang sudah disebutkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) di kelas yaitu hasil atau indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam suatu proses pembelajaran dapat tercapai dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Namun perlu diketahui, disamping memiliki beberapa keunggulan, model pembelajaran *role playing* (bermain peran) juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut menurut Miftahul Huda (2017:211) diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Djamarah dalam Cahya Khaerani (2010:19) juga mengungkapkan beberapa kelemahan dari model pembelajaran ini yaitu:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahamanisi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Melihat beberapa kekurang yang cukup banyak ditemukan dalam model pembelajaran *role playing* (bermain peran) ini diharapkan sebisa mungkin guru harus mampu mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut sehingga bisa dihindari.

4. Hakikat Mendemonstrasikan Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerita Pendek

Mendemonstrasikan berasal dari kata dasar demonstrasi, yang artinya peragaan yang dilakukan oleh sebuah lembaga atau kelompok, misalnya demo masak, mendemonstrasikan pencak silat, dan lain-lain. Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*, “Mendemonstrasikan artinya mempertunjukkan; mempertontonkan; memperagakan”.

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan tersebut, maka mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen merupakan adalah kegiatan memperagakan dan menyampaikan kepada khalayak salah satu nilai kehidupan yang ada pada cerita pendek agar nilai-nilai kehidupan yang ada pada cerita pendek menjadi lebih bermakna dan lebih mudah untuk dipahami dengan pengamatan secara nyata.

Kegiatan mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan dalam teks cerita pendek dalam penelitian ini akan menggunakan teknik bermain peran. Peserta didik akan diminta membuat sebuah pertunjukan drama singkat mengenai salah satu nilai kehidupan yang mereka temukan dalam cerpen yang dibaca yang diawali dengan menentukan nilai-nilai yang terkandung dalam teks cerpen yang dibaca terlebih dahulu.

Contoh mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek.

Robohnya Surau Kami

Karya: A.A. Navis

Alangkah tercengang Haji Saleh, karena di neraka itu banyak teman-temannya di dunia terpanggang hangus, merintih kesakitan. Dan ia tambah tak mengerti dengan keadaan dirinya, karena semua orang yang dilihatnya di neraka itu tak kurang ibadatnya dari dia sendiri. Bahkan ada salah seorang yang telah sampai empat belas kali ke Mekah dan bergelar syekh pula. Lalu Haji Saleh mendekati mereka, dan bertanya kenapa mereka dinerakakan semuanya. Tapi sebagaimana Haji Saleh, orang-orang itu pun, tak mengerti juga.

‘Bagaimana Tuhan kita ini?’ kata Haji Saleh kemudian, ‘Bukankah kita di suruh-Nya taat beribadat, teguh beriman? Dan itu semua sudah kita kerjakan selama hidup kita. Tapi kini kita dimasukkan-Nya ke neraka.’

‘Ya, kami juga heran. Tengoklah itu orang-orang senegeri dengan kita semua, dan tak kurang ketaatannya beribadat,’ kata salah seorang di antaranya.

‘Ini sungguh tidak adil.’

‘Memang tidak adil,’ kata orang-orang itu mengulangi ucapan Haji Saleh.

‘Kalau begitu, kita harus minta kesaksian atas kesalahan kita.’

‘Kita harus mengingatkan Tuhan, kalau-kalau Ia silap memasukkan kita ke neraka ini.’

‘Benar. Benar. Benar.’ Sorakan yang lain membenarkan Haji Saleh.

‘Kalau Tuhan tak mau mengakui kesilapan-Nya, bagaimana?’ suatu suara melengking di dalam kelompok orang banyak itu.

‘Kita protes. Kita resolusikan,’ kata Haji Saleh.

‘Apa kita revolusikan juga?’ tanya suara yang lain, yang rupanya di dunia menjadi pemimpin gerakan revolusioner.

‘Itu tergantung kepada keadaan,’ kata Haji Saleh. ‘Yang penting sekarang, mari kita berdemonstrasi menghadap Tuhan.’

‘Cocok sekali. Di dunia dulu dengan demonstrasi saja, banyak yang kita peroleh,’ sebuah suara menyela.

‘Setuju. Setuju. Setuju.’ Mereka bersorak beramai-ramai.

Lalu mereka berangkatlah bersama-sama menghadap Tuhan.

Dan Tuhan bertanya, ‘Kalian mau apa?’

Haji Saleh yang menjadi pemimpin dan juru bicara tampil ke depan. Dan dengan suara yang menggeletar dan berirama rendah, ia memulai pidatonya: ‘O, Tuhan kami yang Mahabesar. Kami yang menghadap-Mu ini adalah umat-Mu yang paling taat beribadat, yang paling taat menyembah-Mu. Kamilah orang-orang yang selalu menyebut nama-Mu, memuji-muji kebesaran-Mu, mempropagandakan keadilan-Mu, dan lain-lainnya. Kitab-Mu kami hafal di luar kepala kami. Tak sesat sedikit pun kami membacanya. Akan tetapi, Tuhanku yang Mahakuasa setelah kami Engkau panggil kemari, Engkau memasukkan kami ke neraka. Maka sebelum terjadi hal-hal yang tak diinginkan, maka di sini, atas nama orang-orang yang cinta pada-Mu, kami menuntut agar hukuman yang Kaujatuhkan kepada kami ke surga sebagaimana yang Engkau janjikan dalam Kitab-Mu.’

‘Kalian di dunia tinggal di mana?’ tanya Tuhan.

‘Kami ini adalah umat-Mu yang tinggal di Indonesia, Tuhanku.’

‘O, di negeri yang tanahnya subur itu?’

‘Ya, benarlah itu, Tuhanku.’

‘Tanahnya yang mahakaya raya, penuh oleh logam, minyak, dan berbagai bahan tambang lainnya, bukan?’

‘Benar. Benar. Benar. Tuhan kami. Itulah negeri kami.’ Mereka mulai menjawab serentak. Karena fajar kegembiraan telah membayang di wajahnya kembali. Dan

yakinlah mereka sekarang, bahwa Tuhan telah siap menjatuhkan hukuman kepada mereka itu.

‘Di negeri mana tanahnya begitu subur, sehingga tanaman tumbuh tanpa ditanam?’

‘Benar. Benar. Benar. Itulah negeri kami.’

‘Di negeri, di mana penduduknya sendiri melarat?’

‘Ya. Ya. Ya. Itulah dia negeri kami.’

‘Negeri yang lama diperbudak negeri lain?’

‘Ya, Tuhanku. Sungguh laknat penjajah itu, Tuhanku.’

‘Dan hasil tanahmu, mereka yang mengeruknya, dan diangkut ke negerinya, bukan?’

‘Benar, Tuhanku. Hingga kami tak mendapat apa-apa lagi. Sungguh laknat mereka itu.’

‘Di negeri yang selalu kacau itu, hingga kamu dengan kamu selalu berkelahi, sedang hasil tanahmu orang lain juga yang mengambilnya, bukan?’

‘Benar, Tuhanku. Tapi bagi kami soal harta benda itu kami tak mau tahu. Yang penting bagi kami ialah menyembah dan memuji Engkau.’

‘Engkau rela tetap melarat, bukan?’

‘Benar. Kami rela sekali, Tuhanku.’

‘Karena kerelaanmu itu, anak cucumu tetap juga melarat, bukan?’

‘Sungguh pun anak cucu kami itu melarat, tapi mereka semua pintar mengaji. Kitab-Mu mereka hafal di luar kepala.’

‘Tapi seperti kamu juga, apa yang disebutnya tidak dimasukkan ke hatinya,

bukan?’

‘Ada, Tuhanku.’

‘Kalau ada, kenapa engkau biarkan dirimu melarat, hingga anak cucumu teraniaya semua. Sedang harta bendamu kaubiarkan orang lain mengambilnya untuk anak cucu mereka. Dan engkau lebih suka berkelahi antara kamu sendiri, saling menipu, saling memeras. Aku beri kau negeri yang kaya raya, tapi kau malas. Kau lebih suka beribadat saja, karena beribadat tidak mengeluarkan peluh, tidak membanting tulang. Sedang aku menyuruh engkau semuanya beramal kalau engkau miskin. Engkau kira aku ini suka pujian, mabuk disembah saja. Tidak. Kamu semua mesti masuk neraka. Hai, Malaikat, halaulah mereka ini kembali ke neraka. Letakkan di keraknya!’

Semua menjadi pucat pasi tak berani berkata apa-apa lagi. Tahulah mereka sekarang apa jalan yang diridai Allah di dunia. Tapi Haji Saleh ingin juga kepastian apakah yang akan dikerjakannya di dunia itu salah atau benar. Tapi ia tak berani bertanya kepada Tuhan. Ia bertanya saja pada malaikat yang menggiring mereka itu.

‘Salahkah menurut pendapatmu, kalau kami, menyembah Tuhan di dunia?’ tanya Haji Saleh.

‘Tidak. Kesalahan engkau, karena engkau terlalu mementingkan dirimu sendiri. Kau takut masuk neraka, karena itu kau taat sembahyang. Tapi engkau melupakan kehidupan kaumu sendiri, melupakan kehidupan anak istrimu sendiri, sehingga mereka itu kucar-kacir selamanya. Inilah kesalahanmu yang terbesar, terlalu egoistis. Padahal engkau di dunia berkaum, bersaudara semuanya, tapi engkau tak mempedulikan mereka sedikit pun.’

Demikianlah cerita Ajo Sidi yang kudengar dari Kakek. Cerita yang memurungkan Kakek.

Dan besoknya, ketika aku mau turun rumah pagi-pagi, istriku berkata apa aku tak pergi menjenguk.

“Siapa yang meninggal?” tanyaku kaget.

“Kakek.”

“Kakek?”

“Ya. Tadi subuh Kakek kedatangan mati di suraunya dalam keadaan yang mengerikan sekali. Ia menggorok lehernya dengan pisau cukur.”

“Astaga! Ajo Sidi punya gara-gara,” kataku seraya cepat-cepat meninggalkan istriku yang tercengang-cengang.

Aku cari Ajo Sidi ke rumahnya. Tapi aku berjumpa dengan istrinya saja. Lalu aku tanya dia.

“Ia sudah pergi,” jawab istri Ajo Sidi.

“Tidak ia tahu Kakek meninggal?”

“Sudah. Dan ia meninggalkan pesan agar dibelikan kain kafan buat Kakek tujuh lapis.”

“Dan sekarang,” tanyaku kehilangan akal sungguh mendengar segala peristiwa oleh perbuatan Ajo Sidi yang tidak sedikit pun bertanggung jawab, “dan sekarang ke mana dia?”

“Kerja.”

“Kerja?” tanyaku mengulangi hampa.

“Ya, dia pergi kerja.”

[Dinukil dari AA Navis, *Robohnya Surau Kami*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), 2007, hlm. 1-14.]

Mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen berjudul

“Robohnya Surau Kami” karya A. A. Navis.

8. Nilai Agama	Selalu melaksanakan segala yang diperintah oleh Allah
----------------	-------------------------------------------------------

	serta menjauhi segala hal yang dilarangNya serta menyeimbangkan antara kepentingan dunia dengan kepentingan akhirat.
9. Nilai Moral	Saling menghormati dan menghargai antara sesama, serta menghindari perbuatan saling mengejek dan menghina.
10. Nilai Sosial	Sebagai makhluk sosial, kita harus tolong-menolong antar sesama manusia, jika ada orang lain yang membutuhkan pertolongan hendaknya kita bisa membantunya dengan senang hati karena pada hakikatnya kita adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri.
11. Nilai Politik	Negara Indonesia yang terkenal sebagai negara yang memiliki banyak kekayaan dan memiliki tanah subur pada kenyataannya belum bisa memberikan kesejahteraan yang sepenuhnya pada rakyatnya.
12. Nilai Budaya	Selalu memelihara dan melestarikan budaya serta memegang teguh adat istiadat yang berkembang di suatu wilayah.
13. Nilai Estetika	Menggunakan pilihan kata atau diksi yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami dan ditangkap isinya.

Berikut ini contoh naskah drama singkat yang mengambil salah satu nilai kehidupan yang ada pada cerpen berjudul “Robohnya Surau Kami” karya AA. Navis yaitu pada nilai agama.

BUNTUNG BUKAN UNTUNG

Di suatu pagi, terlihat dua siswi SMA hendak berangkat ke sekolah dengan jalan kaki.

Rani : “Kemarin aku dengar ada bazar buku yang sedang ramai dikunjungi oleh orang-orang loh”

Sinta : “Bazar buku yang dekat lampu itu bukan?”

Rani : “Iya itu, katanya setiap pukul 13.00 bazar tersebut menyediakan buku gratis bagi pengunjungnya”

Sinta : “Wah benar?”

Rani : “Iya, tapi stoknya terbatas jadi hanya pengunjung tercepat yang bisa mendapatkan buku gratis itu”

Sinta : “Biasanya buku apa saja sih yang mereka bagikan secara gratis itu?”

Rani : “Katanya sih berbagai jenis buku, mulai dari buku non fiksi maupun buku fiksi”

Sinta : “Wah lumayan sekali tuh, gimana kalau nanti pulang sekolah ke sana? Siapa tau kita bisa beruntung mendapatkan buku gratis”

Rani : “Ayo, kebetulan kita juga minggu depan disuruh membawa buku fiksi untuk pelajaran Bahasa Indonesia, nah siapa tau juga kita bisa dapat buku fiksi gratis”

Sinta : “Betul sekali, kita ajak Nisa dan juga Dewi yaa”

Rani : “Oke boleh”

Setibanya mereka di sekolah, Sinta dan Rani bertemu dengan Nisa dan Dewi

Sinta : “Dew, Nis, mau ikut kita ke bazar buku buat dapat buku gratis gak?”

Nisa : “Oh buku gratis yang dibagikan di bazar yang dekat lampu merah itu ya?”

Rani : “Iya betul, kalau kita dapat buku gratis nanti bukunya bisa kita bawa saat mata pelajaran Bahasa Indonesia”

Dewi : “Wah ide bagus, boleh tuh aku ikut ya”

Nisa : “Aku juga mau”

Saat jam pulang sekolah tiba.

Sinta : “Hey ayo cepat kita harus segera pergi ke bazar itu nanti bukunya cepat habis”

Dewi : “Tenang dong Sin, baru juga pukul 12”

Nisa : “Iya, mending kita shalat dulu saja. Bukannya bazarnya juga membagikan buku gratis pukul 13.00 kan?”

Sinta : “Iya, tapi nanti keburu abis pasti orang-orang sudah antre”

Rani : “Iya kalau kita shalat dulu lama”

Nisa : “Eh tidak boleh, bagaimana pun shalat itu tidak boleh ditunda-tunda. Jangan Cuma gara-gara dunia kita rela buat meninggalkan shalat”

Sinta : “Yasudah kalau kalian tidak mau berangkat sekarang, biar aku dan Rani saja yang berangkat duluan”

Dewi : “Hmm baiklah, nanti aku dan Nisa menyusul kalian saja”

Rani : “Jangan salahkan kami ya kalau kalian gak kebagian buku gratis”

Sinta dan Rani meninggalkan Dewi dan Nisa yang lebih memilih melaksanakan shalat terlebih dahulu. Tak jauh dari sekolah, akhirnya mereka sampai tepat di dekat lampu merah.

Sinta : “Mana bazar bukunya?”

Rani : “Itu di seberang sana, kita harus menyebrang dulu”

Sinta : “Wah iya, keliatannya disana sudah ramai oleh banyak orang. Ayo cepat”

Tanpa berpikir panjang Rani dan Sinta langsung berlari mendekati bazar buku tersebut. Mirisnya, saat menyebrang jalan mereka tidak memperhatikan laju kendaraan dan main lari saja. Tiba-tiba sebuah motor yang sedang melaju kencang menabrak mereka.

Rani : “Aduh kakiku sakit”

Rani merintih kesakitan, lalu ia menengok ke arah Sinta. Dilihatnya Sinta tidak sadarkan diri dengan luka dikepalanya yang mengeluarkan cukup banyak darah.

Rani : “Sinta bangun, Sin bangun” (sambil menangis)

Tak lama orang-orang di sekitar sana segera membantu mereka dan

membawanya ke rumah sakit terdekat. Mendengar berita kecelakaan itu, Nisa dan Dewi setelah selesai shalat segera pergi ke rumah sakit.

Dewi : “Aku dan Nisa turut prihatin terhadap musibah yang kalian alami”

Nisa : “Iya, semoga kalian cepat sembuh ya”

Sinta : “Aku nyesel gak dengar kata kalian. Coba saja kalau tadi aku ikut kalian shalat dulu pasti kejadiannya tidak akan seperti ini”

Rani : “Iya, bukannya untung tapi malah buntung. Demi buku gratis kita rela ninggalin shalat”

Nisa : “Jadikan saja ini pelajaran untuk kita, dan yang paling penting jangan sampai itu terulang lagi”

Rani dan Sinta: “Iya janji kita tidak akan mengulanginya lagi”

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan penulis ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryanti (2018), dengan judul penelitian *Efektivitas Model Role Playing (Bermain Peran) dalam Pembelajaran Mengidentifikasi dan Mempertunjukkan Teks Drama (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2017/2018)*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Seli tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* (bermain peran) memberi pengaruh secara efektif terhadap kemampuan mengidentifikasi dan mempertunjukkan teks drama. Selain itu, berdasarkan teknik observasi yang dilakukan juga dapat memberikan gambaran bahwa model pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik untuk bisa

berekplorasi dan belajar berkelompok secara aktif serta dapat memberi semangat pada peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran.

1. Anggapan Dasar

Jika permasalahan dalam suatu penelitian sudah dapat dijelaskan, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan seorang peneliti yaitu menentukan suatu gagasan tentang letas permasalahan tersebut dalam hubungan yang lebih luas. Hal ini mengharuskan peneliti memberikan beberapa asumsi yang kuat terhadap permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Asumsi tersebut sering disebut sebagai asumsi dasar atau anggapan dasar.

Heryadi (2014:31) menyatakan, “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis”

Sementara itu, Winarno Surakhmad dalam Sahayu (2013) menyatakan, “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik atau peneliti. Seorang peneliti dapat merumuskan anggapan dasar yang berbeda”.

Maka berdasarkan pemaparan tersebut, penulis merumuskan anggapan dasar pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas XI berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi.
2. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran sastra yang lebih bermakna dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta

didik serta memudahkan mereka dalam mencapai kompetensi pembelajaran yaitu bisa dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran yang cocok dan sesuai.

3. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok jika diterapkan dalam materi mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan yang ada pada kumpulan cerita pendek serta dapat menciptakan suasana pembelajaran sastra yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

2. Hipotesis

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah yang harus dilakukan sesudah merumuskan landasan teori dan anggapan dasar dalam suatu penelitian. Melalui pembuatan hipotesis ini dapat memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada suatu teori yang relevan belum didasarkan pada data empiris yang diperoleh melalui suatu penelitian.

Arikunto (2010:110) menyatakan, “Hipotesis dapat diartikan sebagai salah satu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis merumuskan hipotesis penelitian yaitu “Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) berpengaruh secara signifikan dalam mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022”