

## TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI CERPEN

(Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas X SMA)

Oleh

**R. Mekar Ismayani**

STKIP Siliwangi Bandung

*mekarismayani@rocketmail.com*

### ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Teknik Bermain Peran dalam Pembelajaran Apresiasi Cerpen" Studi Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas IX SMA. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen sebelum menggunakan teknik bermain peran; 2) mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen sesudah menggunakan teknik bermain peran; 3) mengetahui perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran apresiasi cerpen sebelum dan sesudah menggunakan teknik bermain peran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi yang mengujicobakan teknik bermain peran dengan sampel penelitian berjumlah 44 orang siswa yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 23 orang siswa perempuan. Adapun instrumen yang digunakan adalah hasil apresiasi cerpen melalui prates dan pascates. Berdasarkan hasil pengolahan dan perhitungan data prates dan pascates diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 12,727 atau 28,93 %. Pada prates diperoleh nilai dengan rata-rata 75 sedangkan pada pascates diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,727 maka hipotesis penelitian yang berbunyi "Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran apresiasi cerpen sebelum dan sesudah menggunakan teknik bermain peran" terbukti kebenarannya. Kenyataan ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan t-score mencapai 13,744. Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $13,744 > 2,00$ . Dengan kata lain hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis Nol ( $H_o$ ) ditolak.

**Kata Kunci:** teknik bermain peran, pembelajaran apresiasi cerpen

### A. PENDAHULUAN

Sastra merupakan salah satu cabang kesenian yang selalu berada dalam peradaban manusia semenjak ribuan tahun lalu. Kehadiran sastra di tengah peradaban manusia tidak dapat ditolak, bahkan kehadiran tersebut diterima sebagai salah satu realitas sosial budaya. Hingga saat ini sastra tidak saja dinilai sebagai sebuah karya seni yang memiliki budi, imajinasi, dan emosi, tetapi telah dianggap sebagai suatu karya kreatif yang dimanfaatkan sebagai konsumsi intelektual di samping konsumsi emosi.

Dalam dunia pendidikan, sastra merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa yang harus disampaikan. Pengajaran sastra merupakan pengajaran yang sangat penting karena sampai sekarang sastra tetap bertahan dalam



kurikulum sekolah dan merupakan bahan pembelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di sekolah, sebagaimana yang dikemukakan Rusyana (1982:5-6) di bawah ini.

Pengajaran sastra termasuk ke dalam pengajaran yang sudah tua umurnya, dan hingga sekarang tetap bertahan dalam kurikulum pengajaran di sekolah. Bertahannya pengajaran sastra dalam kurikulum sekolah, tentulah disebabkan oleh nilai pengajaran sastra untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengajaran sastra mempunyai peranan dalam mencapai berbagai aspek dan tujuan pendidikan dan pengajaran, seperti aspek pendidikan susila, sosial, perasaan, sikap penilaian, dan keagamaan.

Dalam mencapai berbagai aspek tujuan pendidikan di atas, pembelajaran sastra sudah tentu dianggap penting kehadirannya dalam kurikulum sekolah karena sebagai bahan pelajaran sastra dapat membina manusia ke arah kehidupan yang merangsang kreativitas, memperkaya wawasan tentang hidup, menggugah kecintaan kepada hidup, dan menumbuhkan kepercayaan diri.

Selain itu, dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang selanjutnya berkembang menjadi Kurikulum 2006, dijelaskan bahwa yang menjadi standar kompetensi bahan kajian bahasa adalah mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Melalui karya sastra seorang pengarang mengungkapkan berbagai masalah kehidupan. Dengan kemampuan kreativitas bahasanya, pengarang mencoba menyajikannya kembali kepada pembaca untuk lebih memahami kehidupan melalui karya sastra juga digambarkan tingkat kemajuan budaya, tradisi yang berlaku di masyarakat, norma agama, kehidupan sosial dan politik seperti yang diungkapkan Boulton (Aminuddin, 2002:37) berikut ini.

Data sastra selain menyajikan nilai-nilai keindahan sastra, paparan peristiwa yang mampu memberikan kepuasan batin pembacanya juga mengandung pandangan yang berhubungan dengan masalah keagamaan, filsafat, politik maupun berbagai problem yang berhubungan dengan kompleksitas kehidupan ini. Menyadari pentingnya pembelajaran sastra, maka tidaklah mengherankan apabila timbul tanggapan dari berbagai pihak tatkala melihat kurang berhasilnya pengajaran apresiasi sastra di sekolah-sekolah. Dikatakan kurang berhasil karena kenyataannya pembelajaran apresiasi sastra belum mampu mengarahkan siswa kepada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu sebab kurang berhasilnya pengajaran sastra di sekolah-sekolah karena terbatasnya sumber penuntun apresiasi sastra. Siswa lebih banyak dijejali teori-teori sastra yang bersifat hafalan, tahun, nama pengarang, dan karya-karyanya, jarang sekali diberi pembelajaran yang bersifat apresiatif. Tujuan pengajaran sastra adalah mengembangkan akal budi peserta didik melalui kegiatan berapresiasi dan berekspresi sehingga siswa dapat menjiwai isi sebuah karya sastra bukan hanya teori-teori yang bersifat definitif seperti yang diungkapkan Suyitno (1985:8) sebagai berikut.

Pengajaran sastra sebenarnya jauh dari maksud atau tujuan sekadar anak mampu menghafal definisi kesusastraan, deretan nama pengarang, ataupun penyair serta periodisasi sastra. Tujuan pengajaran sastra termasuk tujuan pendidikan dalam bidang afektif. Oleh karena itu, ia akan mempersoalkan perasaan-perasaan senang,

kehalusan serta nilai-nilai yang berhubungan dengan rasa. Bidang afektif yaitu bidang yang mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan minat, sikap mental, nilai, dan perkembangan apresiasi. Sesuai dengan sifatnya yang afektif maka pengajaran sastra harus sampai pada tujuan membina kepekaan estetis dan sikap batin yang positif terhadap hasil-hasil kesusastraan, serta membina kemampuan apresiasi anak.

Selanjutnya dalam pengajaran sastra diperlukan proses belajar mengajar yang sekaligus melibatkan pengalaman, pengetahuan, dan penilaian peserta didik terhadap masalah sastra langsung. Karena itu, apresiasi fiksi pada khususnya perlu ditingkatkan sehingga masyarakat kita menghadapi hal itu sebagai hidupnya (Tarigan, 2011:18)

Prosa fiksi adalah kiasan atau cerita yang diemban oleh pelaku tertentu dengan pemeranan layar serta tahapan dan rangkaian cerita yang dimuat berdasarkan hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjadi suatu cerita. Salah satu bentuk dari prosa fiksi adalah cerita pendek. Sebagaimana yang dikemukakan Nurgiyantoro (2010:9), novel dan cerita pendek merupakan dua bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Menurut Sumardjo dan Saini K. M (1986:37), cerita pendek adalah cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif yang fiktif (tidak benar-benar telah terjadi tetapi dapat terjadi di mana saja dan kapan saja) serta relatif pendek.

Untuk dapat menikmati, menghayati, dan memahami karya sastra khususnya cerita pendek, tidak dapat hanya dengan membaca sekilas saja. Sebagaimana sebuah fiksi, cerpen memiliki unsur-unsur pembangun yang terdiri dari unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik. Salah satu cara untuk memahami sebuah karya sastra dalam hal ini cerita pendek adalah dengan mengapresiasi cerita pendek tersebut.

Apresiasi sastra adalah kegiatan menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga menumbuhkan pengertian, penghargaan, pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang lebih baik terhadap karya sastra, Effendi (Aminuddin, 2002:35). Dengan mengapresiasi cerita pendek siswa diharapkan dapat memahami unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita pendek tersebut serta mampu menangkap nilai-nilai kebenaran yang terkandung di dalamnya sehingga menimbulkan perasaan kritis atau pikiran pada diri siswa.

Dalam pembelajaran apresiasi sastra, seorang guru bahasa dan sastra Indonesia harus mampu mendapatkan iklim belajar yang dapat membina dan membimbing siswa dalam kegiatan mengapresiasi karya sastra. Seorang guru bahasa dapat menggunakan berbagai metode dan teknik pengajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sastra sehingga dapat tercipta suasana belajar yang baik sekaligus dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Guru yang kreatif senantiasa mencari metode dan teknik baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih metode dan teknik yang bervariasi agar kegiatan belajar dapat menarik, menantang, dan menggairahkan. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran



diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antara manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka "Teknik Bermain Peran dalam Model Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek" merupakan model pembelajaran yang dipilih dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengapresiasi cerita pendek. Teknik bermain peran digunakan dalam mengapresiasi cerita pendek dengan harapan siswa dapat berpikir secara aktif dan kreatif. Dengan mengajarkan apresiasi sastra akan diketahui sejauh mana hasil yang dicapai dalam pelaksanaan pengajaran apresiasi cerita pendek dengan menggunakan teknik bermain peran secara tepat guna dan berhasil guna.

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini berbentuk skor siswa kelas X.5 SMA sebelum dan sesudah siswa mendapat perlakuan. yang diperoleh melalui analisis data kemampuan setiap siswa yakni dari hasil prates dan pascates dengan perhitungan secara statistik. Data tersebut dapat di lihat pada tabel berikut.

No	Skor	Prates	Pascates
1	Nilai tertinggi	90	95
2	Nilai terendah	60	75
3	Rata-rata	75	87,727

Dari tabel di atas terlihat bahwa masing-masing skor nilai tertinggi, terendah, dan rata-rata (mean) pada prates dan pascates mengalami kenaikan. Pada prates nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 75 sedangkan pada pascates nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75 dengan rata-rata mencapai 87,727.

Setelah didapatkan nilai prates dan pascates, kemudian kedua nilai tersebut dibandingkan untuk mengetahui perbedaan nilai dari setiap siswa. Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre test and post test one group design* maka rumus yang digunakan menurut Arikunto (2010:349) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md : mean dari perbedaan prates dengan pascates  
 xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)  
 $x^2d$  : jumlah kuadrat deviasi  
 N : subjek pada sampel  
 d.b : derajat kebebasan (N-1)

Dari hasil data perbedaan prates dan pascates dapat diketahui nilai mean (Md) kedua tes tersebut dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{560}{44} = 12,727$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil Md sebesar 12,727. Dengan demikian pembelajaran apresiasi cerpen dengan menggunakan teknik bermain peran mengalami hasil belajar siswa sebesar 12.727 atau 28,925%. Maka hipotesis penelitian yang berbunyi “Hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen sesudah menggunakan teknik bermain peran sangat baik” terbukti berhasil.

Langkah selanjutnya adalah menghitung perbedaan dua rata-rata (uji t) untuk menguji signifikansi perbedaan.

Langkah pertama dalam perhitungan nilai t ini adalah dengan membuat tabel deviasi dan jumlah kuadrat deviasi. Dari tabel deviasi dan jumlah kuadrat deviasi diperoleh data N=44, d=560, Md=12,727, dan  $\sum x^2d=1622,727$ . Maka  $t_{hitung}$  adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} = \frac{12,727}{\sqrt{\frac{1622,727}{44(44-1)}}} = \frac{12,727}{\sqrt{0,8576781}} = \frac{12,727}{0,926} = 13,744$$

Setelah nilai t hitung diketahui, langkah selanjutnya menghitung derajat kebebasan (d.b), maka diperoleh d.b = N-1 = 44-1 = 43 dan dilanjutkan dengan menghitung nilai signifikansi dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 diperoleh hasil  $t_{tabel} = (0,975)(43) = 2,00$ .

Berdasarkan perhitungan nilai t di atas, dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  (13,744) lebih besar daripada  $t_{tabel}$  (2,00), pada taraf signifikan 5% dan tingkat kepercayaan 95%. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi “Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran apresiasi cerpen sebelum dan sesudah menggunakan teknik bermain peran” dinyatakan terbukti kebenarannya, hal ini berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Dengan kata lain teknik bermain peran dalam pembelajaran apresiasi cerpen dapat meningkatkan hasil belajar. Maka teknik bermain peran efektif bila digunakan pada pembelajaran apresiasi cerpen.



## 2) Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Leuwiliang Bogor, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Leuwiliang Bogor yang berjumlah 7 kelas terdiri dari kelas X<sub>.1</sub>, X<sub>.2</sub>, X<sub>.3</sub>, X<sub>.4</sub>, X<sub>.5</sub>, X<sub>.6</sub>, dan X<sub>.7</sub>. Setiap kelas berbeda jumlahnya. Dari populasi tersebut diambil 1 kelas untuk dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas X<sub>.5</sub> dengan jumlah siswa 44 orang, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Penarikan sampel dilakukan secara random sehingga setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian ini.

Setiap penelitian tentu saja harus menggunakan metode untuk mencapai hasil yang memuaskan sesuai dengan yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, lebih tepatnya *pre experimental design* atau lebih dikenal dengan eksperimen kuasi atau eksperimen semu. Dikatakan demikian karena tidak ada kelompok eksperimen pembanding atau kelas kontrol dalam penelitian ini. Desain penelitian ini menggunakan *pre test and post test one group design*.

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik uji coba, yakni mengujicobakan teknik bermain peran dalam pembelajaran apresiasi cerpen dengan cara siswa mementaskan peran yang ide ceritanya diangkat dari sebuah cerpen. Selain uji coba juga menggunakan teknik tes yaitu prates dan pascates untuk mengukur dan menilai kemampuan apresiasi cerpen siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan untuk teknik pengolahan data menggunakan teknik statistik walaupun dalam bentuk sederhana.

Data yang diperoleh melalui tes adalah data kuantitatif yang bersifat numerikal. Data tersebut masih mentah dan masih harus diolah. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data ini adalah sebagai berikut.

1. Memeriksa dan menganalisis data yang masuk (data hasil prates dan pascates).
2. Membuat tabel persiapan penelitian perbedaan hasil prates dan pascates.
3. Menentukan perbedaan signifikansi hasil prates dan pascates dengan mencari nilai t. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md : mean dari deviasi antara pascates dan prates  
 xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi  
 N : banyaknya subjek  
 d.b : derajat kebebasan (N-1)

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penilaian adalah menyusun instrumen penelitian atau alat pengumpul data, sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen penelitian ini meliputi instrumen pembelajaran dan lembar evaluasi. Instrumen pembelajaran dalam penelitian ini berupa persiapan mengajar dalam bentuk silabus dan skenario pembelajaran berupa RPP yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk instrumen lembar evaluasi berbentuk soal tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diujikan pada saat prates dan pascates.

### 3) Langkah-langkah Pembelajaran

#### 1. Persiapan pembelajaran

Persiapan mengajar pada hakekatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan tentang apa yang akan dilakukan. Dengan demikian, persiapan mengajar merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Persiapan mengajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Callahn dan Clark, persiapan mengajar memiliki kedudukan yang esensial dalam pembelajaran yang efektif karena akan membantu membuat disiplin kerja yang baik, suasana yang menarik, dan pembelajaran yang diorganisasikan secara baik, relevan dan akurat (Mulyasa, 2004:83).

Salah satu syarat untuk menjadi guru profesional adalah mempunyai persiapan pembelajaran sebelum mengadakan kegiatan pembelajaran. Maka untuk merealisasikan dari persiapan pembelajaran tersebut, dalam penelitian ini dilakukan persiapan pembelajaran yang mencakup delapan kegiatan sebagai berikut.

- a. menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- b. merumuskan indikator pembelajaran
- c. memilih bahan pembelajaran
- d. pengalaman belajar
- e. menentukan alokasi waktu
- f. menyiapkan media dan sumber belajar
- g. menyusun alat evaluasi
- h. menyiapkan administrasi pembelajaran berupa silabus dan RPP sebagai bentuk konkret dari ketujuh langkah persiapan pembelajaran sebelumnya.

#### 2. Pelaksanaan Uji Coba

Dalam pelaksanaan uji coba dilakukan dua kali pertemuan, masing-masing pertemuan berlangsung 45 menit. Pelaksanaan uji coba dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	Kegiatan	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pertemuan pertama a. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi</li> </ul>	5 menit
	b. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan materi cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen serta hal-hal yang harus diperhatikan dalam mementaskan sebuah drama (metode yang digunakan dalam penyampaian materi metode ceramah dan tanya jawab).</li> </ul>	30 menit
	c. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi.</li> <li>Siswa melaksanakan prates (untuk mengukur kemampuan awal sebelum dilakukan perlakuan "teknik bermain peran").</li> </ul>	10 menit
2	Pertemuan kedua a. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkondisikan kesiapan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mempersiapkan siswa yang diberi tugas untuk memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerpen yang telah dipilih.</li> </ul>	5 menit
	b. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mementaskan drama sesuai dengan peran masing-masing sedangkan siswa yang tidak mendapat bagian dalam pementasan bertugas sebagai pengamat (suasana pembelajaran begitu aktif, penuh kegairahan, dan menyenangkan).</li> </ul>	25 menit
	c. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai perasaan, pesan dan kesan siswa terhadap proses pembelajaran.</li> <li>Akhir pembelajaran ditutup dengan</li> </ul>	15

		evaluasi akhir yakni pascates untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran.	
--	--	--	--

### 3. Analisis hasil pembelajaran

Analisis hasil pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. menganalisis hasil prates dan pascates
- b. membandingkan nilai prates dengan pascates
- c. menghitung uji perbedaan dua rata-rata (Uji t).

## C. PENUTUP

### 1) Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data penelitian, maka simpulan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Tingkat pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen sebelum menggunakan teknik bermain peran dapat dilihat dari perolehan nilai prates siswa. Dari analisis hasil prates siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 sedangkan nilai terendah yaitu 60 dengan rata-rata sebesar 75.
2. Pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen sesudah menggunakan teknik bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tampak pada nilai yang diperoleh dari hasil kedua tes yaitu hasil prates dan pascates. Pada prates diperoleh skor rata-rata sebesar 75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 sedangkan skor rata-rata pascates adalah sebesar 87,727 dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 95 dan nilai terendah adalah 75. Hal ini berani menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 12,727 atau 28,925%. Dengan adanya peningkatan hasil belajar maka hipotesis penelitian yang berbunyi "Hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen sesudah menggunakan teknik bermain peran sangat baik" terbukti kebenarannya. Dengan demikian teknik bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen.
3. Hipotesis ( $H_a$ ) yang menyatakan "Terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran apresiasi cerpen sebelum dan sesudah menggunakan teknik bermain peran terbukti kebenarannya. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan perbedaan dua rata-rata data prates dengan pascates diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 13,744 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,00 pada taraf signifikan 5 % atau tingkat kepercayaan 95 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran apresiasi cerpen sesudah menggunakan teknik bermain peran secara signifikan lebih baik daripada sebelum menggunakan teknik bermain peran. Jadi, teknik bermain peran efektif bila digunakan pada pembelajaran apresiasi cerpen.



## 2) Saran

Berikut ini ada beberapa saran sederhana yang dapat dikemukakan berkaitan dengan hasil penelitian ini, sebagai masukan atau penimbangan bagi guru khususnya guru pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran.

1. Hendaknya guru bahasa dan sastra Indonesia dapat menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang lebih menarik, lebih bervariasi, karena pembelajaran yang menarik dan bervariasi akan menimbulkan minat belajar siswa meningkat. Dalam hal ini para guru hendaknya mengetahui aneka metode atau teknik pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran apresiasi cerpen, teknik bermain peran dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memilih teknik pembelajaran untuk mendapatkan proses pembelajaran yang aktif kreatif dan apresiatif.
3. Guru sebaiknya menyusun persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar dan berhasil dengan baik.
4. Perpustakaan sekolah sebaiknya menyediakan buku-buku yang memadai khususnya buku-buku sastra yang dapat memudahkan siswa dalam mencari, membaca, dan memahami hal tentang sastra dan karya sastra sehingga wawasan siswa dalam bidang apresiasi sastra bertambah.
5. Pembelajaran sastra harus terus diupayakan dan ditingkatkan, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Demikian simpulan dan saran yang dapat dikemukakan, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi yang positif terhadap keberlangsungan pembelajaran sastra khususnya dan umumnya untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Agesindo.
- Dawud, dkk. 2004. *Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA Kelas X*. Malang: Erlangga.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rusyana, Y. 1982. *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang.
- Sumardjo dan Saini K. M. 1986. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Suyitno. 1985. *Teknik Pengajaran Apresiasi Sastra dan Kemampuan Bahasa*. Yogyakarta: Hanindita.
- Tarigan, H. G. 2011. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.