

**PERANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN  
METODE *ROLE PLAYING* DAN MEDIA AUDIO  
DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PUISI  
INDAH KELAS VII SMP**



**SKRIPSI**

DIAJUKAN OLEH

NAMA : FLORENTIA YUSTINA  
NPM : 16810002  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN BAHASA DAN  
SASTRA INDONESIA

GUNA MEMENUHI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENEMPUH UJIAN  
AKHIR SARJANA STRATA SATU (S1)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA  
JAKARTA - 2020

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA**  
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Nama : Florentia Yustina  
Nomor Pokok Mahasiswa : 16810002  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)  
Judul Skripsi : Perancangan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah Kelas VII SMP

Telah mengikuti ujian sidang Tugas Akhir / Skripsi dan dinyatakan Lulus serta dapat diterima dan disahkan guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar strata satu (S1) dari Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tama Jagakarsa.

Jakarta, 01 Desember 2020

Penguji I



Dr. Lili Wahdini, M.Pd.

Penguji II



Tri Astuti, S.S., M.Pd.

Mengesahkan,  
Dekan



Dr. Lili Wahdini, M.Pd.

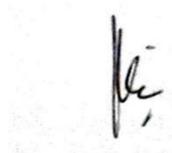
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA**  
**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : Florentia Yustina  
Nomor Pokok Mahasiswa : 16810002  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)  
Judul Skripsi : Perancangan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah Kelas VII SMP

Telah disetujui dan dihadapkan pada ujian komprehensif Sarjana Pendidikan Universitas Tama Jagakarsa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Jakarta, 24 November 2020

Pembimbing Teknis



Winaria Lubis, M.Pd.

Pembimbing Materi



Dr. Irna Sjafei, M.Pd.

Mengesahkan,

Dekan



Dr. Lili Wahdini, M.Pd.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul *Perancangan Pembelajaran dengan Metode **Role Playing** dan Media Audio dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah Kelas VII SMP* dengan baik.

Terselesainya Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini baik berupa material maupun spiritual. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. H. Tama Sembiring, S.H., M.M., selaku Pembina Yayasan Pendidikan Universitas Tama Jagakarsa.
2. Bapak Dr. H. MR. Ulung Sembiring, SE, M.M, Selaku Ketua Yayasan Pendidikan Tama Jagakarsa.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Noor Sembiring, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Tama Jagakarsa.
4. Ibu Dr. Lili Wahdini, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tama Jagakarsa.
5. Ibu Dr. Irna Sjafei, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia juga sebagai Dosen Pembimbing Materi yang banyak memberikan masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Winaria Lubis, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia juga sebagai Dosen Pembimbing Teknis yang telah banyak memberikan masukan dan motivasi selama penulisan skripsi hingga selesai.
7. Kepada dosen-dosenku: Ibu Tri Astuti, S.S., M.Pd., Ibu Murtini, M.Pd., Bapak Dadi Waras Suhardjono, S.S., M.Pd., Dr. Dra. Istiyani, M.M., Bapak Nur Adi Setyo, M.Pd., Ibu Ardiani Yulia, M.Pd., terima kasih karena telah membagikan ilmu dan pengalamannya kepada saya selama menjadi mahasiswa. Semoga dosen-dosenku selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa. Amin.
8. Kepada kedua orang tuaku Bapak Fx. Riyono dan Ibu Kristina Titin yang telah memberikan dukungan terbaik dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas cinta kasih dan doa yang tak pernah putus kalian berikan kepadaku. Aku takakan mampu untuk membalasnya. Hanya doa yang selalu kupanjatkan kepada Tuhan untuk kebahagiaan Bapak dan Ibu. Amin.
9. Untuk sepupu tercinta A Didi, A Bayu, dan Mbak Yuli terima kasih atas dukungan kalian dan doa sehingga penulis dapat mencapai titik yang diharapkan.
10. Untuk seseorang yang berarti dalam hidupku Andhika Cahyo Wicaksono. Terima kasih atas doa dan dukungan yang telah engkau berikan padaku hingga saat ini. Semoga hubungan ini dapat berlanjut di pelaminan. Amin.

11. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Anissa Septiani dan Nur Intan P. Tuankotta. Terima kasih atas kerjasama selama ini mulai dari semester I (satu) hingga sampai selesainya skripsi ini kita selalu bersama, saling mendukung, dan saling memberi semangat. Doaku semoga kita semua sukses dalam meraih semua cita-cita dan impian kita. Amin.

Jakarta, 24 November 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Florentia Yustina', with several horizontal lines above and below the main signature.

(Florentia Yustina)

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
ABSTRAK .....	ix

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kemampuan Membaca	
1. Hakikat Kemampuan .....	9
2. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan .....	10
3. Hakikat Membaca .....	10
4. Tujuan Membaca .....	12
5. Jenis-jenis Membaca dari Aspek Keegiatannya .....	13

B. Puisi	
1. Pengertian Puisi .....	14
2. Ciri-ciri Puisi .....	16
3. Unsur-unsur Puisi .....	16
4. Jenis-jenis Puisi .....	18
5. Contoh Puisi .....	21
6. Pengertian Keterampilan Membaca Puisi .....	26
C. Media Audio dan Metode <i>Role Playing</i>	
1. Pengertian Media Audio .....	29
2. Fungsi Media Audio .....	30
3. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	
4. Tujuan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	31
5. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	31
D. Perancangan Pengajaran Metode <i>Role Playing</i> dan Media Audio	
1. Siapa yang Diajar .....	32
2. Tujuan Pembelajaran .....	32
3. Apa yang diajarkan .....	33
4. Bagaimana Cara Mengajarnya .....	33
5. Penilaian .....	34
E. Penggunaan <i>Role Playing</i> dalam Membaca Puisi .....	35

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	35
B. Jenis dan Sumber Data	
1. Jenis Data .....	36
2. Sumber Data .....	36
C. Teknik Pengumpulan Data .....	37
D. Teknik Analisis Data .....	37

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
B. Deskriptif Responden .....	39

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
-----------------------------	-----------

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>58</b>
-----------------------------------	-----------

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## ABSTRAK

**Florentia Yustina** 16810002 adanya penelitian yang berjudul Perancangan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Kelas VII SMP.

Teknik pembelajaran membaca puisi indah di sekolah masih menggunakan teknik konvensional dimana guru masih mencontohkan dan menjelaskan saja siswa hanya menyimak tanpa adanya praktik untuk membaca puisi. Permasalahan yang ada adalah kemampuan membaca puisi yang masih rendah dan kurangnya minat siswa dalam membaca puisi maka guru harus membuat rancangan pembelajaran membaca puisi dengan metode baru untuk mengatasinya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat perancangan pembelajaran membaca puisi indah dengan metode *role playing* dan media audio dalam pembelajaran di kelas agar menjadi kreatif dalam kemampuan membaca puisi. Terkait hal tersebut maka penulis membuat RPP dengan metode *role playing* dan media audio dengan harapan untuk kedepannya agar siswa kreatif dan aktif dalam membaca puisi indah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menjabarkan data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner yang sudah di sebarakan melalui google form.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan bahwa responden menilai baik dalam rancangan pembelajaran yang telah di buat tetapi belum efektif untuk pembelajaran membaca puisi dikarenakan adanya pandemik covid-19. Hasil kesimpulan yang berkaitan maka peneliti merancang pembelajaran membaca puisi indah dengan menggunakan metode *Role Playing* dan media audio dengan adanya perancangan pembelajaran (RPP) metode baru agar anak-anak dapat tertarik, lebih aktif, dan belajar lebih percaya diri mengenai perancangan pembelajaran ini bisa diterapkan bila sarana dan prasarana disekolah mendukung.

**Kata kunci:** kemampuan membaca, puisi, metode *role playing*, media audio, Rancangan Pembelajaran

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa adalah salah satu cara berkomunikasi yang di pakai oleh manusia di dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di dalam bahasa ada dua cara dalam berbahasa yaitu bahas lisan dan bahasa tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah terdiri dari empat aspek kebahasaan yaitu membaca, berbicara, menyimak dan menulis. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia siswa tidak hanya di hadapkan dengan materi mengenai bagaimana menulis kalimat yang baik dengan pola kalimat yang sesuai, tetapi juga mengenai sastra Indonesia seperti puisi.

Pendidikan pada dasarnya ada hubungan diantara pendidik dan peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan bisa membuat siswa dalam mengembangkan semua potensi dan karakteristik pribadi yang baik di dalam lingkungan.

Adapun penyebab terjadinya faktor pendidikan menurun seperti dari sisi siswa, guru, sarana dan prasarana ataupun model-model pembelajaran. Proses berjalannya pembelajaran yang tidak bisa dicapai siswa menjadi kurang minat untuk belajar. Siswa yang tidak minat untuk belajar bisa di tunjukan dari kurangnya aktivitas pembelajaran dan persiapan siswa dalam belajar..

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari faktor guru. Guru mempunyai kemampuan dalam memproses pembelajaran dengan kemampuan dalam model belajar yang kreativitas pada siswa. Adapun merupakan sasaran dari proses pembelajaran guru dapat menimbulkan kemampuan berfikir kritis, memiliki kemampuan sosial serta hasil pencapaian berkreatifitas baik.<sup>1</sup>

Membaca puisi tidak di samakan dengan membaca seperti biasanya, karena dalam membaca puisi terdapat unsur keindahan atau estetika.<sup>2</sup>

Membaca penting karena dalam berbagai aktivitas yang dilakukan manusia, dibutuhkan untuk menunjang setiap aktivitas tersebut.<sup>3</sup>

Siswa SMP banyak yang sudah mulai memandang sebelah mata terhadap karya-karya sastra yang ada di Indonesia tak terkecuali yaitu puisi. Puisi yang dulunya menjadi sarana untuk menyampaikan aspirasi atau menyatakan perasaan mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena di nilai sudah ketinggalan zaman.

Salah satu kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum 2013 mengenai keterampilan membaca puisi dengan adanya lafal dan ekspresi yang tepat. Namun fakta dilapangan ketika penulis sedang melakukan praktek kerja lapangan menunjukan bahwa siswa belum mampu untuk membaca isi puisi dengan lafal dan ekspresi yang tepat.

---

<sup>1</sup>Isjoni dan Mhd Arif Ismail, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*,Yogjakarta, 2008, hal 146.

<sup>2</sup> Siska Widayanti, Ali Sudin, dan Dede Tatang Sunarya, *Penerapan Metode Cooperative Script Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi*, Sumedang, 2017, Vol.2, Hal 12.

<sup>3</sup> Libertiana Viana Namus, *Pengaruh kemampuan membaca pemahaman terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Universitas Tama Jagakarsa*, Jakarta, 2016, Hal 02.

Permasalahan yang muncul adalah kemampuan membaca siswa sangat rendah karena mereka lebih senang menyimak, mendengarkan dan mengerjakan tugas di banding membaca puisi. Keterampilan membaca yang sudah diajarkan di sekolah lebih sering guru yang aktif dibanding siswa sehingga dapat membuat siswa lebih bosan. Kurikulum 2013 siswa sangat diharapkan untuk menguasai kompetensi dasar yang diterapkan dengan membaca puisi yang indah menggunakan irama, volume, suara, mimik, dan kinesik yang ada didalam puisi.

Dari pengamatan langsung di Sekolah Menengah Pertama Putra Bangsa Depok kelas VII penulis mendapatkan temuan hasil belajar siswa dalam membaca puisi indah belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Kurangnya minat siswa untuk membaca puisi indah membuat hasil pencapaian menjadi rendah, dari rendahnya pencapaian siswa dalam membaca puisi indah yaitu kegiatan membaca puisi hanya menggunakan suara dan mimik wajah tanpa adanya alat bantu audio sehingga menjadi bosan dan jenuh di dalam kelas. Maka penulis ingin memberikan solusi berupa rancangan belajar teknik *role playing* dan bantuan media audio untuk mengubah cara belajar siswa agar lebih baik. Cara yang digunakan agar dapat mengatasi masalah ini maka perlu adanya sebuah pembelajaran dengan memakai metode *role playing* dan bantuan media audio yang digunakan dalam membaca puisi indah agar siswa lebih aktif dan kreatif. Dengan adanya penelitian ini penulis yakin bahwa adanya perancangan belajar memakai teknik *role playing* dan media audio cara membaca puisi indah ini dapat mempermudah guru.

Berdasarkan uraian diatas maka solusi untuk memperbaiki dan mengatasi permasalahan siswa di dalam pembelajaran membaca adalah dengan membuat sebuah perancangan model belajar dengan teknik model *role playing* dan media audio. Pada pembelajaran membaca puisi indah ini siswa dapat meningkatkan kemampuan metode *role playing* dengan bantuan media audio maka siswa akan dapat memperagakan dan menghayati sebuah puisi yang ingin di pentaskan.

Guru menjadi pemacu utama yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang sudah ada dalam diri siswa agar ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pada proses belajar mengajar guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar pembelajaran dapat menyenangkan dan menarik.

Puisi merupakan sifat, struktur dan konvensi-konvensi sendiri yang khusus. Oleh karena itu untuk memahami sebuah puisi dan struktur puisi tersebut perlu adanya minat dalam membaca dan menghayati sebuah puisi. Membaca puisi dengan berbantuan audio dapat menambah aktifitas para siswa untuk membacanya dengan iringan sebuah lagu dan percampuran metode *Role playing* atau memperagakannya dalam pembacaan puisi.

Penggunaan metode *role playing* dapat melibatkan siswa untuk dapat memperagakan karakter dalam situasi yang menunjukkan adanya puisi yang ingin dibacaknya. Dengan adanya membaca puisi ini maka dapat menarik

dan mendapatkan hasil pembelajaran siswa di sekolah. Membaca puisi berbantu audio dan menggunakan metode pembelajaran *role playing* juga dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan bisa memperagakan sebuah isi puisi yang dibacakan.

Berdasarkan fakta yang di temukan di sekolah SMP Putra Bangsa pada saat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Peneliti ingin memberikan teknik dan metode belajar membaca puisi dengan kreatif mengubah cara belajar siswa agar menjadi lebih baik dan mampu membaca puisi dengan indah.

Ada cara yg dapat digunakan untuk membaca puisi dengan kreatif seperti menggunakan bantuan audio dan metode *role playing* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran membaca puisi. Dalam penelitian ini penulis mencoba mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan siswa untuk membaca puisi dengan berbantuan audio dan memakai metode pembelajaran *role playing* penulis yakin bahwa penggunaan berbantuan audio dan metode *role playing* dapat meningkatkan dan mempermudah siswa untuk menguasai pembacaan puisi secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan fakta yang ada peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan perbaikan belajar membaca puisi untuk meningkatkan berbantu audio dan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan melakukan penelitian Deskriptif. Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang

## **“Perancangan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah di kelas VII SMP”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan adanya latar belakang permasalahan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Perancangan Pembelajaran dengan metode *role playing* dan media audio belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode yang digunakan masih bersifat Konvensional atau dengan metode ceramah.
3. Teknik pembelajaran membaca puisi indah yang di sampaikan oleh guru monoton sehingga dapat membuat siswa menjadi bosan.
4. Guru belum mampu untuk menghadirkan bentuk perancangan pembelajaran dalam teknik *role playing* dan bantuan media audio dalam membaca puisi indah.
5. Rancangan pembelajaran yang guru lakukan selama ini kurang membantu siswa dalam pembelajaran cara membaca puisi indah yang secara aktif dan kreatif.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah ini dibatasi pada pengetahuan guru dalam membuat perancangan pembelajaran dengan metode *role playing* dan media audio dalam keterampilan membaca puisi indah untuk kelas VII SMP

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perancangan pembelajaran dengan metode *role playing* dan media audio dalam membaca puisi indah sehingga dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam membaca puisi?
2. Bagaimana kualitas hasil perancangan pembelajaran dengan metode Role Playing dan media audio dalam keterampilan membaca puisi indah kelas VII SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan adanya penelitian ini untuk:

- 1) Mendeskripsikan perancangan pembelajaran dengan metode *role playing* dan media audio dalam membaca puisi indah untuk siswa kelas VII SMP.
- 2) Mendeskripsikan proses pelaksanaan perancangan pembelajaran dalam membaca puisi indah di kelas VII SMP dengan menggunakan metode *role playing* dan media audio.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Secara umum manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis:

1. Teoritis

Menambah wawasan keterampilan membaca puisi dengan bantuan media audio dan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

## 2. Praktis

### 1) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat siswa dan kreativitas siswa dalam keterampilan membaca puisi dengan bantuan audio dan memakai metode *role playing*.

### 2) Bagi Guru

Perancangan pembelajaran dengan metode *role playing* dan media audio dapat memberikan pengetahuan yang baru dalam membaca puisi indah.

### 3) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam perancangan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan media audio dalam keterampilan membaca puisi indah sehingga mendapatkan kualitas siswa yang baik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kemampuan Membaca

##### 1. Hakikat Kemampuan

Dalam KBBI, kemampuan yang berasal dari suatu kata “mampu” yang artinya (bisa, sanggup dapat). Kemampuan dapat juga diartikan sanggup untuk melakukan sesuatu. Kemampuan pada dasarnya ada didalam diri kita hanya perlu kita latih agar makin bisa dan berkembang.

Kemampuan, ketangkasan, kecakapan, bakat dan kesanggupan adalah tenaga kekuatan untuk melakukan suatu perbuatan.<sup>4</sup>

Setiap manusia memiliki banyak kecakapan yang berbeda di dalam melakukan hal atau suatu tindakan. Bakat dan kecakapan yg dimiliki oleh seorang siswa mempengaruhi potensi di dalam diri masing-masing. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.<sup>5</sup>

Kemampuan diartikan sebagai kompetensi. Maka kompetensi adalah kekuatan atau tenaga dalam bahasa inggris “*competence*” yang berarti *ability, power, skill, knowledge*, kemampuan serta wewenang. Jadi, kata kompeten dari kata *competence* yang memiliki arti sanggup dalam keterampilan sesuai bidangnya sehingga beliau dapat mempunyai

---

<sup>4</sup> Chaplin, J.P, Kamus Lengkap Psikologi, Jakarta,1997, Hal 34.

<sup>5</sup> Sriyanto, Pengertian Kemampuan, <http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-kemampuan/>

wewenang untuk mendapatkan sesuatu di dalam batas masing-masing ilmunya.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan**

Robbins menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari dua faktor, yaitu<sup>6</sup>:

### **a. Kemampuan Intelektual**

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang membutuhkan berbagai aktivitas mental, menalar, berfikir untuk memecahkan masalah.

### **b. Kemampuan Fisik**

Kemampuan fisik adalah kemampuan dari tugas-tugas yang membutuhkan stamina, kekuatan dan karakteristik

## **3. Hakikat Membaca**

Hakikat membaca adalah<sup>7</sup>.

### **a. Pengembangan keterampilan di mulai dari adanya keterampilan yang memahami kata, kalimat dan paragraph yang ada dalam bacaan sampai memahami bacaan secara kritis dan cermat secara keseluruhan.**

### **b. Kegiatan visual ini berupa rangkaian gerakan mata yang mengikuti baris-berbaris isi tulisan, melihat isi kata dan**

---

<sup>6</sup> Universitas Petra, *Pengertian Kemampuan Ability*, (1 Mei 2011), <http://digilib.petra.ac.id>.

<sup>7</sup> Imam Syafi'ie, *Pengajaran Membaca Terpadu*, IKIP, Malang, 1999, hal 6-7.

kelompok kata, meneliti ulang kata beserta kelompok kata terhadap bacaan.

- c. Hasil dari kegiatan ulang mengamati dan memahami kata yang sudah tertulis dapat memberikan makna terhadap kata-kata tersebut dengan berdasarkan adanya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.
- d. Suatu proses berpikir yang terjadi melalui proses mempresepsi dan memahami informasi serta memberikan makna terhadap bacaan.
- e. Proses mengolah informasi oleh pembaca dengan menggunakan informasi dalam bacaan dan pengetahuan serta pengalaman yang telah dipunyai sebelumnya yang relevan dengan informasi tersebut.
- f. Proses menghubungkan tulisan dengan bunyinya sesuai dengan sistem penulisan yang digunakan.
- g. Kemampuan sangat antisipasi dalam sebuah tulisan dan makna di dalam baris tulisan. Kegiatan membaca bukan dilihat dari mekanis dan teknis saja melainkan mencermati kelompok kata yang berisi makna.

Membaca ialah suatu proses yang dilakukan dengan mencermati suatu kata-kata agar dapat memperoleh pesan yang akan disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses membaca tersendiri merupakan suatu kesatuan kelompok kata dari pandangan sekilas

dan isi makna kata akan diketahui. Misalkan hal ini tidak bisa terpenuhi maka pesan yang tersurat dan tersirat tidak akan bisa di pahami dan tidak dapat proses membaca maka pembacaan itu tidak dapat terlaksana dengan baik<sup>8</sup>.

Dari segi pakar linguistik, membaca ialah suatu proses pembacaan sandi (*a recording and decoding process*) yang berlainan dalam berbicara dan menulis yang dapat melibatkan penyandian. Aspek dari pembacaan sandi dapat menghubungkan kata tulis dengan bahasa lisan yang dapat mengubah tulisan atau cetakan yang menjadi bunyi bermakna.<sup>9</sup>

Jika disimpulkan bahwa membaca ialah proses menyatunya makna dan bahasa. Oleh karena itu, peserta didik harus di bantu untuk menanggapi dan bisa memberikan respons terhadap lambang-lambang visual yang menggambarkan tanda-tanda auditori yang sama yang telah mereka tanggap dari respon sebelumnya.

#### **4. Tujuan Membaca**

Membaca dapat diartikan sebagai mencari informasi, mencakup isi, dan memahami isi bacaan. Membaca bisa mendapatkan ide-ide utama agar dapat mengetahui pengelompokan sesuatu dan untuk mengklarifikasi bacaan, membaca memperbandingkan atau mempertentangkan.

---

<sup>8</sup> Hodgson, F.M, *Learning Modern Languages*, London & Hegan Paul, 1960, hal 43-44.

<sup>9</sup> Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Semarang, 1984, hal 08.

Nurhadi berpendapat bahwa tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- a. Memahami secara detail dan menyeluruh isi buku.
- b. Menangkap ide pokok atau gagasan utama secara tepat.
- c. Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- d. Mengenali makna kata-kata.
- e. Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.
- f. Ingin memperoleh kenikmatan dari karya sastra.
- g. Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi diseluruh dunia.
- h. Ingin mencari merk barang yang cocok untyk dibeli.
- i. Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang.
- j. Ingin memperoleh informasi tentang lowongan pekerjaan.
- k. Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) tentang definisi suatu istilah.<sup>10</sup>

## **5. Jenis-Jenis Membaca dari Aspek Keगतannya**

### **a) Membaca Keras**

Membaca keras merupakan kegiatan membaca yang menekankan pada ketepatan bunyi, irama, kelancaran, perhatian terhadap tanda baca.

---

<sup>10</sup> Nurhadi, Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca, Bandung, 1989, hal 14.

Kegiatan membaca seperti ini disebut juga sebagai kegiatan “membaca teknis”.

b) Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rincian-rinciannya.

Secara fisik membaca dalam hati harus menghindari vokalisasi, pengulangan membaca, menggunakan petunjuk atau gerakan kepala. Jadi, tujuan membaca adalah memahami ide, kemampuan menangkap makna dalam bacaan secara utuh, baik dalam teks bebas, narasi, prosa atau puisi.

c) Membaca Cepat

Membaca yang tidak menekankan pada pemahaman rinci-rincian isi bacaan, akan tetapi memahami pokok-pokoknya saja. Membaca ini dapat dilakukan dengan menggerakkan mata dengan pola-pola tertentu.

d) Membaca Rekreatif

Kegiatan membaca yang bertujuan untuk membina minat dan kecintaan membaca biasanya bahan bacaan bisa diambil dari cerpen dan novel.

e) Membaca Analitik

Kegiatan membaca yang bertujuan untuk mencari informasi dari bahasa tertulis yang menghubungkan satu kejadian dengan kejadian yang

lain untuk menarik kesimpulan yang tidak tertulis secara eksplisit dalam bacaan.

## **B. Puisi**

### **1. Pengertian Puisi**

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra yang sering ditemui dan dipelajari di bangku smp. Puisi adalah bentuk ekspresi diri yang menggambarkan keresahan, imajinasi, kritik, pemikiran, pengalaman, kesenangan, ataupun nasehat seseorang.

Puisi merupakan suatu karya sastra berupa isi ungkapan hati penulis dimana di dalamnya ada irama, lirik, rima dan ritme pada setiap barisnya. Dikemas dalam bahasa yang imajinatif dan disusun dengan kata yang padat dan penuh makna.

#### **a. Menurut H.B Jassin**

Puisi adalah suatu karya sastra yang diucapkan dengan sebuah perasaan yang di dalamnya mengandung suatu pikiran-pikiran dan sebuah tanggapan-tanggapan.

#### **b. Menurut Sumardi**

Puisi adalah karya sastra dengan bahasa dipadatkan, dipersingkat dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan kata-kata bermakna kiasan (imajinatif).

c. Menurut Herman Waluyo

Puisi adalah suatu karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan memfokuskan semua kekuatan bahasa dalam sebuah struktur fisik dan struktur batinnya.

Karya puisi mengandung nilai estetika tersendiri. Orang yang membuat puisi disebut dengan penyair puisi, tiap puisi memiliki karakteristik tersendiri diantara satu dengan lainnya. Kesimpulan dari pengertian puisi menurut beberapa ahli bahwa puisi adalah jenis karya sastra yang memiliki unsur sajak, bait, baris dan tipografi.

## **2. Ciri-Ciri Puisi**

- a. Puisi memiliki rima atau sajak yang teratur.
- b. Puisi bermakna konotatif.
- c. Puisi bersifat simetris.
- d. Puisi juga lebih menggunakan sajak syair, atau pola pantun.
- e. Puisi terdiri dari kesatuan sintaksis.
- f. Bahasa yang digunakan puisi lebih padat daripada prosa dan drama.

## **3. Unsur-Unsur Puisi**

Dalam puisi terdapat unsur-unsur yang membentuknya. Unsur puisi terdiri dari struktur batin dan struktur fisik.

### **A. Struktur Fisik Puisi**

Struktur fisik puisi adalah unsur puisi yang bisa dilihat dan diamati secara langsung dengan mata. Struktur ini terdiri dari diksi, citraan/imaji, majas, kata konkret, tipografi dan rima.

- a. Diksi adalah pemilihan kata oleh seorang penyair untuk mendapatkan efek yang sesuai dengan keinginannya. Pemilihan diksi pada puisi sangat berpengaruh dengan makna yang ingin disampaikan penyair.
- b. Tipografi adalah bentuk format suatu puisi, seperti pengaturan baris, batas tepi kertas kanan, kiri, atas, bawah, jenis huruf yang digunakan. Unsur ini berpengaruh pada pemaknaan dari isi puisi itu sendiri.
- c. Majas adalah pemakaian bahasa dengan cara melukiskan sesuatu dengan konotasi khusus sehingga arti sebuah kata bisa mempunyai banyak makna.
- d. Kata Konkret adalah susunan kata yang memungkinkan terjadinya imaji. Kata konkret seperti permata senja menggambarkan pantai, atau tempat yang sesuai dengan datangnya senja.
- e. Imaji atau Citraan adalah pemberi gambaran kepada para pendengar/pembaca agar seolah-olah dapat melihat, mendengar, merasakan atau mengalami hal-hal yang terkandung dalam puisi. Citraan mempunyai 6 macam, diantaranya citraan

penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, perabaan dan pergerakan.

- f. Rima atau Irama adalah persamaan bunyi dalam penyampaian puisi dari awal hingga akhir puisi. Beberapa bentuk rima diantaranya: (1) *Onomatope*: Tiruan bunyi. (2) Bentuk *Intern* pola bunyi, yaitu aliterasi, asonansi, persamaan akhir, persamaan awal, sajak berselang, sajak berparuh, sajak penuh, repetisi, dan sebagainya. (3) Pengulangan kata yaitu penentuan tinggi-rendah, panjang-pendek, keras-lemah suatu bunyi.

#### B. Struktur Batin Puisi

Struktur batin puisi adalah unsur pembangunan puisi berupa makna yang tidak terlihat oleh mata. Contohnya adalah tema, nada, suasana, perasaan dan amanat/tujuan.

- a. Tema/Makna adalah unsur ini berupa makna yang tersirat yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca/pendengar.
- b. Nada adalah sikap penyair terhadap audiensnya yang berkaitan dengan makna dan rasa. Dari nada yang terdengar, audiens dapat menyimpulkan sikap penulis sedang mendikte, menggurui, memandang rendah atau sikap lainnya.
- c. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penulis pada para audiensnya.

- d. Perasaan adalah sesuatu hal yang dilatari oleh latar belakang penyair, misalnya agama, pendidikan, kelas sosial, jenis kelamin, pengalaman sosial.

#### **4. Jenis-Jenis Puisi**

##### 1) Puisi Lama

Puisi lama adalah puisi yang dihasilkan sebelum abad ke-20. Puisi jenis ini terbagi ke dalam beberapa jenis pula, diantaranya adalah pantun, talibun, pantun berkait (seloka), pantun kilat(karmina), gurindam, syair dan mantra.

- a. Pantun adalah puisi yang terdiri dari empat larik dengan rima akhir ab-ab. Pantun dapat dibedakan berdasarkan jenisnya seperti pantun lucu, pantun anak, dan sebagainya.
- b. Mantra adalah ucapan-ucapan yang di percaya dapat mendatangkan kekuatan magic. Biasanya dipakai dalam acara tertentu.
- c. Karmina adalah salah satu prosa dimana bentuknya lebih pendek dari pantun. Saking pendeknya, biasa juga disebut dengan pantun kilat.
- d. Seloka adalah pantun berkait berasal dari melayu klasik yang berisi pepatah.
- e. Gurindam adalah puisi yang terdiri dari dua bait yang mana baitnya terdiri dari dua baris kalimat dengan rima yang sama. Biasanya terkandung nasihat dan amanat.

- f. Syair adalah puisi yang tersusun atas empat baris dengan bunyi akhiran yang serupa. Syair biasanya menceritakan sebuah kisah dan didalamnya terkandung amanat yang ingin disampaikan penyairnya.
- g. Talibun adalah pantun yang lebih dari empat baris dan memiliki rima abc-abc.

## 2) Puisi Baru

Puisi baru adalah puisi yang lebih bebas dari puisi lama baik dalam jumlah baris, suku kata, maupun rima. Beberapa jenis puisi baru adalah sebagai berikut.

- a. Balada adalah sajak sederhana yang mengisahkan tentang cerita rakyat yang mengharukan. Terkadang disajikan dalam bentuk dialog atau dinyanyikan.
- b. Himne (Gita Puja) adalah sejenis nyanyian pujaan yang ditunjukkan untuk Tuhan atau Dewa atau sesuatu yang dianggap penting dan sacral.
- c. Ode adalah puisi lirik berisikan sanjungan kepada orang yang berjasa dengan nada agung dan tema serius. Umumnya ode ditunjukkan untuk orang tua, pahlawan dan orang-orang besar.
- d. Epigram adalah puisi yang berisi tentang ajaran dan tuntunan hidup. Epigram berarti unsur pengajaran, nasihat, membawa arah kebenaran untuk dijadikan pedoman hidup.

- e. Romansa adalah puisi cerita yang berisi luapan perasaan cinta puisi romansa menimbulkan efek romantisme.
- f. Elegi adalah syair atau nyanyian yang mengandung ratapan dan ungkapan dukacita, khususnya pada peristiwa kematian.
- g. Satire adalah puisi yang menggunakan gaya bahasa berisi sindiran, kritik yang disampaikan dalam bentuk ironi, sarkasme, atau parodi.
- h. Distikon adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari dua baris (dua seuntai).
- i. Terjina adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari tiga baris (tiga seuntai).
- j. Kuatren adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari empat baris (empat seuntai).
- k. Kuint adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari lima baris (lima seuntai).
- l. Sekstet adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari enam baris (enam seuntai).
- m. Septima adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari tujuh baris (tujuh seuntai).
- n. Oktaf/Stanza adalah puisi yang masing-masing bait terdiri dari delapan baris (delapan seuntai).
- o. Soneta adalah puisi yang terdiri dari empat belas baris yang dibagi menjadi dua, dimana dua bait pertama masing-masing

empat baris dan dua bait kedua masing-masing tiga baris. Sonata merupakan puisi paling terkenal karena terkesan susah untuk diciptakan. Namun, hal tersebut justru menjadi tantangan tersendiri bagi para penyair.

### 3) Puisi Kontemporer

Puisi kontemporer adalah jenis puisi yang berusaha keluar dari ikatan konvensional. Puisi kontemporer selalu berusaha menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan tidak lagi mementingkan irama, gaya bahasa dan lain-lainnya yang terdapat dalam puisi lama maupun baru. Puisi kontemporer dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Puisi Mantra adalah mengambil sifat-sifat dari mantra.
- b. Puisi Mbeling adalah puisi yang sudah tidak mengikuti aturan umum dan ketentuan dalam puisi.
- c. Puisi Konkret adalah puisi yang lebih mengutamakan bentuk grafis (wajah dan bentuk lainnya) dan tidak sepenuhnya menggunakan bahasa sebagai media.

## 5. Contoh Puisi

### **Puisi Lama Pantun**

Jika pergi kepadang datar

Jangan lupa pulang berlabuh

Jika kita kepingin pintar

Belajarlah sungguh-sungguh

Jika ingin mendulang cadas

Jangan lupa palu baja

Jika murid tumbuh cerdas

Guru pun ikut bahagia

Jika kamu pergi ke dusun

Jangan lupa bawa beras

Belajarlah dengan tekun

Agar kita naik kelas

Jika kita makan petai

Jangan lupa makan kerupuk

Jika kita ingin pandai

Rajin-rajin baca buku

Kehutan mencari rusa

Hendaklah membawa tali

Wahai anak-anak bangsa

Cepat bangun lekas mandi

Andai ini hari rugi

Tentu mujur esok lusa

Jangan lupa gosok gigi

Sebab kamu anak bangsa

Hendaklah melempar jangkar

Kalau ada perahu singgah

Kalau anak bangsa pintar

Negeri ini akan bangga

Masak angsa dikuali  
Bukan saja di perigi  
Hendaklah kamu mengabdi  
Di pangkuan ibu pertiwi

Pergilah ke tepi kali  
Jangan lupa bawa guci  
Bangkitlah anak pertiwi  
Bangunlah negerimu ini.

Puisi Lama Gurindam

Siapa hendak menjadi guru  
Maka rajinlah menuntut ilmu  
Ketika sudah menjadi guru  
Jangan merasa paling berilmu  
Karena di atas langit yang biru  
Masih ada langit yang lebih biru  
Ajarlah murid dengan ilmumu  
Serta tela dan tingkah lakumu  
Jikalau itu sudah kau laku  
Resmilah engkau menjadi guru  
Apabila mata terjaga  
Hilanglah semua dahaga  
Apabila kuping tertutup handuk  
Hilanglah semua kabar buruk

Apabila mulut terkunci rapat

Hilanglah semua bentuk maksiat

Apabila tangan tidak terikat rapat

Hilanglah semua akal sehat

Abila kaki tidak menapak

Larilah semua orang serempak

Bila punya sifat kikir,

Sanak saudara akan menyingkir.

Apabila sudah mencinta,

Maka cepatlah berumah tangga.

Bila semua menuntut ilmu,

Sanak saudara akan menyingkir.

Apabila sudah mencinta,

Maka cepatlah berumah tangga.

Bila semua menuntut ilmu,

Tiada manusia suka menipu.

Janganlah kamu berputus asa,

Mari kita perbaiki diri.

Mari fikir sebelum bertindak,

Agar kecewa bisa teriak.

Bila diri terburu-buru,

Tanda jiwa dikuasai nafsu.

Maka sabar lebih utama,

Agar di akhir dapat bahagia.

**“Mata Ibu”**

**(Karya Tjahjono Widarmanto)**

Di matamu ibu, seribu mengekal jadi satu

Kupu-kupu mengembangkan sayapnya

tanpa harus jadi kempompong

Bersama belalang terbag berputar berpacu

di segala taman, halaman dan pohon-pohon

Dibawanya segenap rimbunan kenangan

rindu yang menyala di sepanjang jalan

Dimatamu ibu,

Segala isyarat dan tanda-tanda tertinggal

Seperti kitab yang terbuka tempat segala peta

Dan segenap warna-warna

Danau dan sungai tempat ikan-ikan membiakan harapan

Tempat segala sunyi ditandai

Dan di sana pula, dibalik matamu

Tuhan begitu memesona.

## 6. Pengertian Keterampilan Membaca Puisi

Membaca puisi merupakan salah satu seni pertunjukan. Dalam dunia pendidikan keterampilan membaca puisi diajarkan kepada peserta didik, hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Berikut ini langkah-langkah membaca puisi menurut Nurhadi.<sup>11</sup>

### 1) Prabaca

Kegiatan prabaca ini terdiri atas pemilihan teks puisi. Pemilihan teks dapat dilakukan dengan membaca buku antologi penyair, mencari puisi di majalah atau surat kabar, dan dapat mencari puisi melalui internet. Dalam pemilihan teks puisi, pilihlah puisi yang sesuai dengan karakter pembaca dan menarik. Setelah membaca sekilas puisi yang akan dipilih putuskanlah puisi tersebut akan dilanjutkan untuk dibaca atau tidak.

### 2) Saat Baca

Kegiatan ini meliputi penghayatan/pemahaman terhadap puisi. Dalam proses penghayatan atau pemahaman terhadap puisi yang dilakukan dengan cara membaca puisi yang telah dipilih secara menyeluruh. Kemudian pahami makna, kata, baris dan baitnya untuk memperoleh makna atau gagasan yang ada di dalam puisi

---

<sup>11</sup> Nurhadi, *mengajarka baca puisi* 2016, Hal. 112.

tersebut. Setelah itu simpulkan tema serta amanat berdasarkan isi makna yang terdapat di dalam puisi tersebut.

### 3) Pascabaca

Kegiatan pascabaca dapat dilakukan dengan mengambil manfaat-manfaat yang berada didalam puisi serta mengaambil pesan-pesan dari puisi tersebut. Stelah itu dari pesan-pesan tersebut bisa kita terapkan dalam kehidupan serta berlatih membaca puisi guna meningkatkan keterampilan dalam membaca puisi.

Keterampilan membaca puisi memiliki kerangka isi puisi yang perlu diperhatikan oleh pembaca. Doyin menjelaskan komponen membaca puisi menjadi tiga komponen. Ketiga komponen tersebut antara lain.<sup>12</sup>

#### 1) Penghayatan

Penghayatan berarti sebuah puisi yang menghayati dan memahami serta penuh isi puisi. Pemahaman itulah pembaca puisi dapat menyatukam jiwa puisi dengan jiwanya. Dalam penghayatan bukan sekedar memahami makna kata atau baris puisi tetapi sudah sampai mana pemahaman makna puisi yang terdapat dalam suasana puisi tersebut. Penghayatan puisi tercermin dalam tiga hal, yaitu (1) pemenggalan, (2) nada serta intonasi, (3) ekspresi.

---

<sup>12</sup> Doyin, *mengajarkan baca puisi*, Bandungan Istitute, Semarang, 2010, Hal. 22-34.

Pemenggalan dalam pembacaan puisi bukan hanya tentang pengambilan nafas, tetapi berhubungan juga dengan pemaknaan baris-baris puisi. Melalui pemenggalan itulah penonton atau pendengar akan lebih mudah memahami puisi serta tersampainya larik-larik puisi yang dibaca oleh pendengar.

Nada serta intonasi pada pembacaan puisi adalah pemunculan suasana isi hati. Cara untuk menentukan nada dan intonasi dapat dilakukan melalui pemahaman puisi tersebut. Dalam intonasi, ada beberapa hal penting yang harus kita perhatikan, yaitu masalah tekanan atau eksentuasi. Jika intonasi berkaitan dengan tekanan tempo, nada, dan dinamik maka aksentuasi juga mengaitkan dari bagian puisi yang akan di baca.

Ekspresi juga bisa didapatkan melalui pemahaman. ekspresi secara sempit dapat terlihat pada wajah, tetapi seluruh anggota tubuh manusia juga mempengaruhinya. Kunci dari ekspresi sebenarnya ada pada mata, akan sangat terlihat orang yang membaca puisi memiliki penghayatan yang tinggi dengan melihat matanya. Dalam pengertian lebih luas, ekspresi juga menyangkut gerak tubuh manusia. Ukuran baik tidaknya gerakan tubuh, disesuaikan dengan jiwa puisi yang dibaca.

## **1. Vokal**

Pada vocal ada empat hal yang menjadi perhatian, yaitu (1) kejelasan ucapan, dalam pembacaan puisi menjadi kriteria utama vokal

pembaca puisi. Semua warna suara seorang tidak langsung berhubungan dari adanya kejelasan ucapan. Kejelasan ucapan harus benar-benar dijaga dalam ketukan suara tinggi dan tempo yang cepat, karena bisa terlewatkan. Kunci kelancaran pembaca ada pada lafal atau tidaknya pembaca terhadap puisi tersebut. (2) jeda, pembaca harus bisa mengatur jeda di dalam pembacaan puisi secara tepat guna mengatur nafas, hal ini guna puisi yang dibacakan sampai kepada pendengar atau penonton. Selanjutnya masalah (3) ketahanan adalah kekuatan yang berada pada vokal di awal pembacaan dan akhir pembacaan puisi, dan (4) kelancaran, adalah kebenaran pengucapan baris-baris puisi dari awal samapi akhir.

## 2. Penampilan

Persoalan-persoalan yang menyangkut penampilan dalam membaca puisi, yaitu (1) teknik muncul, merupakan cara yang ditempuh oleh pembaca puisi dalam memperlihatkan diri untuk kali pertamanya. Kesan baik dan mantap harus ditampilkan ketika kemunculan pertama, karena hal tersebut berpengaruh besar pada pembacaan selanjutnya. (2) *blocking*, merupakan cara pembaca memposisikan tubuh ketika membaca, secara umum *blocking* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *blocking* yang bersifat statis dan *blocking* yang bersifat dinamis.

## C. Media Audio

### 1. Pengertian Media Audio

Media audio adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Pada penggalan ini berturut-turut dibahas media dengar yaitu Radio rekaman suara. Media pembelajaran adalah suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil perekaman tersebut didengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Media audio dalam pengajaran ialah suatu bahan yang mempunyai pesan dengan bentuk auditif yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Media audio juga mempunyai sifat yang khas, yaitu :

- a) Hanya mengandalkan suara
- b) Personal
- c) Cenderung satu arah
- d) Mampu menggugah imajinasi

Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat penuturnya.

## 2. Fungsi Media Audio

Fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa.

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- b) Mengikuti pengarahan.
- c) Melatih daya analisis.
- d) Menentukan arti dan konteks.
- e) Memilah informasi dan gagasan.
- f) Merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi.

Fungsi lain dari media audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik karena sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemanfaatnya memerlukan bantuan metode atau media lain sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu dalam keberhasilan.

### 3. Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi yang akan dia pentaskan. Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinatif dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinatif dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya

sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role Playing* juga bisa menambah keterampilan peserta didik untuk lebih memahami peran di dalam dirinya dan bisa lebih mengenal karakter yang ada disekitarnya serta bisa mengambil pelajaran dari sisi positif dari orang yang bermain peran di dalam metode *Role Playing* itu sendiri.

#### 4. Tujuan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan metode pembelajaran bermain peran yaitu agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau umgkapan gerak gerik wajah dan tubuh seseorang dalam melakukan sesuatu. Siswa juga bisa menhayati peran/menghayati sesuatu dengan apa yang di ucapkan, siswa juga mampu menempatkan diri dalam situasi yang di hendaki guru.

#### 5. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Ada tujuh langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu :

##### 1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dari dalam diri seseorang untuk megadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dalam menentukan keberhasilan.

## 2. Memilih peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

## 3. Menyusun tahap peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis besar adegan yang akan di tampilkan.

## 4. Pameran

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran yang ingin di sampaikan.

### **D. Perancangan Pengajaran dengan Metode Role Playing dan Bantuan**

#### **Media Audio**

##### **1. Siapa yang diajar**

Fakta yang penulis temukan di sebuah sekolah pada saat melakukan PPL di SMP Putra Bangsa, penulis menemukan bahwa kemampuan dalam membaca puisi masih kurang peminatnya karena rasa percaya diri yang rendah. Maka penulis ingin meneliti sejauh mana siswa dapat membaca sebuah puisi dengan teknik belajar *role playing* dan bantuan media audio pada siswa kelas VII.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran yang ingin di capai dengan menggunakan perancangan penerapan metode role playing dan bantuan media audio dalam membaca puisi indah. Peneliti mengharapkan siswa dapat menambah minat membaca puisi indah dengan metode dan bantuan media dengan baik.

## **3. Apa yang diajarkan**

Materi yang diajarkan di dalam penelitian adalah penerapan metode dan bantuan audio pembelajaran keterampilan membaca puisi indah yang merupakan cara siswa menyampaikan isi puisi dengan gaya, suara tinggi rendah, dan dibantu adanya iringan audio. Siswa diajarkan untuk bisa membaca puisi indah dengan menghayati isi puisi dengan baik.

## **4. Bagaimana cara mengajarnya**

Pembelajaran membaca puisi indah dengan meliputi beberapa kegiatan, ialah :

### **1) Kegiatan Pendahuluan**

Pada kegiatan ini siswa menyimak dengan ceramah guru bagaimana cara pemacaan puisi dengan baik dan benar. Siswa juga harus memperhatikan bagaimana cara menghayati teks puisi tersebut. Melalui interaksi ini siswa dapat mengerti dan menangkap cara penghayatan pembacaan puisi dengan benar.

### **2) Kegiatan Inti**

Siswa mengamati contoh-contoh cara membaca puisi dengan benar yang di peragakan oleh guru, masing-masing siswa mereka bisa memperagakannya dengan hasil bacaan puisi yang sudah disediakan oleh guru. Setelah siswa mencari dan mempelajari suatu puisi , siswa dapat memperagakannya sesuai puisi tersebut dengan bantuan audio siswa dapat percaya diri dalam membacakan suau puisi tersebut.

### 3) Kegiatan Penutup

Siswa diberi kesempatan untuk belajar dan menyampaikannya di depan kelas dengan membacakan sebuah puisi menggunakan teknik *role playing* dan bantuan audio agar siswa tidak hanya membaca puisi biasa.

## 5. Penilaian

Perencanaan penilaian yang akan digunakan jika penerapan metode *role playing* dan bantuan audio pada pembelajaran membaca puisi indah adalah dengan melihat kemampuan cara membaca puisi indah dengan penghayatan dan media audio iringan musik. Penilaian akan dilakukan oleh guru pelajaran Bahasa Indonesia.

### **E. Penggunaan Metode *Role Playing* di dalam Pengajaran Membaca Puisi**

Seperti yang kita tahu pasti sudah tidak asing lagi didalam pengajaran membaca puisi dengan adanya bantuan audio atau yang sering disebut dengan

musikalisasi puisi, puisi yang akan di bacakan depan kelas dengan di iringi lagu atau musik. Dalam pengajaran membaca puisi ini dipandu untuk berkolaborasi dengan *Role Playing* atau bermain peran dalam membaca puisi. Teknik bermain peran ini dianggap bisa membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran membaca puisi. Bermain peran di dalam puisi merupakan model rancangan pembelajaran baru dalam membaca puisi, siswa dapat memperagakan gerak gerik tubuh dengan iringan sebuah musik atau lagu dengan tema sesuai dengan isi bacaan puisi. Dengan menerapkan metode *role playing* dalam perancangan pembelajaran membaca puisi diharapkan siswa mampu menggerakkan anggota tubuhnya atau berperan seolah-olah dia pemeran dalam puisi itu. Misalkan puisi tersebut bertema Pahlawan maka siswa yang ingin membacakan puisi dengan tema pahlawan harus bisa menjadi seorang pahlawan dengan menghayati tokoh tersebut dari mimik wajah dan gerakan tubuh sama halnya seperti drama dengan memainkan peran siswa diminta untuk menjadi seorang tokoh yang berada di dalam teks tujuannya agar dia bisa menghayati dalam memerankan sebuah tokoh

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian penyusunan skripsi ini adalah penelitian metode deskriptif. Penelitian deskriptif tidak menjelaskan hubungan atau menguji hipotesis, tetapi hanya memaparkan situasi dan peristiwa.

Penelitian deskriptif ini hanya diarahkan untuk mengumpulkan sebuah informasi yang aktual dan melihat faktor gejala yang ada, mengidentifikasi masalah, membuat perbandingan atau evaluasi apapun yang berlaku. Di dalam penelitian deskriptif ini peneliti bertujuan ingin membuat rancangan belajar dengan menggunakan metode role playing dan bantuan media audio dalam membaca puisi indah.

Jadi kesimpulan dalam penelitian deskriptif ini adalah mendeskripsikan informasi apa adanya tidak mencarikan atau menjelaskan antara hubungan atau menguji hipotesis. Untuk mendapatkan informasi-informasinya peneliti dapat melihat keadaan saat ini dengan fakta kegiatan dengan mengungkapkan, menerangkan, dan menerjemahkan menjadi suatu pesan yang siap untuk komunikasikan ke orang lain secara tepat.

#### **B. Jenis Data dan Sumber Data**

1. Jenis Data

Jenis data yang di pakai dalam penulisan skripsi adalah jenis data primer yang merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara atau siapapun). Data primer yang di dapat menyerupai kejadian, kegiatan dan hasil kuesioner yang diperoleh secara langsung. Data yang sudah di dapatkan sebagian besar merupakan data yg di peroleh secara langsung pengumpulan data yang dirancang untuk menjelaskan dan menguraikan sebab akibat.

## 2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek di dalam penelitian ini ialah guru pelajaran Bahasa Indonesia SMP di Depok dan dosen dari Universitas Tama Jagakarsa.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah suatu pengumpulan data yang bertujuan mendapatkan data yang fakta yang diperlukan oleh si peneliti. Dalam pengumpulan data ini si peneliti dapat memperoleh data yang aktual dalam rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dan bantuan media audio dalam membaca puisi indah oleh siswa kelas VII SMP di Depok.

Untuk mendapatkan data dan informasi maka peneliti dapat menggunakan teknik beberapa studi, yaitu :

1. Observasi adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung dengan cermat di lapangan tentang perancangan

- pembelajaran membaca puisi indah dengan metode role playing dan bantuan media audio. Observasi dalam penelitian ini dapat mengungkapkan data tentang fasilitas yang membantu dalam pembelajaran dengan adanya metode role playing dan bantuan media audio ini.
2. Kuesioner digunakan untuk mengukur penilaian kualitas RPP yang dibuat penulis dan ditunjukkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Dosen serta evaluasi yang dilakukan oleh guru pada pelajaran Bahasa Indonesia SMP di Depok terhadap perencanaan pengajaran yang dibuat dengan menggunakan metode *Role Playing* dan media Audio dalam pembacaan puisi Indah.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif, setelah kegiatan pengumpulan data terdapat tiga kegiatan utama dalam analisis yang berkaitan dengan adanya reduksi data, penyajian data, pengumpulan data yang melakukan sebuah kegiatan dalam mencermati atau menelaah, menguraikan dan mengkaitkan pada setiap informasi yang berkaitan dengan kondisi awal, proses belajar, dan hasil pembelajaran untuk mendapatkan keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.

### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu proses penyederhanaan hasil yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstrasian data mentah menjadi data yang lebih bermakna. Dengan adanya reduksi data maka dapat memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data dan mempermudah untuk membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan untuk menyusun sekumpulan informasi yg di peroleh dari hasil reduksi, sehingga dapat menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan oleh peneliti agar dapat mengetahui apakah penelitian yang dilakukan dapat berhasil atau tidak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Data penelitian yang di dapatkan adalah dengan cara membagikan kuesioner melalui link yang di sebar kepada responden. Kuesioner dapat diperoleh dengan cara mengirimkan link kuesioner kepada responden untuk diisi yang merupakan Guru atau Dosen. Pengumpulan data secara kuesioner dan di sebarkannya melalui link agar dapat efektif dan baik dalam situasi pandemi Covid-19, survei dengan kuesioner dilakukan pada link *Goggle Form* pada tanggal 15 Juli 2020-30 Juli 2020 dengan mengambil 6 responden.

Dalam bab IV ini akan saya sampaikan mengenai hasil penelitian yang sudah di dapat dengan gambaran umum responden, uji kualitas data, hasil pengujian hipotesis dan hasil evaluasi yang secara jelas. Penelitian ini dilaksanakannya dengan membagikan link yang berisi kuesioner.

#### **B. Deskriptif Responden**

Penyajian data deskriptif penelitian ini mempunyai tujuan agar bisa melihat identitas dari adanya data penelitian dan hubungan yang ada diantara variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data deskriptif yang di dapatkan peneliti juga menggambarkan keadaan atau kondisi responden merupakan informasi tambahan untuk memahami hasil-hasil dari penelitian. Responden dalam penelitian ini memiliki karakteristik. Karakteristik-karakteristik penelitian terdiri dari :

## 1) Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Laki-Laki	1	16,67%
2	Perempuan	5	83,33%
<b>Total Responden</b>		<b>6</b>	<b>100%</b>

Tabel 4.1 Deskripsi Responden

Dari beberapa pertanyaan kuesioner yang diolah, gambaran umum mengenai responden yang dapat terinci dapat terlihat pada tabel 4.1. dilihat dari jenis kelamin para responden, laki-laki 1 orang responden atau sekitar 16,67% dan perempuan 5 orang responden atau sekitar 83,33%, artinya sebagian besar responden adalah perempuan atau sekitar 83,33%.

Rumus Mencari Presentase hasil Kuesioner

$$P = f/n \times 100$$

P = Presentase

F= Frekuensi dari setiap jawaban

N = Jumlah responden

Dibawah ini di jelaskan kategori frekuensi beserta skor dan persentase dari masing-masing item pertanyaan.

2) Kuisisioner Pertanyaan 1

**Tabel 4.2**

<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>Bobot</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
Sangat Baik Sekali	5	5	25	83,33
Sangat Baik	1	4	4	16,67
Baik	-	3	0	-
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>29</b>	<b>100</b>

**Kejelasan Rumusan Tujuan Pembelajaran**

Dari data di atas menunjukkan tanggapan responden untuk Kejelasan Rumusan Tujuan Pembelajaran dengan total skor sebesar 29 cenderung 6 responden terpusat pada kategori “SANGAT BAIK SEKALI” yaitu sebesar 83,33% dan kategori “SANGAT BAIK” dengan 1 responden 16,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa 6 responden menilai sangat baik sekali dalam kejelasan rumusan tujuan pembelajaran di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3) Kuisisioner Pertanyaan 2

**Tabel 4.3**

**Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran**

Kategori	F	Bobot	Skor	%
Sangat Baik Sekali	1	5	5	16,67
Sangat Baik	5	4	20	83,33
Baik	-	3	0	-
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>25</b>	<b>100</b>

Dari data diatas menunjukkan bahwa sebagian besar 5 responden tertuju pada “SANGAT BAIK” dengan total skor 20 presentase sebesar 83,33 % . Untuk kategori “SANGAT BAIK SEKALI” dengan 1 responden pada skor 5 dengan presentase 16,67%. Hasil dari pernyataan ini responden lebih cenderung “SANGAT BAIK” dalam kesesuaian dengan tujuan pembelajaran pada RPP.

#### 4) Kuisisioner Pertanyaan 3

**Tabel 4.4**

Kategori	F	Bobot	Skor	%
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	3	4	12	50
Baik	3	3	9	50
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

#### **Kesesuaian Dengan Karakteristik Peserta Didik**

Dari data di atas table 4.4 menunjukkan bahwa 3 responden memilih “SANGAT BAIK” dan 3 responden memilih “BAIK” dengan jumlah responden yang sama dan hasil presentase yang sama dengan presentase 50%. Jadi, pada pernyataan yang terdapat pada table 4.4 mengenai kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sangat seimbang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

5) Kuisiner Pertanyaan ke 4

**Tabel 4.5**

<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>Bobot</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	3	4	12	50
Baik	3	3	9	50
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

**Kesesuaian RPP dengan Alokasi Waktu**

Dari data diatas dapat dilihat bahwa 3 responden sebagian memilih “BAIK” dengan presentase 50% dan 3 responden lainnya memilih “SANGAT BAIK”. Lalu respondennya seimbang antara memilih “SANGAT BAIK” dan “BAIK” dengan presentase yang sama. Oleh karena itu, Kesesuaian RPP dengan Alokasi Waktu dengan baik sama-sama mendapatkan hasil presentase yang seimbang.

## 6) Kuisisioner Pertanyaan ke 5

**Tabel 4.6****Kesesuaian Sumber Belajar/ Media Pembelajaran dengan**

<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>Bobot</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	1	4	4	16,67
Baik	2	3	6	33,33
Cukup Baik	3	2	6	50
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>16</b>	<b>100</b>

**Karakteristik Peserta Didik**

Data diatas menunjukkan tanggapan responden tentang kesesuaian sumber belajar/ media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik 1 responden memilih “SANGAT BAIK” dengan hasil presentase 16,67%, 2 responden juga memilih “BAIK” dengan skor sebesar 33,33% lalu 3 responden lainnya lebih cenderung terpusat pada “CUKUP BAIK” dengan presentase 50%,

## 7) Kuesioner Pertanyaan ke 6

**Tabel 4.6****Kesesuaian Strategi dan Metode dengan Tujuan Pembelajaran**

Kategori	F	Bobot	Skor	%
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	3	4	12	50
Baik	3	3	9	50
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Data yang di table 4.6 menunjukkan bahwa jumlah 3 responden memilih “SANGAT BAIK” dan “BAIK” yang dipilih oleh 3 orang responden, hasil yang sama mendominasi dengan presentase sebesar 50%. Jumlah responden yang memilih “SANGAT BAIK” telah mendapatkan skor 12 dengan presentase 50% lalu, responden memilih “BAIK” dengan skor 9 dan hasil presentase 50% di dalam kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran dalam RPP.

8) Kuesioner Pertanyaan ke 7

**Tabel 4.7**

**Efektifitas Langkah-Langkah dalam Setiap Tahapan**

Kategori	F	Bobot	Skor	%
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	2	4	8	33,33
Baik	4	3	12	66,67
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Pembelajaran Sesuai Dengan Alokasi Waktu.**

Dari data yang ada di table 4.7 bahwa responden lebih memilih “BAIK” dengan 4 responden skor 12 dengan hasil presentase 66,67% di bandingkan 2 orang responden yang memilih “SANGAT BAIK” dengan presentase 33,33%. Jadi, banyak responden yang memilih baik ada 4 orang dengan hasil presentase yang tinggi yaitu 66,67%.

9) Kuesioner Pertanyaan ke 8

**Tabel 4.8**

<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>Bobot</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	2	4	8	33,33
Baik	4	3	12	66,67
Cukup Baik	-	2	0	-
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Kesesuaian Teknik Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran**

Data pada table 4.8 bisa kita lihat ada 2 responden yang memilih “SANGAT BAIK” didalam kesesuaian teknik penilaian dengan hasil presentase 33,33% dan 4 orang responden memilih “BAIK” dengan hasil presentase 66,67%. Hasil yang di dapat dari pertanyaan ini adalahh memilih “BAIK” yang mendapatkan responden paling banyak.

Kuesioner Pertanyaan ke 9

**Tabel 4.9**

**Kejelasan Prosedur Penilaian**

Kategori	F	Bobot	Skor	%
Sangat Baik Sekali	-	5	0	-
Sangat Baik	3	4	12	50
Baik	2	3	6	33,33
Cukup Baik	1	2	2	16,67
Tidak Baik	-	1	0	-
<b>Jumlah</b>	<b>6</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Dari data table 4.9 bahwa ada 3 responden yang memilih “SANGAT BAIK” dengan presentase 50%, 2 responden juga memilih “BAIK” dengan presentase 33,33% di banding 1 responden yang memilih “CUKUP BAIK” dengan hasil presentase 16,67%. Hasil yang di dapatkan pada Kejelasan Prosedur nilai adalah “SANGAT BAIK” dari 3 Responden.

#### 10) Kuesioner pertanyaan terbuka 1

“Apakah selama ini siswa aktif terhadap minat untuk membaca puisi secara kreatif ?”

<b>Jawaban</b>	
Responden 1	Menurut saya tidak, disebabkan rendahnya keterampilan menulis puisi siswa terhadap diawali rendahnya minat baca sehingga bagi peserta didik sulit untuk memahami makna arti puisi tersebut.
Responden 2	Siswa cenderung malu untuk tampil membaca puisi didepan kelas sehingga minat membaca puisinya pun kurang tinggi
Responden 3	Tidak
Responden 4	Kurang aktif , dikarenakan siswa malas membaca puisi dengan penghayatan di depan kelas
Responden 5	Tidak, siswa cenderung malu untuk membaca puisi yang kreatif
Responden 6	Sebagian siswa kurang tertarik dalam membaca puisi kreatif

#### 11) Kuesioner pertanyaan terbuka 2

“Apakah pembelajaran keterampilan membaca puisi selama ini sudah cukup efektif?”

<b>Jawaban</b>	
Responden 1	Belum, untuk menyampaikan tentang pembelajaran cara membaca puisi terkadang sulit dibedakan antara puisi baru dan puisi lama dari tahap teknik penggunaan sajak, majas, bait, intonasi, lafal, ekspresi dan tekanannya.
Responden 2	Sudah cukup efektif jika siswa yg diajarkannya pun aktif
Responden 3	Tidak
Responden 4	Ya, tetapi membacanya dengan cara biasa
Responden 5	Belum, karena siswa tidak percaya diri untuk membaca puisi yang penuh penghayatan
Responden 6	Kurang efektif

#### 12) Kuesioner pertanyaan terbuka 3

“Apakah dengan menggunakan metode Role Playing dan Media Audio dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca puisi indah ?”

<b>Jawaban</b>	
Responden 1	Bisa
Responden 2	Menggunakan metode tersebut dapat merangsang minat belajar siswa dan dapat membuat suasana belajar lebih efektif karena kelas menjadi lebih aktif
Responden 3	Tergantung sarana dan prasarana yang tersedia
Responden 4	Bisa, karena adanya kreatif dan aktif dalam metode role playing bermain peran dan media audio yang mendukung sehingga bisa menarik siswa menjadi lebih aktif
Responden 5	Bisa, karenan dengan cara ini siswa bisa lebih kreatif membaca puisi apa lagi dengan adanya bermain peran perasaan dan media audio yg mendukung dalam membaca puisi
Responden 6	Ya, dengan bantuan media lebih memudahkan siswa utk belajar membaca puisi sehingga mereka tertarik utk memperdalamnya.

#### 13) Kuesioner pertanyaan terbuka 4

“Apakah metode Role Playing dan Media Audio ini dapat di terapkan dalam pembelajaran membaca puisi ?”

<b>Jawaban</b>	
----------------	--

Responden 1	Bisa
Responden 2	Bisa, karena dengan metode tersebut siswa menjadi aktif dan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif
Responden 3	Dapat
Responden 4	Ya, dapat
Responden 5	Bisa
Responden 6	Ya

#### 14) Kuesioner pertanyaan terbuka 5

“Apakah akan lebih efektif dengan menggunakan metode Role Playing dan Media Audio dari pada hanya membaca puisi biasa?”

<b>Jawaban</b>	
Responden 1	Ya
Responden 2	Lebih efektif dan menarik
Responden 3	Akan lebih efektif jika menggunakan metode role playing dan media audio daripada membaca biasa karena jika membaca biasa siswa tidak tau bagaimana cara membaca yg baik dan benar
Responden 4	Ya bisa efektif jika sarana dan prasarana memadai
Responden 5	Bisa
Responden 6	Ya

#### 15) Komentar dan Saran dalam Pembuatan Penilaian RPP

<b>Jawaban</b>	
Responden 1	Sederhana
Responden 2	Rpp yg dibuat sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alokasi waktu, yg harus diperbaiki hanya dibagian penilaiannya saja
Responden 3	PEMBELAJARAN DENGAN METODE ROLE PLAYING DAN MEDIA AUDIO DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PUISI DAPAT DIGUNAKAN APABILA SEMUA SALING MENDUKUNG, DARI PERANGKAT PEMBELAJARAN, SARANA PRASARANA, MINAT, DLL
Responden 4	Sangat baik terhadap pembuatan RPP
Responden 5	Cukup baik dan benar
Responden 6	Metode role playing memudahkan siswa dalam belajar membaca puisi indah.



1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	5	1				6
		83,33	16,67				100
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	5				6
		16,67	83,33				100
3	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		3	3			6
			50	50			100
4	Kesesuaian RPP dengan alokasi waktu		3	3			6
			50	50			100
5	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik		1	2	3		6
			16,67	33,33	50		100
6	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran		3	3			6
			50	50			100
7	Efektifitas langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		2	4			6
			33,33	66,67			100
8	Kesesuaian Teknik		2	4			6

	<b>penilaian dengan tujuan pembelajaran</b>		<b>33,33</b>	<b>66,67</b>			<b>100</b>
<b>9</b>	<b>Kejelasan prosedur penilaian</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>6</b>
			<b>50</b>	<b>33,33</b>	<b>16,67</b>		<b>100</b>
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>23</b>	<b>21</b>	<b>4</b>		<b>54</b>
<b>Persentase</b>		<b>11,11</b>	<b>42,59</b>	<b>38,89</b>	<b>7,41</b>		<b>100</b>

Berdasarkan rekapitulasi hasil kuesioner yang berkaitan dengan perancangan pembelajaran, maka diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Sangat Setuju} = \frac{6}{54} \times 100 = 11,11\%$$

$$\text{Setuju} = \frac{23}{54} \times 100 = 42,59\%$$

$$\text{Baik} = \frac{21}{54} \times 100 = 38,89\%$$

$$\text{Cukup Baik} = \frac{4}{54} \times 100 = 7,41\%$$

Dari nilai persentase diatas dapat ditarik kesimpulan tentang hasil penelitian bahwa sebesar 42,59% responden menyatakan setuju dengan isi pernyataan-pernyataan di dalam kuesioner. Yang mana pernyataannya sesuai dengan isi RPP mengenai Rancangan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah Kelas VII SMP agar menciptakan suasana kreatif dalam menciptakan indahnya keterampilan membaca puisi dengan adanya teknik baru.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini guru dapat membuat inovasi baru dalam mengatasi cara membaca puisi yang baik dan benar. Dari simpulan yang sudah kita dapat dari penelitian tentang “Perancangan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio dalam Keterampilan Membaca Puisi Indah Kelas VII SMP”. Berdasarkan rumusan dan hasil penelitian dari pembahasan yang berkaitan maka peneliti merancang pembelajaran membaca puisi indah dengan menggunakan teknik baru metode *Role Playing* dan media audio dengan adanya penerapan pembelajaran metode baru agar anak-anak dapat tertarik, lebih aktif, dan belajar lebih percaya diri. Untuk menerapkan metode ini harus ada niat dan tekad rasa percaya diri dalam keterampilan membaca puisi indah. Bisa kita lihat dari beberapa jawaban responden mengenai perancangan pembelajaran ini bisa diterapkan bila sarana dan prasarana disekolah mendukung.

#### B. Saran

Dalam perancangan pembelajaran yang sudah dibuat sudah cukup walaupun ada bagian yang perlu di perbaiki. Penerapan metode ini tidak bisa langsung diterapkan karena melihat kondisi keadaan seperti ini. Kepada guru Bahasa Indonesia disarankan agar menggunakan metode perancangan pembelajaran membaca puisi indah dengan menggunakan teknik baru yaitu

metode *Role Playing* dan media audio agar siswa dapat tertarik, aktif, kreatif dan lebih percaya diri untuk membaca puisi di depan kelas. Untuk siswa dan siswi dengan mengikuti metode tersebut disarankan agar belajar tidak membosankan juga dapat lebih kreatif, aktif dan percaya diri dalam keterampilan membaca sebuah puisi indah. Kepada pihak sekolah disarankan agar bisa melengkapi sarana dan prasarana yang memadai agar dapat mendukung adanya perancangan pembelajaran membaca puisi yang lebih aktif dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anderson, Paul.S., 1972. *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing CO.
- Chaplin, J.P. 1997. *Kamus Lengkap Psikologi Ahli Bahasa*. Jakarta: PT Raya Gravindo Persada.
- Doyin, Mukh. 2010. *Mengajarkan Baca Puisi*, Bandungan Istitute: Semarang.
- Guntur Tarigan, Henry. 2008. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Semarang: Angkasa.
- Hodgson,F.M. 1960. *Learning Modern Languages*. London & Hegan Paul.  
<https://BacaCepat.com/Membaca/>
- Isjoni, dan Arif Ismail. 2008. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Namus, Libertiana.V. 2016. *Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa*. Jakarta: UTJ.
- Nur, Amalina. 2015, *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Mendeklamasikan Puisi Pada Siswa*. Jakarta: UIN.
- Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurhadi. 1989. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Cv Sinar Baru.
- Pradopo, Rachmad Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sriyanto.2010.*Pengertian Kemampuan*, [http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/Pengertian Kemampuan/Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi](http://ian43.wordpress.com/2010/12/23/Pengertian%20Kemampuan/Berbantuan%20Media%20Audio%20Untuk%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Membaca%20Puisi). Sumedang: UPI,Sumedang.
- Syafi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Terpadu, Bahan Kursus Pendalaman Materi Guru Inti PKG Bahasa dan Sastra Indonesia*. Malang: IKIP.
- Widayanti, Siska., Ali Sudin dan Dede Tatang Sunarya. 2017. *Penerapan Metode Cooperative Script Berbantuan Media Audio*. Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### DATA DIRI

Nama : Florentia Yustina  
Tempat/Tgl. Lahir : Depok, 12 September 1997  
Kebangsaan : Indonesia  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Katolik  
Alamat : Jalan Raya Citayam GG Kembang No 102 Rt 003/003 Kel. Ratujuaya Kec. Cipayung Depok

### PENDIDIKAN FORMAL

SD : SD Siloam Depok (2003-2009)  
SMP : SMP Siloam Depok (2009-2012)  
SMA : SMK Putra Bangsa Depok (2012-2015)  
Perguruan Tinggi : Universitas Tama Jagakarsa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia S1 tahun 2016- sekarang

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 November 2020

Yang



(Florentia Yustina)

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Florentia Yustina  
Tempat/Tgl.Lahir : Depok, 12 September 1997  
NPM : 16810002  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa keaslian isi skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Apabila di kemudian hari ternyata yang saya susun ini tidak asli, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan ijazah Sarjana Strata Satu dari Universitas Tama Jagakarsa.

Jakarta, 24 November 2020

Yang menyatakan



(Florentia Yustina)

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## 1. Rancangan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : SMP  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : VII/2  
**Alokasi Waktu** : 6 JP

#### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, Peserta didik mampu :

- Memahami cara membaca puisi yang indah.
- Membaca puisi yang indah dengan pembelajaran metode Role playing dan media audio dalam memerhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi sesuai dengan isi puisi.

**Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya ( *Trustworthines* )  
Rasa hormat dan perhatian ( *respect* )  
Tekun ( *diligence* )

#### B. Materi Ajar

Membaca Puisi Indah

#### C. Metode Pembelajaran

- Contoh
- Latihan

#### D. Langkah-Langkah Pembelajaran

##### 1. Kegiatan Awal

- Mengucapkan salam, berdoa, mengondisikan suasana di dalam kelas sebelum absen dan belajar.

- Guru menyampaikan hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam membaca sebuah puisi dengan Intonasi, mimik wajah dan penghayatan.

## **2. Kegiatan Inti**

- Guru memberikan sebuah contoh membaca puisi dengan urutan yang baik. Suara, lafal, intonasi, gesture dan mimik yang tepat.
- Guru menjelaskan informasi membaca puisi indah dengan melibatkan peserta didik untuk menggunakan metode role playing dan media audio agar lebih kreatif dan meningkatkan minat membaca siswa.
- Siswa memahami bacaan puisi yang dibacakan oleh guru dengan adanya penerapan penggunaan metode role playing.
- Siswa diberikan tugas untuk mencari sebuah puisi dan dapat berlatih membaca puisi dengan indah dengan metode role playing dan bantuan media audio.

## **3. Kegiatan Akhir**

- Guru dan peserta didik membuat simpulan dalam pembelajaran membaca puisi indah dengan pembelajaran metode Role Playing dan media audio.
- Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk selanjutnya
- Guru menutup pelajaran dengan salam.

## **E. Sumber/Bahan/alat**

- Buku Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII
- Buku puisi
- Audio

## F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<p>Mampu menandai penjedaan dalam puisi yang akan dibacakan</p> <p>Mampu membaca indah puisi</p> <p>Mampu menerapkan pembelajaran membaca puisi dengan metode Role Playing dan media Audio</p>	Tes praktik/kinerja	Uji petik kerja	<p>Berilah penanda jeda pada puisi yang akan kamu baca!</p> <p>Bacalah puisi yang kamu beri penanda jeda dengan lafal, intonasi, mimik, dan suara yang tepat!</p> <p>Bacalah puisi dengan gerak gerak tubuh dan melodi audio yang mengiringi pembacaan sebuah puisi!</p>

<p><b>Mengetahui,</b></p> <p><b>Kepala .....</b></p>  <p>(_____)</p> <p><b>NIP / NIK : .....</b></p>	<p>.....,..... <b>20 .....</b></p> <p><b>Guru Mapel BHS Indonesia.</b></p>  <p>(_____)</p> <p><b>NIP / NIK : .....</b></p>
--	--

## 2. Kuesioner Penelitian

PERANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE ROLE PLAYING DAN MEDIA AUDIO  
DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PUISI INDAH KELAS VII SMP

Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum anda menilai form ini kami mohon agar anda bisa membuka dan membaca terlebih dahulu RPP yang tercantum pada link di bawah ini :

[https://drive.google.com/file/d/1L\\_FleYLeZa2UEG3iTQpti87DK224Kn87/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1L_FleYLeZa2UEG3iTQpti87DK224Kn87/view?usp=sharing)

\* Wajib

1. Nama \*

.....

2. Pendidikan Terakhir \*

.....

3. Pekerjaan \*

.....

4. Kejelasan Rumusan Tujuan Pembelajaran \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

5. Kesesuaian Dengan Tujuan Pembelajaran \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik

- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

6. Kesesuaian Dengan Karakteristik Peserta Didik \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

7. Kesesuaian RPP Dengan Alokasi Waktu \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

8. Kesesuaian Sumber Belajar / Media Pembelajaran dengan Karakteristik Peserta Didik \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

9. Kesesuaian Strategi dan Metode Dengan Tujuan Pembelajaran \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

10.Efektivitas Langkah-Langkah Dalam Setiap Tahapan Pembelajaran Sesuai Dengan Alokasi Waktu \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

11.Kesesuaian Teknik Penilaian Dengan Tujuan Pembelajaran \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

12.Kejelasan Prosedur Penilaian \*

*Centang satu saja*

- Sangat Baik Sekali
- Sangat Baik
- Baik
- Cukup Baik
- Kurang Baik

13.Menurut Anda, apakah selama ini siswa aktif terhadap minat untuk membaca puisi secara kreatif ? \*

.....

.....

.....

14. Menurut Anda, apakah pembelajaran keterampilan membaca puisi selama ini sudah cukup efektif ? \*

.....  
.....  
.....

15. Menurut Anda, apakah dengan menggunakan metode Role Playing dan Media Audio dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca puisi indah ? \*

.....  
.....  
.....

16. Menurut Anda, apakah metode Role Playing dan Media Audio ini dapat di terapkan dalam pembelajaran membaca puisi ? \*

.....  
.....  
.....

17. Menurut Anda, apakah akan lebih efektif dengan menggunakan metode Role Playing dan Media Audio dari pada hanya membaca puisi biasa? \*

.....  
.....  
.....

18. Menurut Anda, apakah ada kendala jika dapat menerapkan metode pembelajaran metode Role Playing dan media Audio dalam keterampilan membaca puisi ? \*

*Centang satu saja*

- Ya
- Tidak
- Mungkin
- Yang lain: .....

19. Komentor dan Saran \*

.....

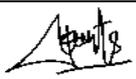
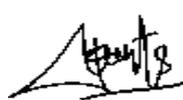
.....

.....

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

<b>NAMA MAHASISWA</b>	: Florentia Yustina
<b>NPM</b>	: 16810002
<b>PROGRAM STUDI</b>	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<b>PEMBIMBING MATERI</b>	: Dr. Irna Sjafei, M. Pd.
<b>PEMBIMBING TEKNIS</b>	: Winaria Lubis, M. Pd.
<b>JUDUL SKRIPSI</b>	: Perancangan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Kelas VII SMP

No	TANGGAL	POKOK BAHASAN	PARAF PEMBIMBING MATERI
1	08 Februari 2020	Konsultasi judul skripsi	
2	13 Februari 2020	Konsultasi mengenai isi latar belakang	
3	14 Februari 2020	Penetapan judul skripsi berdasarkan latar belakang yang sudah di ACC.	
4	24 Maret 2020	Merubah arah penelitian dari PTK menjadi Deskriptif kualitatif karena pandemic Covid-19	
5	09 April 2020	Konsultasi mengenai kerangka konsep di dalam penelitian deskriptif,+ teori	
6	15 Juli 2020	-Bentuk dan isi kuesioner yang akan disebar ke responden, lanjut ke google form	
7	17 September 2020	-Pada bab IV,,catatan bagian rumus dan pembahasan	

8	02 Oktober 2020	Pembahasan pada bab IV usahakan lebih mendalam dan kaitkan ke teori. Catatn pada rumusan kesimpulan.. cek kembali	
9.	24 Nov 2020	Skripsi bisa untuk diuji sidang.	

# KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

**NAMA MAHASISWA** : Florentia Yustina  
**NPM** : 16810002  
**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**PEMBIMBING MATERI** : Dr. Irna Sjafei, M. Pd.  
**PEMBIMBING TEKNIS** : Winaria Lubis, M. Pd.  
**JUDUL SKRIPSI** : Perancangan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* dan Media Audio Dalam Keterampilan Membaca Puisi Kelas VII SMP

No	TANGGAL	POKOK BAHASAN	PARAF PEMBIMBING MATERI
1	17 Sept 2020	Perbaikan mengenai ukuran tulisan, logo, dan tata letak judul	
2	2 Okt 2020	Perbaikan isi kata pengantar	
3	25 Okt 2020	Menghilangkan tabel pada rumus di bab IV	
4	19 Nov 2020	Perbaikan mengenai tata letak penulisan di daftar pustaka	

Jakarta, 23 November 2020

Dekan FKIP



Dr. Lili Wahdini, M.Pd.