

**PENGARUH MODEL *MIND MAPPING* DENGAN PERMAINAN
PANCASILA LIMA DASAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
CERPEN SISWA KELAS XI SMK BAZNAS MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

RAHMA RAMLI

10533768314

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Permainan Pancasila Lima Dasar terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar**

Nama : **RAHMA RAMLI**

NIM : 10533 7683 14

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

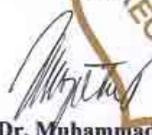
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Muhammad Rapi Tang, M.S.


Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.

Diketahui

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Munirah, M.Pd.
NBM : 951 576

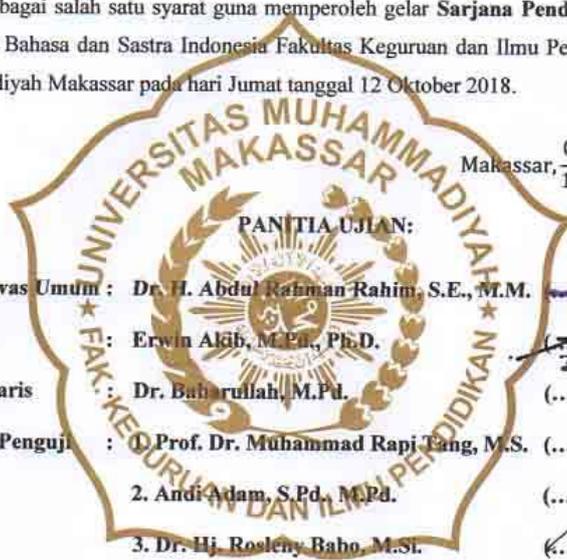


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **RAHMA RAMLI**, NIM **10533 7683 14** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **188 Tahun 1440 H/2018 M**, tanggal 29 Muharram 1440 H / 09 Oktober 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 12 Oktober 2018.

Makassar, 03 Shafar 1440 H
12 Oktober 2018 M



PANITIA UJIAN:

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Prof. Dr. Muhammad Rapi Tang, M.S.** (.....)
2. **Andi Adam, S.Pd., M.Pd.** (.....)
3. **Dr. Hj. Rosleny Baho, M.Si.** (.....)
4. **Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860.934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rahma Ramli**
Stambuk : 10533 7683 14
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Mind Mapping* dan Permainan Pancasila Lima Dasar terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat Pernyataan,

Rahma Ramli



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rahma Ramli**
Stambuk : 10533 7683 14
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti butir pada 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

Rahma Ramli

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

HIDUP ITU ADALAH PERJUANGAN

JIKA TAK INGIN BERJUANG, MAKA JANGAN HIDUP

SEBAB TAK ADA HASIL TANPA SEBUAH PERJUANGAN

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur kepada Allah sang pemilik raga dan pemilik skenario kehidupan terbaik atas segala pencapaian yang telah saya dapatkan sampai detik ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan keluarga saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan dukungan baik secara moral maupun finansial. Serta sahabat dan kerabat seperjuangan yang turut membantu dan menemani saya selama proses penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Rahma Ramli. 2014. *Pengaruh Model Mind Mapping dengan Permainan Pancasila Lima Dasar pada Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Rapi Tang dan pembimbing II Sri Rahayu.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar dengan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perawat SMK Baznas Makassar yang berjumlah 21 orang. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi angket, teknik tes, teknik wawancara, dan pengamatan. Teknik analisis datanya, yakni menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dapat meningkatkan hasil pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X SMK Baznas Makassar. Hal tersebut terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa pada tahap *pretest* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 66,23 % dan pada tahap *posttest* berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 74,76 %. (3) Hasil analisis menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* pada keterampilan menulis cerpen memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X Perawat SMK Baznas Makassar khususnya pada pembelajaran menulis cerpen. Dengan demikian model pembelajaran ini layak digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: menulis cerpen, *mind mapping*, permainan pancasila lima dasar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin dan petunjuk Allah swt, sehingga skripsi dengan Judul : **“Pengaruh Model *Mind Mapping* dan Permainan Pancasila Lima Dasar terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar”** dapat diselesaikan. Ucapan rasa syukur kepada Allah swt atas pertolongannya kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini tidak dapat diucapkan dengan kata-kata dan dituliskan dengan kalimat apapun.

Tak lupa juga penulis panjatkan shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa istiqamah memperjuangkan agama Allah swt hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun telah dilaksanakan dengan kemampuan semaksimal mungkin. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan penulis, referensi yang dimiliki penulis tenaga, materi, dan fasilitas lainnya yang menunjang penulisan skripsi ini. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun pertolongan Allah swt., motivasi dan bimbingan serta tuntunan berbagai pihak baik moril maupun materil kesulitan dan hambatan tersebut dapat teratasi. Sehingga penulis mempersembahkan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih disampaikan dengan hormat kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Munirah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selain itu ucapan terima kasih yang tak terhingga diucapkan kepada Prof. Dr. Muhammad Rapi Tang, M.S., sebagai pembimbing I dan Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing II dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini serta Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan berbagi pengalaman selama penulis menimba ilmu di Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tak lupa pula ucapan terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan bantuan, meluangkan waktunya dan memberi semangat selama penyusunan skripsi ini dan rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2014 terkhusus kelas D Universitas Muhammadiyah Makassar,

terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Teristimewa penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada **Ramli Patawari** dan **Hatijah** selaku orang tua penulis yang senantiasa memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tak berpamrih untuk kesuksesan penulis.

Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu. Insyah Allah tidak akan ada yang sia-sia, semua akan dibalas dengan indah oleh-Nya Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Tiada imbalan yang dapat diberikan oleh penulis, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya Amin.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	
1. Penelitian Relevan.....	7
2. Teori Pembelajaran Sastra.....	8
3. Teori Menulis Kreatif Cerpen	11

4. Model Pembelajaran Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>).....	13
5. Permainan Pancasila Lima Dasar	16
6. Perpaduan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dan permainan pancasila lima dasar	18
B. Kerangka Pikir	18
C. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	21
B. Populasi dan sampel.....	23
C. Definisi Operasional Variabel.....	23
D. Instrumen Penelitian	24
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	33
1. Statistik Deskriptif	33
2. Statistik Inferensial.....	41
B. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi Pedoman wawancara	25
Tabel 3.2	Kisi-kisi pedoman pengamatan	26
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi dan Persentase nilai tahap <i>pretest</i>	35
Tabel 4.2	Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol.....	36
Tabel 4.3	Klasifikasi Kompetensi Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa tahap <i>pretest</i>	37
Tabel 4.4	Distribusi dan Presentase Nilai Tahap <i>Post-test</i>	39
Tabel 4.5	Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Tahap <i>Posttest</i>	39
Tabel 4.6	Klasifikasi Kompetensi Pembelajaran Menulis Cerpen Tahap <i>Post-test</i>	41
Tabel 4.7	Hasil Analisis Uji t.....	42
Tabel 4.8	Respon Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar Tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dengan Permainan Pancasila Lima Dasar	43
Tabel 4.9	Frekuensi dan persentase Respon Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar Tentang Pengaruh Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dengan Permainan Pancasila Lima Dasar.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu wadah pendidikan yang telah disediakan oleh pemerintah untuk anak sebagai penerus bangsa kelak serta meningkatkan sumber daya manusia. Sekolah dapat menjadi tempat utama bagi anak untuk memperoleh pendidikan formal yang belum pernah diperoleh di lingkungan keluarga. Salah satu keterampilan yang dibekali oleh anak adalah keterampilan berbahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi umum bagi manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Bahasa yang baik dan benar adalah bukan berarti bahasa yang baku atau memenuhi kaidah PUEBI (Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia) melainkan bahasa yang ditempatkan sesuai dengan konteksnya. Ada beberapa komponen berbahasa yang perlu diketahui agar dapat digunakan dengan baik dalam lingkungan sekolah, masyarakat maupun keluarga. Sesuai pendapat Tarigan (1993: 192) yang menyatakan keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut tentu sangat berperan aktif dalam pembelajaran di sekolah khususnya keterampilan menulis. Alhyuendri (2010) memberikan batasan mengenai keterampilan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa sebagai alat atau mediana.

Menulis adalah salah satu alat komunikasi serta penuangan isi pikiran dalam bentuk media tulisan. Komunikasi tulis menulis ini juga digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu pelajaran yang sangat berkaitan dengan keterampilan menulis adalah penulisan cerita pendek (cerpen). Menurut Haris Efendi Thahar “ cerita pendek atau yang lebih populer dengan akronim cerpen merupakan salah satu jenis fiksi yang paling banyak ditulis orang (2008: 1). Seperti pendapat dari seorang sastrawan terkenal di Indonesia yaitu Sapardi Djoko Damono dalam Haris Efendi Thahar (2008: 5) mengatakan bahwa “ ... Juga mungkin sekaligus membenarkan pendapat bahwa kita semua pada dasarnya membutuhkan fakta dan fiksi. Kita semua suka melihat kenyataan dan gemar pula mendengarkan dongeng. Kata ‘pendek’ dalam cerpen itu mungkin erat sekali hubungan dengan kehidupan sehari-hari yang semakin tergesa-gesa ... “.

Pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMK, terutama pada materi pembelajaran menulis cerpen siswa dituntut untuk mampu aktif dalam menuangkan ide kreatifnya dalam bentuk cerpen dengan menggunakan imajinasinya yang luas. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran menulis cerpen terutama pada pembendahraan kata yang akan dituangkan dalam sebuah cerpen. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model yang tepat sebagai pendekatan terhadap siswa untuk mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas X SMK Baznas Makassar masih belum mencapai tahap optimal. Berdasarkan survei

awal menyatakan bahwa proses pembelajaran menulis cerpen masih kurang interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran ini masih sangat monoton dan berpusat pada guru.

Adapun alasan memilih SMK Baznas Makassar sebagai tempat penelitian karena selain mudah dijangkau oleh peneliti, sekolah ini juga sangat mendukung tujuan dari peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut baik dari pihak guru maupun para siswa. Selain itu sub materi pembelajaran yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian keterampilan menulis siswa terdaftar dalam materi pembelajaran di kelas X sehingga hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih kelas X sebagai populasi dan sampel dalam penelitiannya.

Salah satu model yang cukup menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yaitu peta pikiran (*mind mapping*). Edward dalam Sri Wahyu Purwaningrum (2013: 3) mengatakan “ sistem *mind mapping* mempunyai banyak keunggulan yang diantaranya proses pembuatan *mind mapping* menyenangkan karena tidak semata-mata hanya mengandalkan otak kiri saja dan sifatnya unik sehingga mudah diingat serta menarik perhatian mata dan otak” oleh karena itu model ini cukup membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran menulis cerpen.

Selain itu model ini akan jauh lebih menarik jika dipadukan dengan permainan pancasila lima dasar yaitu salah satu permainan masa kecil yang sangat populer di tahun 90-an. Permainan cukup mudah namun cukup menguras otak. Sehingga jika dipadukan dengan model pembelajaran *mind mapping* akan

menjadi perpaduan model yang cukup menarik, unik, tidak membosankan dan nilai edukasinya tetap ada.

Melihat kenyataan di lapangan, harus diakui bahwa dalam proses belajar mengajar di kelas guru menjadi faktor utama yang memiliki peran penting pada hasil belajar siswa, selain itu siswa juga membutuhkan sesuatu yang baru dalam proses belajar di kelas, hal itu dapat terwujud jika guru kreatif menyiapkan model atau model tepat dan menarik yang tepat diaplikasikan di dalam kelas, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Mind Mapping* dengan Permainan Pancasila Lima Dasar terhadap Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar”**,

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalahnya yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *mind mappping* dengan permainan pancasila lima dasar terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 antara lain, sebagai berikut:

1. *Manfaat teoretis*

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah menambah informasi dan wawasan baru bagi peneliti dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

2. *Manfaat praktis*

a. Bagi guru

1. Penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dapat dijadikan acuan baru sebagai masukan untuk guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam studi Bahasa Indonesia sehingga prestasi siswa juga dapat meningkat.
2. Dapat menjadi pengalaman menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif dan kreatif.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dan kontribusi untuk sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi pembelajaran

sebelumnya sehingga diperoleh perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti tentang bagaimana peranan dan tanggung jawab serta kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilaksanakan oleh Sri Wahyu Purwaningrum dari Universitas Sebelas Maret 2013 dengan judul “*Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Menengah Pertama*” dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada proses pembelajaran menulis narasi dari setiap siklusnya. Dari keaktifan siswa saat apersepsi, minat dan motivasi siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta keaktifan dan perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi. Pada siklus I siswa yang aktif saat apersepsi sebanyak 16 siswa (51,6%), siswa yang terlihat antusias atau berminat saat mengikuti pembelajaran menulis puisi sebanyak 21 siswa (67,7%), dan siswa yang aktif dan memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi sebanyak 23 siswa (74,2%). Nilai rata-rata kemampuan menulis narasi siswa pada siklus ini yaitu 64,03 dengan rincian 14 siswa (45,16%) mendapat nilai di atas 70.

Ratna Dewi dari Universitas Muhammadiyah Makassar 2012 juga pernah melakukan penelitian pada objek yang sama yaitu keterampilan menulis cerpen dengan judul “*Keefektifan Strategi Show Not Tell dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA*

Bajiminasa Makassar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keefektifan pada keterampilan menulis cerpen siswa telah terlihat pada posttest. Dan perhitungan keefektifan strategi ini diketahui berdasarkan hasil perhitungan nilai yang signifikan.

2. Teori pembelajaran sastra

Menurut Purba (2001: 2) kata sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa sansekerta. Akar katanya adalah *cas* yang berarti memberi petunjuk, mengarahkan, dan mengajar. Oleh karena itu, sastra dapat diartikan sebagai alat untuk mengajar, buku petunjuk, instruksi atau pengajaran.

Pertama-tama harus dibedakan antara sastra sebagai seni dan sastra sebagai ilmu pengetahuan (ilmu sastra). Sastra sebagai seni merupakan kegiatan kreatif menghasilkan sesuatu berupa: puisi, novel, cerita pendek. Orang yang menghasilkan karya sastra disebut sastrawan atau penyair (dalam bidang puisi), novelis (dalam bidang novel).

Sedangkan sastra sebagai ilmu adalah menyelidiki sastra secara ilmiah. Dalam hal ini syarat-syarat ilmiah diperlukan, misalnya : sistematika, model, obyek, dan sebagainya. Dengan kata lain seni sastra/ karya sastra merupakan objek penyelidikan sastra secara ilmiah. Oleh sebab itu sastra sebagai ilmu pengetahuan atau ilmu sastra adalah berusaha menyelidiki karya sastra dengan mengupas berbagai aspek, misalnya: hakekat sastra, ciri karya sastra dan sebagainya. Orang yang berkecimpung dalam dunia ini disebut ahli sastra.

Akhir-akhir ini banyak dijumpai definisi tentang sastra itu sendiri antara lain:

1. Sastra ialah segala sesuatu yang ditulis.
2. Sastra ialah segala yang ditulis dan menjadi buku yang terkenal baik dari segi isi maupun bentuk sastranya.
3. Kesusastraan ialah kumpulan buku yang indah bahasa dan baik isinya.

Beberapa definisi di atas tampaknya membingungkan sehingga kita sukar membedakannya yang termasuk karya sastra dan yang bukan karya sastra. Untuk membedakan hal tersebut Tene Wellek berpendapat bahwa sastra hendaknya dibatasi pada seni sastra yang bersifat imajinatif. Artinya, segenap kejadian atau peristiwa yang dikemukakan dalam karya sastra bukanlah pengalaman jiwa atau peristiwa yang sesungguhnya tetapi merupakan sesuatu yang dibayangkan saja.

Pembelajaran sastra dalam materi apapun sangat diperlukan dalam hal konsep maupun hasil dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran sastra adalah pembelajaran apresiasi. Menurut Efendi dkk (1998), “apresiasi adalah kegiatan mengakrabi karya sastra secara sungguh-sungguh. Di dalam mengakrabi tersebut terjadi proses pengenalan, pemahaman, penghayatan, penikmatan, dan setelah itu penerapan.

Setelah menghayati karya sastra, peserta didik akan masuk ke wilayah penikmatan. Pada fase ini ia telah mampu merasakan secara mendalam berbagai keindahan yang didapatkannya di dalam karya sastra. Menurut Lazar

(2002: 15-19) manfaat pembelajaran sastra antara lain (1) memberikan motivasi kepada siswa ; (2) memberi akses pada latar belakang budaya; (3) memberi akses pada pemerolehan bahasa; (4) memperluas perhatian siswa terhadap bahasa; (5) mengembangkan kemampuan interpretasi siswa; dan (6) mendidik siswa secara keseluruhan.

Salah satu karya sastra yang termasuk kategori seni dan termasuk bagian pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat diminati adalah cerpen (cerita pendek). Cerpen merupakan salah satu jenis fiksi yang sangat banyak peminatnya. Sesuai dengan sifatnya yang pendek itu , cerpen biasanya dapat dibaca dalam waktu singkat. Orang-orang yang sedang menunggu jadwal keberangkatan bus, sambil menunggu giliran di salon penataan rambut bahkan di mana saja orang sedang menunggu, merupakan konsumen cerpen. Cerpen dapat dibaca sambil menunggu atau sekadar membunuh waktu yang membosankan, kalau kebetulan ada bacaan berupa majalah atau koran, maupun buku kumpulan cerpen.

Banyak pula ahli sastra mengatakan bahwa logika cerpen atau logika peristiwa yang terjadi di dalam cerpen harus mencerminkan keadaan nyata atau realita. Dapat dipahami karena teori itu bertolak dari paham mimesis yang mengatakan bahwa karya seni merupakan tiruan dari alam (fakta). Teori itu mestinya tidak boleh diterima secara mentah , karena bagaimanapun karya seni termasuk karya sastra, memang berangkat dari fakta yang kemudian dipadu dengan imajinasi pengarang hingga menghasilkan fakta baru. Maka

logika cerita (peristiwa dalam cerpen) mestilah berada di dalam kerangka cerpen itu sendiri.

3. Teori menulis kreatif cerpen

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka Tarigan (2008: 3). Selanjutnya S. Takala dalam Ahmadi (1990: 24) menyatakan bahwa menulis atau mengarang adalah suatu proses menyusun, mencatat, dan mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu sistem tanda konvensional yang dapat dilihat (dibaca).

Poerwadarminta (1979: 11) mengemukakan pula bahwa menulis selalu berurusan dengan bahasa. Hanya bahasalah satu-satunya rumusan untuk menulis. Itulah sebabnya kecakapan menggunakan bahasa merupakan bekal yang utama.

Caraka (1991: 7) juga berpendapat bahwa menulis berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan isi hati dan buah pikiran secara menarik bagi pembaca. Ide yang jelas dan tertentu, mesti ada sebelum mulai mengarang agar tidak membuang waktu dan tanpa tujuan.

Sama halnya cerpen modern, yakni cerpen-cerpen yang kita kenal sekarang adalah kelanjutan dari tradisi mendongeng lisan. Bahkan, banyak ditulis orang cerpen-cerpen yang mengangkat kembali bentuk-bentuk dongeng tradisi menjadi cerpen modern, naskah drama maupun novel. Mengangkat kembali artinya tidaklah menceritakan kembali seadanya dengan bahasa

Indonesia modern, melainkan memberiya vitalitas baru, tentang kekinian yang relevan pula dengan kehidupan modern.

Sesuai dengan namanya, cerpen tentulah pendek. Jika dibaca, biasanya jalannya peristiwa di dalam cerpen lebih padat. Seolah-olah cerpen merupakan bentuk ringkas dari sebuah novel. Di dalam cerpen hanya ditemukan sebuah peristiwa yang didukung oleh peristiwa-peristiwa kecil lainnya.

Stanton (2012: 75) berpendapat mengenai cerpen yang mengatakan bahwa lazimnya cerpen terdiri atas lima belas ribu kata atau seratus halaman. Sedangkan Kosasih (2012: 34) berpendapat bahwa jumlah kata dalam cerpen sekitar lima ratus sampai lima ribu kata. Perbedaan kedua pendapat tersebut memang beralasan karena keduanya berada pada wilayah yang berbeda.

Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa cerpen merupakan salah satu media tulis untuk menuangkan ide, gagasan, kreatifitas daan imajinasi sang penulis untuk di nikmati masyarakat dan dijadikan pembelajaran.

Pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen) sangat penting bagi siswa menengah pertama untuk ajang berimajinasi dan menuangkan pikiran. Menurut Widyamarta (2005: 102) menulis cerpen adalah menulis tentang sebuah peristiwa atau kejadian pokok. Selain itu, menurut Widyamarta (2005: 96) menulis cerpen merupakan dunia alternatif pengarang. Sedangkan Sumardjo (2001: 84) berpendapat bahwa menulis cerpen adalah seni, keterampilan menyajikan cerita.

Tingkat kemampuan menulis siswa dalam menulis cerpen tidaklah sama hal itu disebabkan karena tingkat minat siswa dalam membaca atau menikmati bacaan seperti cerpen sangat kurang. Hal itu dapat diminimalisir dengan pemanfaatan pembelajaran yang kreatif dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan siswa dan relevan dengan materi pembelajaran.

4. Model pembelajaran peta pikiran (*mind mapping*)

Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah dari strategi pembelajaran, model pembelajaran, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada suatu strategi, model, atau prosedur. Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khas yang tidak dimiliki oleh strategi atau model tertentu, yaitu rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu tercapai. Ada tiga model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran berbasis masalah.

Peta pikiran (*mind mapping*) adalah salah satu model pembelajaran yang masuk kategori model pembelajaran kooperatif. Model *Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan, kepala Brain Foundation. Peta pikiran adalah model mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan

yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Cabang-cabang tersebut juga bisa berkembang lagi sampai ke materi yang lebih kecil. Sebagaimana struktur keturunan manusia yang bisa berkembang terus sampai hari akhir tiba, sehingga terbentuklah sebuah sistem keturunan manusia hidup sampai hari akhir.

Menurut Tony Buzan (2008: 4) *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan.

(Svantesson, 2004 : 1) berpendapat *Mind mapping* atau peta pikiran adalah suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat dan wawancara.

Konsep *Mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Menurutnya *mind map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang menakjubkan (Buzan, 2009 : 12). *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan

mengambil informasi keluar otak-*Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.

Pemetaan pikiran yang dikemukakan oleh Buzan ini didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta juta sel otak atau setara dengan 167 kali jumlah manusia di bumi, sel-sel otak tersebut terdiri dari beberapa bagian, ada bagian pusat (nukleus) dan ada sejumlah bagian cabang yang memencar ke segala arah, sehingga tampak seperti pohon yang menumbuhkan cabang ke sekelilingnya (Buzan, 2009: 30).

Belajar berbasis pada konsep Peta Pikiran (*mind mapping*) merupakan cara belajar yang menggunakan konsep pembelajaran komprehensif Total-Mind Learning (TML). Pada konteks TML, pembelajaran mendapatkan arti yang lebih luas. Bahwasanya, di setiap saat dan di setiap tempat semua makhluk hidup di muka bumi belajar, karena belajar merupakan proses alamiah. Semua makhluk belajar menyikapi berbagai stimulus dari lingkungan sekitar untuk mempertahankan hidup.

Pada dasarnya model mencatat ini, berangkat dari hasil sebuah penelitian tentang cara otak memproses informasi. Semula para ilmuwan menduga bahwa otak memproses dan menyimpan informasi secara linier, seperti model mencatat tradisional. Namun, sekarang mereka mendapati bahwa otak mengambil informasi secara bercampuran antara gambar, bunyi, aroma, pikiran dan perasaan dan memisah-misahkan kedalam bentuk linier, misalnya dalam bentuk tulisan atau orasi. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna warni, simbol, bunyi, dan perasaan.

Oleh karena itu, agar peta pikiran dapat berfungsi secara maksimal ada baiknya dibuat warna—warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni. Hal ini bertujuan agar model mencatat ini dapat membantu individu mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru.

Peta pikiran menirukan proses berfikir ini, memungkinkan individu berpindah-pindah topik. Individu merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan warna. Mekanisme ini sama persis dengan cara otak memproses berbagai informasi yang masuk. Dan karena peta pikiran melibatkan kedua belah otak, anda dapat mengingat informasi dengan lebih mudah.

5. Permainan pancasila lima dasar

Permainan Pancasila lima dasar atau ABC Lima Dasar merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia yang berasal dari provinsi Jawa Tengah. Namun permainan ini bisa dimainkan oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa. Jumlah pemain dalam permainan ini bebas, lebih dari satu orang. Tetapi biasanya tidak terlalu banyak. Permainan ini dapat dimainkan anak laki-laki maupun perempuan. Usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah antara usia 7-15 tahun.

Tidak menggunakan alat apapun. Halaman atau lapangan. Permainan ini tidak menggunakan iringan lagu. Permainan ABC Lima Dasar merupakan bentuk permainan kata, yaitu menebak nama benda, hewan atau nama dari

tokoh-tokoh misalnya artis, pahlawan dan lain-lain. Sesuai kesepakatan bersama para pemain di awal sebelum permainan. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dan juga bisa juga untuk melatih pengetahuan umum para pemainnya.

Permainan ABC Lima Dasar bisa dimulai dengan berkumpulnya para pemain dan menentukan permainan yaitu nama apa yang akan ditebak oleh para pemain bisa benda, hewan, buah maupun tokoh-tokoh. Setelah ditentukan pemain, misalnya menyebut nama buah, maka pemain berkumpul dan mengumpulkan tangan, lalu bersama-sama menyebutkan “ABC Lima Dasar” dan semua pemain harus menunjukkan jarinya sesuai keinginan masing-masing pemain.

Salah satu pemain menghitung jari yang ditunjukkan para pemain dengan menyebut alphabet ; A, B, C, D, E, dst. Sampai jari terakhir pemain terakhir misal jatuh pada huruf “J”, maka pemain berlomba-lomba secepat-cepatnya menyebut nama buah yang huruf depannya menggunakan huruf J. Dan pemain yang tidak bisa menyebut nama buah yang benar maka pemain itu dihukum oleh pemain yang bisa menyebutkan nama buah dengan benarnya itu dengan cara meletakkan tangannya di bawah dan disentil/slentik oleh pemain yang menang. Lalu permainan dilanjutkan dengan mengulang permainan yaitu meletakkan tangan para pemain itu lagi dan dihitung kembali, tapi dimulai dari huruf yang terakhir tadi disebut yaitu”J”; K, L, M, N, dst. Sampai jari terakhir, begitu seterusnya.

6. Perpaduan model pembelajaran *Mind Mapping* dan permainan pancasila lima dasar.

Model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar merupakan perpaduan model pembelajaran yang tepat. Pada penerepan model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif di kelas. Adapun langkah-langkah pada proses penggunaan model pembelajaran ini pertama-tama siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan personil 5-6 orang dan guru menyediakan 1 jenis tema cerpen yang akan dimainkan siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Kemudian setiap kelompok menemukan kata kunci berdasarkan tema yang telah ditentukan dengan cara acak sebanyak 5 kata kunci. Dengan cara bermain pancasila lima dasar oleh setiap perwakilan kelas dengan berdasarkan huruf yang terpilih pada saat proses permainan pancasila lima dasar. Hal tersebut akan berulang sampai dua kali putaran. Setelah itu perwakilan kelompok kembali ke kelompok masing-masing dan memperlihatkan hasil yang diperoleh. Selanjutnya setiap kelompok kembali melakukan hal tersebut sampai menemukan kembali beberapa kata kunci yang telah disepakati. Kemudian kata kunci tersebut dikumpulkan, barulah setiap kelompok mengolah kata tersebut dan menyusunnya menjadi satu cerpen yang utuh secara individual.

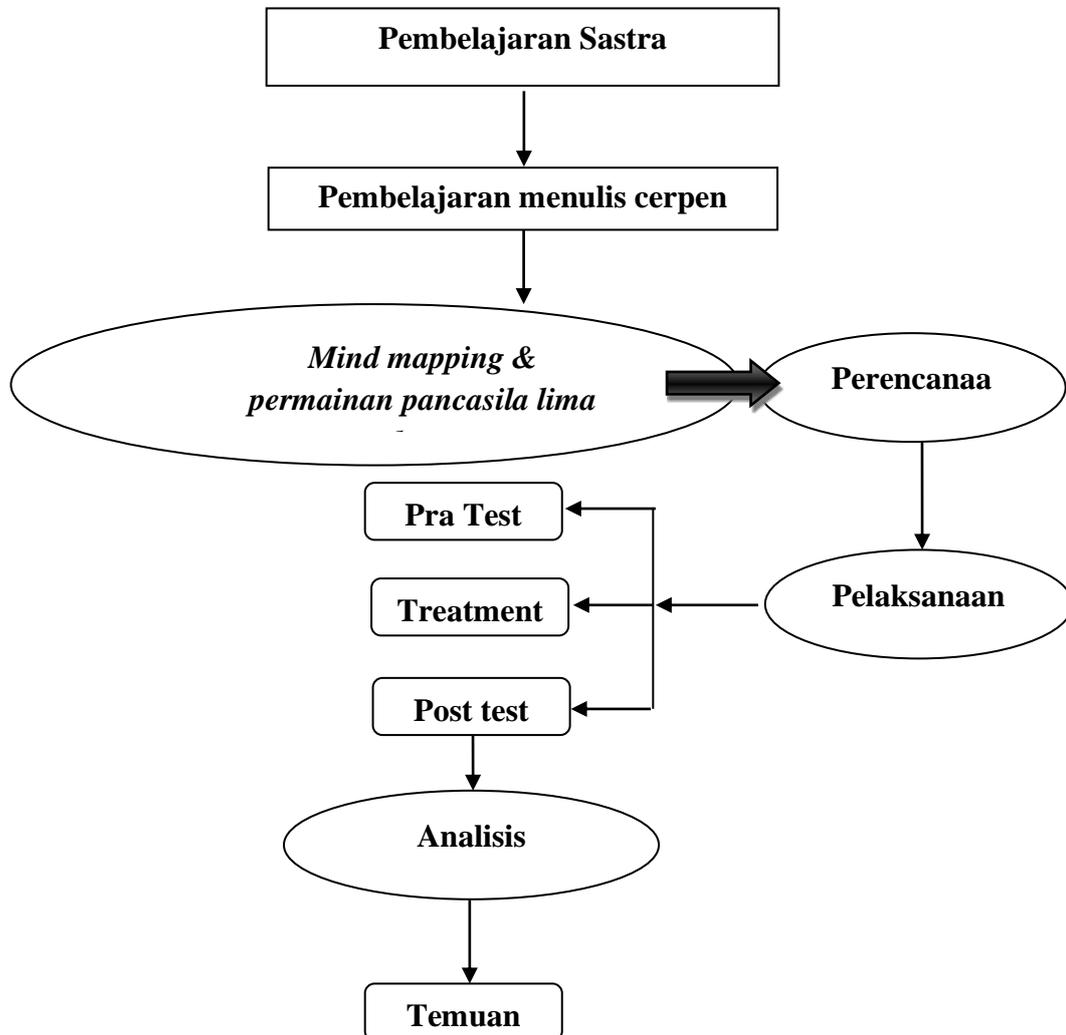
B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian tindakan guru dan siswa yang memiliki hubungan timbal balik untuk memperoleh tujuan tertentu. Dalam

proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur jalannya pembelajaran di kelas guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu memiliki kreatifitas yang tinggi dalam mengembangkan dan mengaplikasikan model pembelajaran yang relevan dengan materi serta diminati oleh siswa sehingga proses belajar mengajar di kelas dapat berlangsung dengan aktif tanpa melupakan nilai kreatif dan edukatifnya.

Khususnya untuk pembelajaran menulis kadang menjadi salah satu pembelajaran yang dianggap membosankan disebabkan karena model dan model yang digunakan bersifat konvensional. Sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik untuk menjalankan proses pembelajaran dengan baik yang mengakibatkan keaktifan siswa di kelas sangat rendah.

Model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan membuka pikiran siswa untuk menuangkan ide nya khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Dengan digunakannya model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar diharapkan kemampuan menulis cerpen siswa dapat meningkat. Kerangka penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori maka di rumuskan suatu hipotesis penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar terhadap penggunaan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh pada kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar terhadap penggunaan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar.

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen (*Pre-eksperimental*). Penelitian ini belum dikategorikan sebagai eksperimen sempurna atau sungguhan karena tidak terdapat variabel kontrol yang digunakan dalam penelitian tersebut. Selain itu, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen dan sampel tidak dipilih secara random.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah *One Group pretest Posttest Design Design*. Desain ini dipilih karena dianggap cocok untuk menentukan hasil pembelajaran menulis cerpen pada siswa. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan desain ini terdapat *pre-test*, *treatment* (perlakuan) dan *post-test*.

1. Tes Awal (*pretext*)

Tes ini dilakukan sebelum memasuki tahap *treatment*. *Pretext* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen yang dimiliki siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar.

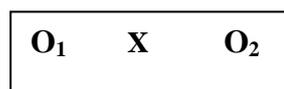
2. Treatment (perlakuan)

Pada kesempatan ini peneliti menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah melewati tahap treatment, tindakan selanjutnya yang akan dilaksanakan adalah *posttest* untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar.

Gambaran desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sugiyono)

Gambar 3.1. Tabel Rancangan Penelitian

Keterangan:

O₁ : Nilai *Pre-test*

X : Perlakuan/treatment

O₂ : Nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan

Dalam desain ini terdapat dua jenis variabel yang digunakan proses penelitian yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar.
2. Variabel terikat (Y) : Hasil pembelajaran menulis cerpen.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2011: 80) mengemukakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik terutama yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian populasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Perawat SMK Baznas Makassar.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan teknik pengambilan sampel jenuh (*sampling jenuh*). *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Jadi yang menjadi Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Perawat SMK Baznas Makassar sebagai kelas uji coba.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel sesuai dengan yang dijelaskan pada rancangan penelitian yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Berikut uraian lebih lanjut :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas yang dimaksud di sini adalah model pembelajara *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. Dalam model ini

memerlukan sebuah peta atau grafik untuk siswa menemukan setiap kata yang dibutuhkan dalam peta tersebut dengan bermain kata-kata yang sesuai dengan apa yang akan dicari pada peta.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, pedoman analisis dokumen dan pedoman pengamatan.

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar adalah tes yang diberikan pada fase *pretest* dan *posttest* berupa cerpen yang dibuat oleh siswa berdasarkan pemahamannya tentang materi menulis cerpen dengan tema yang ditentukan.

2. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup menggunakan skala Linkert dengan empat pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan (STS) Sangat Tidak Setuju. Angket terbuka menggunakan bentuk pertanyaan uraian.

3. Wawancara

Penggunaan pedoman wawancara yang rinci sangat diperlukan karena wawancara yang digunakan berjenis wawancara terpimpin. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi pedoman wawancara.

Tabel 3.1. tabel kisi-kisi pedoman wawancara

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Hasil Penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	Hasil Pelaksanaan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	1, 2	2
2.	Tingkat pemahaman pada hasil pelaksanaan model pembelajaran <i>mind mapping</i> Dengan permainan pancasila lima dasar.	Langkah yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dengan menerapkan model pembelajaran <i>Mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	3, 4, 5	3
3	Kendala pada hasil penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	Kendala dalam hasil penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	6	1
4.	Upaya dalam mengatasi kendala pada hasil penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	Upaya dalam mengatasi kendala pada hasil penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	7	1
Jml	7			

4. Pedoman Pengamatan

Pedoman pengamatan digunakan untuk memperoleh hasil-hasil yang tidak bisa didapatkan melalui wawancara, angket, dan analisis dokumen. Pedoman pengamatan juga berbentuk daftar cek dengan disertai keterangan atau catatan. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi pedoman pengamatan.

Tabel 3.2. tabel kisi-kisi pedoman pengamatan

No.	Aspek Pengamatan	Indikator	Jumlah Butir
1.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	Menerapkan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa	2
2.	Langkah-langkah penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar	a. Melakukan persiapan penilaian - Penentuan standar - Pembuatan kriteria b. Melaksanakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa. c. Melakukan analisis hasil model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen.	3

Sambungan tabel 3.2

No	Aspek Pengamatan	Indikator	Jumlah Butir
3.	Kendala penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar .	a. Kendala yang dialami dalam persiapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar. b. Kendala yang dialami dalam proses pelaksanaan penilaian pembelajaran c. Kendala yang dialami dalam analisis hasil model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa.	3
4.	Upaya dalam mengatasi kendala penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar.	Upaya yaang dilakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi	1

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes yaitu hasil belajar dan nontes yaitu angket, wawancara, dan pengamatan.

1. Teknik tes hasil belajar

Tes hasil belajar akan dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. Hal itu dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa diberikan perlakuan dan yang diberikan perlakuan.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Angket terbuka terdiri atas pertanyaan atau pernyataan secara terbuka yang memberikan kesempatan penuh kepada responden untuk menguraikan pendapat atau pendiriannya. Angket didistribusikan pada seluruh siswa yang masuk kategori populasi dan sampel. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar. langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar, dan kendala penerapan penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan adalah Jenis wawancara terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara yang dapat menunjukkan arah tanya jawab yang dilakukan (Sandjaja dan Heriyanto, 2011:147). Wawancara digunakan untuk mendapatkan data mengenai penerapan model pembelajaran *mind*

mapping dengan permainan pancasila lima dasar, dan langkah pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar, kendala pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar, dan upaya guru dalam mengatasi kendala model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar. Wawancara juga digunakan untuk mengonfirmasi data yang diperoleh melalui angket, dan pengamatan.

4. Pengamatan

Teknik pengamatan dalam penelitian ini digunakan sebagai penambah data dan sebagai kontrol bagi tiga teknik lainnya. Pengamatan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran terutama pada penerapan model pembelajaran di kelas. Pengamatan juga dibantu dengan instrumen pedoman pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat untuk meminimalkan subjektivitas. Pengamatan digunakan untuk mendapatkan data mengenai model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar, langkah pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar, dan kendala pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* dan permainan pancasila lima dasar. Pengamatan juga digunakan untuk mengonfirmasi data yang diperoleh melalui angket, wawancara, dan analisis

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis ini menggambarkan data yang telah terkumpul , seperti gambaran antara pengaruh variabel X dan variabel Y. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Data yang terkumpul merupakan data dari *pretest* dan *posstest* kemudian dilakukan perbandingan. Membandingkan kedua hal tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai *pretest* dan *posstest*. Pengajuan ini hanya dilakukan pada rata-rata nilai kedua saja. Dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group pretest Posttest Design Design*.

Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini sebagai berikut :

- a) Rata-rata (mean)

$$x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

2. Analisis statistik Inferensial

Kata statistik berasal dari bahasa Latin, yakni *status* yang artinya negara atau menyatakan hal-hal yang berhubungan dengan ketatanegaraan. Untuk lebih jelasnya dapat disimpulkan bahwa statistik adalah ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk data yaitu tentang pengumpulan, pengolahan, penafsiran, dan penarikan kesimpulan dari data yang berbentuk angka-angka.

Statistika inferensial mencakup semua model yang berhubungan dengan analisis sebagian data atau juga sering disebut dengan sampel kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dari keseluruhan data atau populasi. Pengambilan kesimpulan dari statistika inferensial yang hanya didasarkan pada sebagian data saja menyebabkan sifat tak pasti sehingga memungkinkan terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan sehingga dibutuhkan teori peluang untuk mengantisipasi hal tersebut.

Dalam penggunaan statistik inferensial dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. SPSS adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk membuat analisis statistika. Setelah menentukan hasil analisis melalui SPSS, selanjutnya menentukan hasil hipotesis dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan dengan aturan : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima, berarti penerapan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X Baznas Makassar.
- b. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka $H_0 =$ diterima, berarti penerapan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Baznas Makassar. Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1$.

- c. Membuat kesimpulan tentang hasil penelitian apakah penerapan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Baznas Makassar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti dengan jenis penelitian eksperimen yang berdasarkan data yang diperoleh di lapangan yang berlokasi di SMK Baznas Makassar terhadap kelas X Perawat sebagai kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap *pretest* yang diberikan pembelajaran konvensional tanpa perlakuan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dan *posttest* yang diberikan perlakuan 1 diberikan perlakuan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa pada penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

1. Statistik deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu data secara statistik yang merujuk pada nilai rata-rata (M), median (Me), Modus (Mo), nilai tertinggi dan nilai terendah dari masing-masing data tes hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest*.

a. Hasil penelitian tahap *pretest*

Hasil analisis data *pretest* diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dikelas mulai dari guru memberi salam, mengabsen siswa kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan

pancasila lima dasar lalu dilanjutkan dengan menyampaikan materi yang akan diajarkan selanjutnya pemberian tugas kepada siswa dan terakhir guru menutup pembelajaran. Hasil distribusi frekuensi dan nilai yang diperoleh tiap siswa pada tahap *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai tahap *pretest*.

No.	Skor Mentah (X)	Frekuensi (f_i)	Persentase (%)
1.	78	4	19
2.	77	4	19
3.	71	4	19
4.	59	5	24
5.	48	4	19
Jumlah		$n = 21$	100

Dari tabel 4.1 di atas menunjukkan dari hasil analisis diperoleh dari jumlah sampel pada *pretest* berjumlah 21 siswa diperoleh gambaran, yaitu tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai kategori nilai maksimal. nilai tertinggi diperoleh 4 orang siswa yaitu 78 dan nilai terendah juga diperoleh 4 orang yaitu 48.

Sampel dengan nilai 78 diperoleh 4 orang siswa (19%), sampel yang memperoleh nilai 77 berjumlah 4 orang siswa (19%), sampel yang memperoleh nilai 71 berjumlah 4 orang siswa (19%), sampel yang

memperoleh nilai 59 berjumlah 5 orang siswa (24%), dan sampel yang memperoleh nilai 48 berjumlah 4 orang (19%).

Tahap selanjutnya mencari nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi sebagai bahan pengukuran penyebaran data.

Tabel 4.2 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi tahap *pretest*

No responden	Nilai	\bar{x}	$(x - \bar{x})^2$
001	78	66,23	136,53
002	78	66,23	136,53
003	78	66,23	136,53
004	78	66,23	136,53
005	77	66,23	115,99
006	77	66,23	115,99
007	77	66,23	115,99
008	77	66,23	115,99
009	71	66,23	22,75
010	71	66,23	22,75
011	71	66,23	22,75
012	71	66,23	22,75
013	59	66,23	52,27
014	59	66,23	52,27
015	59	66,23	52,27
016	59	66,23	52,27
017	59	66,23	52,27
018	48	66,23	332,33
019	48	66,23	332,33
020	48	66,23	332,33
021	48	66,23	332,33
Jumlah	1.391		2691,75

Nilai siswa pada tabel 4.2 disusun secara berurutan berdasarkan skor tertinggi siswa sampai terendah. Untuk menentukan standar deviasi terlebih dahulu harus diperoleh nilai rata-rat (mean) dari skor siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n} = \frac{1391}{21} = \mathbf{66,23}$$

Setelah nilai rata-rata (mean) diperoleh yaitu 66,23 maka selanjutnya mencari nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{N-1}} = \sqrt{\frac{2691,75}{21-1}} \\ &= \sqrt{134,58} \\ &= \mathbf{11,60} \end{aligned}$$

Hasil nilai rata-rata (mean) yang diperoleh dengan menggunakan rumus di atas dapat didistribusikan ke dalam tabel klasifikasi kompetensi siswa kelas X Baznas Makassar tanpa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen agar diperoleh interval nilai siswa untuk mengetahui kompetensi siswa *pretest* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa berada pada tingkatan hasil belajar tinggi, sedang, rendah, atau sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 Klasifikasi Kompetensi Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa tahap *pretest*

No	Interval	Tingkat Hasil Belajar
1	90 – 100	Sangat Tinggi
2	80 – 89	Tinggi
3	70 – 79	Sedang
4	40 – 69	Rendah
5	00 – 39	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, nilai rata-rata kompetensi pembelajaran menulis cerpen siswa tahap *pretest* termasuk kategori rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 66,23 berada pada rentang nilai 40-69 (kategori rendah).

b. Hasil penelitian tahap posttest

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran diawali dengan guru memberi salam, mengabsen siswa kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar lalu dilanjutkan dengan menyampaikan materi yang akan diajarkan dan menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar selanjutnya pemberian tugas kepada siswa dan terakhir guru menutup pembelajaran.

Dari hasil analisis data diperoleh gambaran yaitu, tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yaitu 86 yang di peroleh 4 orang siswa dan nilai terendah yaitu 66 yang diperoleh 4 orang siswa.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai tahap *postest*.

No.	Skor Mentah (X)	Frekuensi (f_i)	Persentase (%)
1.	86	5	24
2.	79	4	19
3.	73	4	19
4.	67	4	19
5.	66	4	19
Jumlah		$n=21$	100

Berdasarkan tabel 4.4 distribusi frekuensi dan nilai siswa pada tahap *postest* di atas disusun nilai tertinggi siswa sampai yang terendah. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 86 diperoleh 5 orang (24%), sampel yang mendapat nilai 90 berjumlah 3 orang (12,5%), sampel yang mendapat nilai 79 berjumlah 4 orang (19%), sampel yang mendapat nilai 73 berjumlah 4 orang (19%), sampel yang mendapat nilai 67 berjumlah 4 orang (19%), sampel yang mendapat nilai 78 berjumlah 2 orang (8,3%), dan sampel yang mendapat nilai 66 berjumlah 4 orang (19%).

Selanjutnya mencari nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi sebagai bahan pengukuran penyebaran data.

Tabel 4.5 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Tahap *postest*

No Responden	Nilai	\bar{x}	$(x - \bar{x})^2$
001	86	74,76	126,33
002	86	74,76	126,33
003	86	74,76	126,33
004	86	74,76	126,33
005	86	74,76	126,33
006	79	74,76	17,97
007	79	74,76	17,97
008	79	74,76	17,97
009	79	74,76	17,97
010	73	74,76	3,09
011	73	74,76	3,09
012	73	74,76	3,09
013	73	74,76	3,09
014	67	74,76	60,21
015	67	74,76	60,21
016	67	74,76	60,21
017	67	74,76	60,21
018	66	74,76	76,73
019	66	74,76	76,73
020	66	74,76	76,73
021	66	74,76	76,73
Jumlah	1.570	74,76	1.263,65

$$x = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n} = \frac{1570}{21} = \mathbf{74,76} \quad (\text{Arif Tiro, 2008: 120})$$

Selanjutnya untuk mencari nilai standar deviasi digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{N-1}} = \sqrt{\frac{1263,65}{21-1}} \\
 &= \sqrt{63,1825} = \mathbf{7,94}
 \end{aligned}$$

Setelah menemukan nilai rata-rata dan standar deviasi selanjutnya hasil nilai rata-rata di atas dapat didistribusikan ke dalam tabel klasifikasi kompetensi siswa kelas X Baznas Makassar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dalam pembelajaran menulis cerpen. Untuk mengetahui kompetensi siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran menulis cerpen dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6 Klasifikasi Kompetensi Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Tahap *posttest*

No	Interval	Tingkat Hasil Belajar
1	90 – 100	Sangat Tinggi
2	80 – 89	Tinggi
3	70 – 79	Sedang
4	40 – 69	Rendah
5	00 – 39	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, maka nilai rata-rata kompetensi pembelajaran menulis cerpen siswa tahap *posttest* termasuk kategori sedang. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.5 di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 74,76 berada pada rentang nilai 70-79 (kategori sedang).

Berdasarkan hasil deskripsi di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas kontrol dengan nilai rata-rata siswa tidak terpaut jauh dari nilai 66,23 dengan rentang 40-69 yang berkategori rendah dan nilai 74,76 dengan

rentang 70-79 yang berkategori sedang. Hal itu menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar berpengaruh pada kemampuan menulis cerpen siswa.

2. Statistik Inferensial

Pada bagian ini hipotesis yang akan diuji dengan menggunakan statistik uji t yaitu penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar pada siswa kelas X SMK Baznas Makassar. *Input* nilai siswa dari lapangan menunjukkan bahwa nilai kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar lebih tinggi dibanding siswa yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Adapun hasil analisis uji t dapat dilihat pada tabel 4.7.

Penentuan kriteria signifikan digunakan aturan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka $H_0 =$ diterima dan $H_1 =$ ditolak.

Jadi berdasarkan nilai t_{hitung} yang telah diperoleh dengan uji t maka nilai t_{tabel} diperoleh dengan menentukan $df = N - k$ dengan taraf signifikan 0,05. dari data yang diperoleh nilai $df = 21 - 1 = 20$, sehingga nilai df adalah 20. Kemudian mencari nilai tabel t dengan melihat tabel distribusi t yaitu 1,724 (lampiran). Disamping itu t_{hitung} memiliki nilai 2,775. Dengan demikian $t_{hitung} = 2,775 > t_{tabel} = 1,724$ yang berarti $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima.

Tabel 4.7 hasil analisis statistik uji t

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SKOR_SISWA	Equal variances assumed	7,308	,010	2,775	40	,008	8,52381	3,07200	2,31506	14,73255
	Equal variances not assumed			2,775	35,359	,009	8,52381	3,07200	2,28958	14,75804

Sumber: Output SPSS Versi 23

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dianggap efektif untuk diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMK Baznas Makassar.

Selain itu hasil kerja siswa, hal lain yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada siswa setelah perlakuan dilihat dari sikap siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan sikap lebih aktif dibandingkan pada tahap *pretest*.

3. Deskripsi Respon Siswa

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar yaitu angket respon siswa yang diukur dengan pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa. Dengan ketentuan kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 50% siswa yang merespon “ya” dan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Respon Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar Tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Permainan Pancasila Lima Dasar.

No.	Uraian Pertanyaan	Siswa yang Merespon Ya	Siswayang Merespon tidak
1.	Apakah Anda menyukai model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	21	0
2.	Apakah pemahaman Anda meningkat dengan penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	21	0
3.	Apakah Anda merasa bersemangat jika dalam belajar menggunakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar?	21	0
4.	Apakah dalam proses belajar guru (peneliti) membantu penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	21	0

Sambungan Tabel 4.8

No.	Uraian Pertanyaan	Siswa Yang merespon Ya	Siswa Ynag merespon Tidak
5.	Apakah Anda senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	21	0
6.	Apakah guru pernah menerapkan model pembelajaran yang sama atau hampir mirip dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	0	21
7.	Apakah ada kesulitan belajar pada saat pengaplikasian model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	11	10
8.	Apakah Anda lebih cepat mengingat materi ketika menggunakan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar?	20	1
9.	Apakah model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar sesuai digunakan pada matei menulis cerpen ?	13	8
10.	Apakah Anda merasa bosan belajar dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan permainan pancasila lima dasar ?	6	15
Jumlah		155	55
Nilai rata-rata		7,38	

Tabel 4.8 Frekuensi dan persentase Respon Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar Tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Permainan Pancasila Lima Dasar

Skor Soal	Frekuensi (<i>F</i>)	Persentase (%)
1	155	73,8
0	55	26,1
Jumlah	N= 210	

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai rata-rata respon siswa tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan Permainan Pancasila lima dasar adalah 7,38 dengan persentase nilai yang menjawab ya adalah 73,8 %. Dengan demikian respon siswa tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan Permainan Pancasila lima dasar dapat disimpulkan cukup berpengaruh besar karena telah memenuhi kriteria respon siswa yakni $\geq 50\%$. Artinya model pembelajaran *mind mapping* dengan Permainan Pancasila lima dasar terhadap kemampuan menulis cerpen siswakeselas X SMK Baznas Makassar memberikan pengaruh yang baik.

4. Deskripsi Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa responden, terlihat bahwa tidak ada satupun responden yang menjawab hampir tidak menyukai pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan Permainan Pancasila lima dasar yang diterapkan peneliti. Bahkan ada beberapa yang menyukai dan senang

belajar dengan menggunakan model tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa, penggunaan pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dengan Permainan Pancasila lima dasar cukup intensif digunakan pada proses pembelajaran siswa dikelas khususnya pelajaran menulis cerpen mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa responden, juga diketahui bahwa ketertarikan siswa terhadap proses belajar mengajar tergantung atmosfer pada saat belajar, hal itu dapat dipengaruhi oleh salah satunya yaitu model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Seperti kita ketahui bahwa patokan utama atau pelaku utama dalam proses belajar mengajar adalah guru, sehingga guru harus lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai serta menarik digunakan di kelas sehingga keaktifan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus di SMK Baznas Makassar dan memilih kelas X perawat jumlah siswa sebanyak 21 siswa sebagai kelas uji coba tanpa kelompok pembandingan yaitu dengan menggunakan tes awal (*pretest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian dilakukan pengukuran (*posttest*) lagi untuk mengetahui hasil dari perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar pada kemampuan menulis cerpen siswa kelas X Perawat. Pada saat proses pembelajaran, sebelum siswa diberikan tugas sebagai tes awal (*pretest*), terlebih dahulu dijelaskan materi tentang cerpen, unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen dan cara menulis cerpen yang baik, kemudian pada tahap penugasan di

tes awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar yaitu siswa diberikan tugas untuk membuat cerpen secara berkelompok dengan tema yang telah ditentukan.

Dari hasil *pretest* diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif pada proses penugasan dan memperoleh berbagai kesulitan dalam memilih kata atau diksi dalam menciptakan sebuah cerpen selain itu, sebagian siswa juga terlihat tidak bersemangat dan tidak tertarik pada saat belajar sehingga menyebabkan siswa tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya pada saat dilakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar, pada tahap ini beberapa perbedaan yang terjadi di dalam kelas terhadap respon siswa dalam belajar misalnya pada sikap dan keaktifan siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dan pada saat penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima, siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga kelas yang awalnya terlihat tak hidup karena ketidakantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran sekarang terlihat menyenangkan karena siswa tertarik dan antusias mengikuti pelajaran sebab dianggap belajar seperti permainan yang bernilai edukatif. Setelah siswa menemukan kata-kata dari permainan pancasila lima dasar tersebut kemudian siswa kembali diberikan tugas untuk membuat cerpen dengan tema yang telah ditentukan namun dengan bantuan kata-kata yang telah ditemukan setiap kelompok berdasarkan tema yang diberikan.. Berdasarkan hasil

penelitian perbedaan kemampuan siswa pada tahap *pretest* dan tahap *posttest* terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan pada hasil kerja siswa yang mendapatkan nilai tertinggi tahap *pretest* 78 sebanyak 4 siswa kemudian mengalami peningkatan pada tahap *posttest* dengan nilai 86 sebanyak 5 siswa.

1. Kondisi siswa pada tahap *pretest* pada kemampuan menulis cerpen

Kemampuan menulis cerpen siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar, siswa diminta membuat sebuah cerpen dengan tema yang telah diberikan hal itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa dan kendala yang dihadapi pada proses membuat cerpen.

Dari hasil observasi tersebut disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada aspek berbahasa khususnya keterampilan menulis dalam kategori menulis cerpen masih kurang dalam. Sebagian siswa masih susah menuangkan ide dan pemikirannya dalam bentuk tulisan karena terkendala pada perbendaharaan kata. Selain itu, siswa juga sukar memilih kata yang sesuai untuk disusun menjadi kalimat dan paragraf. kriteria penilaian yaitu unsur kebahasaan dan non kebahasaan yang belum dipenuhi dengan baik.

2. Kondisi siswa pada tahap *posttest* pada kemampuan menulis cerpen

Kondisi siswa pada tahap *posttest* mengalami sedikit perubahan pada hasil kerja siswa, hal itu dipengaruhi karena siswa tidak lagi sulit dalam memilih kata yang akan digunakan pada saat menulis cerpen karena dibantu dalam pemilihan kata yang akan disusun menjadi sebuah paragraf yang sesuai

dengan tema pada pengaplikasian model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. Siswa terlihat senang mengikuti pelajaran dan aktif dalam proses pengaplikasian model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar,.

3. Perbedaan Kemampuan menulis cerpen Siswa Tes Awal (Pretest) dan Tes Akhir (Posttest)

Kemampuan menulis cerpen siswa setelah diterapkan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar dalam proses pembelajaran di dalam kelas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup baik. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai yang diperoleh dari siswa. Pada proses tes awal terlihat masih banyak siswa yang kurang aktif dan terkesan tidak menikmati proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kaku dalam proses belajar hal itu juga disebabkan karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan membosankan bagi siswa. Namun, setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran yang menarik dan sesuai materi pelajaran yaitu model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar hasil dari kemampuan menulis cerpen siswa cukup baik dan mengalami peningkatan

Situasi kelas juga mengalami perubahan dari tahap *pretest* ke tahap *posttest*, minat belajar siswa meningkat dan antusias siswa mengikuti pelajaran sangat meningkat sehingga proses pembelajaran yang awalnya terlihat kaku dan tidak bersemangat menjadi hidup dan penuh antusias karena diselipkan permainan di dalamnya. Sehingga memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar siswa. Dilihat dari perolehan nilai yang tertinggi didapatkan siswa yaitu nilai 78 sebanyak 4 siswa sebelum perlakuan dan mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi 86 sebanyak 5 siswa. Meskipun belum mencapai tahap maksimal kemampuan menulis cerpen siswa namun hal tersebut sudah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar pada kemampuan menulis cerpen siswa cukup efektif digunakan dan memberikan pengaruh yang baik pada hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata tahap *posttest* yang diberikan perlakuan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memperoleh nilai lebih tinggi yaitu 74,76 dibanding pada tahap *pretest* yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar yaitu 66,24.

Hal itu juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis uji t. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memberikan pengaruh terhadap pembelajaran menulis cerpen siswa SMK kelas X Baznas Makassar dengan hasil perbandingan nilai rata-rata siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan statistik uji t. Diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh dengan analisis uji t yaitu 2,775 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,724 yang diperoleh dengan

memperhatikan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1$. Hasil ini menunjukkan bahwa $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian ini yaitu “jika menerapkan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ini pada pembelajaran menulis cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka hasil belajar siswa kelas X SMK Baznas Makassar akan mengalami peningkatan” diterima.

Selain menggunakan analisis hasil belajar tes, peneliti juga menyimpulkan bahwa kondisi belajar mengajar di kelas lebih aktif pada saat *posttest* dibanding *pretest*. Selain itu, siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran ketika diterapkan model *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar karena siswa menikmati proses belajar mengajar sambil bermain. Sehingga siswa tetap santai dalam belajar namun tidak melupakan nilai edukasi dalam proses belajar. Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan angket kuesioner menunjukkan bahwa tingkat minat dan keaktifan siswa meningkat dari *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* (perlakuan).

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah terletak pada penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan agar peningkatan hasil belajar siswa dapat tercapai yaitu model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miftahul Huda (2017: 307) yang menganggap *mind mapping* sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. *Mind mapping*

juga dianggap bisa digunakan untuk membantu penulisan esai dan penugasan yang berkaitan dengan konsep. Hal itu sangat sesuai dengan materi cerpen khususnya pada keterampilan menulis cerpen. Selain itu, model pembelajaran *mind mapping* menurut Tony Buzan (2008: 4) ini merupakan pengembangan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut juga memberikan keuntungan pada proses belajar mengajar karena dipadukan dengan salah satu permainan anak yang masih sangat ramah dikalangan anak yaitu permainan pancasila lima dasar sehingga perpaduan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ini menjadi perpaduan yang tepat.

Peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ini dianggap berhasil dilihat dari hasil aktivitas siswa dalam belajar bisa dibuktikan dari pengambilan data dengan menggunakan angket (terlampir) yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar sangat berpengaruh dan meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan menulis cerpen.

Jika dibandingkan antara hasil proses belajar antara tahap *pretest* dan tahap *posttest* kemampuan siswa mendapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar. sehingga sesuai dengan pendapat Buzan mengenai pemetaan pikiran bahwa didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu jumlah sel otak

atau setara dengan 167 kali jumlah manusia di bumi, sel-sel otak tersebut terdiri dari beberapa bagian, ada bagian pusat (nukleus) dan ada sejumlah bagian cabang yang memencar ke segala arah, sehingga tampak seperti pohon yang menumbuhkan cabang ke sekelilingnya (Buzan, 2009: 30).

Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dapat membuka pikiran siswa untuk lebih berpikir luas menemukan hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu yang di cari misalnya pada pengaplikasian dalam pembelajaran menulis cerpen, hal tersebut memudahkan siswa dalam menemukan kata-kata yang dapat diuangkan dalam kalimat membentuk paragraf sehingga menciptakan sebuah cerpen sesuai dengan tema yang telah ditentukan, apalagi model pembelajaran *mind mapping* ini didukung dengan permainan anak-anak yang masih sangat dikenal hingga sekarang yaitu permainan pancasila lima dasar oleh karena itu siswa dapat menikmati pembelajaran dengan model yang diterapkan dan menghasilkan nilai belajar yang cukup baik dan memberikan peningkatan dari pembelajaran sebelumnya yang tidak diberikan perlakuan.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh pada hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar efektif digunakan pada pembelajaran menulis cerpen dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas X SMK Baznas Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan rata-rata kelas yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar yaitu 74,76 dan kelas yang tanpa menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar yaitu 66,24.

Selain itu juga dapat dilihat pada uji hipotesis yang menunjukkan hasil tes nilai t hitung memiliki jumlah lebih besar yaitu 2,775 dibandingkan dengan nilai t tabel yaitu 1,724 ($t_{hitung} = 2,775 > t_{tabel} = 1,724$) dan mengikuti aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima yang berarti penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Baznas Makassar.

B. Saran

Dari hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada :

a. Siswa

Siswa hendaknya mampu memotivasi diri dalam belajar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

b. Pendidik

1. Pendidik mampu menerapkan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar pada kompetensi lain.
2. Pendidik mampu mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran sehingga minat dan hasil belajar siswa akan baik dan meningkat.

c. Calon peneliti

1. Mampu meneliti penerapan model pembelajaran *mind mapping* diberbagai sub pembelajaran.
2. Kiranya mampu memodifikasi model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan anak-anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2014. *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: sinar baru algensindo.
- Alyuhendri. 2010. *Peningkatan menulis cerpen menggunakan teknik catatan harian siswa SMP*. *Jurnal Wawasan pendidikan dan pembelajaran*. (5): 2.
- Chaer, Abdul. 2013. *Kajian Bahasa struktural internal pemakaian dan pembelajaran*. Jakarta: rineka cipta.
- Daryanto, Mulyo Rahardjo. 2010. *Belajar dan mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2012. *Model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Gava media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edward, C. 2009. *Mind mapping untuk anak sehat dan cerdas*. Sakti: Yogyakarta.
- Emzir. 2015. *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Harris, Effendi Thahar. 2008. *Kiat menulis cerita pendek*. Bandung: Angkasa.
- Huda, Fatkhan, Amirul. *Pengertian dan Langkah-langkah model Pembelajaran 5757 Mind Mapping*. 30 mei 2017. <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-model-pembelajaran-mind-mapping/>. 29 Desember 2017
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-model pengajaran dan pembelajaran isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryani, Sri. 2011. *Kriteria penilaian menulis cerpen*. Kamis 05 mei 2011 <http://penacerpen.blogspot.com/2011/05/kriteria-penilaian-menulis-cerpen.html?m=1>. diakses 30 juli 2018
- Munirah. 2015. *Dasar keterampilan menulis*. Makassar: Unismuh.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ningrum, sri wahyu purwa serta andayani, purwadi. 2013. *penggunaan model peta pikiran (mind mapping) untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa sekolah menengah pertama*. Surakarta. *Jurnal penelitian bahasa, sastra indonesia dan pengajarannya*. Vol. 2, no. 1.
- Nugroho, Sigit Ade. *ABC Lima Dasar*. 07 Januari 2012. <http://nugrohosports.blogspot.co.id/2012/01/abc-lima-dasar.html>. 29 Desember 2017.

- Rimang, Siti. 2011. *Kajian Sastra Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- _____. 2012. *Menulis seindah bernyanyi*. Yogyakarta: Aura pustaka.
- Rusman.2014. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana.2009.*Model Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono.2017. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuri, Andi Sukri. 2014. *Bahasa Indonesia Mata kuliah dasar umum*. Makassar: Pustaka Lontara.
- Tarigan, H.G. 1993. *Strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Bandung: Angkasa.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

A. Pedoman Observasi

Observasi atau pengamatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yakni melakukan pengamatan tentang “Pengaruh Model *Mind Mapping* Dengan Permainan Pancasila Lima Dasar Pada Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar” meliputi :

1. Mengamati suasana belajar di kelas
 - a. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Kerjasama siswa setiap kelompok dalam proses belajar mengajar berlangsung.
2. Mengamati kegiatan pembelajaran
 - a. Persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pembelajaran
 - b. Ketepatan model pembelajaran dalam proses pengplikasian di kelas
 - c. Bahasa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran
3. Mengamati peserta didik dalam proses pembelajaran
 - a. Perhatian siswa pada proses pembelajaran berlangsung
 - b. Tingkat ketertarikan siswa pada model pembelajaran yang digunakan
 - c. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran
 - d. Interksi siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran

4. Mengamati interaksi guru dan siswa di kelas
 - a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
 - b. Tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi penjelasan dari guru
 - c. Komunikasi siswa kepada guru selaku fasilitator dalam proses pembelajaran.

B. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara (untuk siswa)

1. Seberapa jauh anda memahami pelajaran dengan model yang diterapkan peneliti ?
2. Apakah model yang diterapkan guru sesuai dengan apa yang diharapkan ?
3. Menurut pandangan anda, terhadap model pembelajaran yang diterapkan ?
4. Apakah model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti pernah diterapkan oleh guru lain ?
5. Apakah guru pernah menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan model pembelajaran yang diterapkan peneliti ?
6. Dalam proses pembelajaran, apakah terdapat kesulitan dalam menanggapi pelajaran dengan model yang diterapkan peneliti ?
7. Apakah model pembelajaran yang diterapkan peneliti termasuk model pembelajaran yang berkategori unggul dan menarik dari setiap model pembelajaran yang pernah diterapkan di sekolah ?

ANGKET

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DENGAN PERMAINAN PANCASILA LIMA DASAR PADA EMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS X SMK BAZNAS MAKASSAR

A. Identitas Responden

Mohon responden bersedia mengisi daftar isian berikut sesuai dengan keadaan sebenarnya

Nama :

Jenis Kelamin :Laki-laki/Perempuan

Kelas :

B. Petunjuk Menjawab

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan cermat dan jawablah dengan memberikan tanda silang (×) sesuai dengan pendapatmu.
2. Pertimbangkan setiap jawaban , jangan terpengaruh oleh jawaban dari temanmu.

Bacalah pertanyaan di bawah ini dan pilihlah jawaban yang sesuai pilihanmu!

1. Apakah Anda menyukai model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

2. Apakah pemahaman Anda meningkat dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

3. Apakah Anda merasa bersemangat jika dalam belajar menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar?

Ya Tidak

4. Apakah dalam proses belajar guru (peneliti) membantu penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

5. Apakah Anda senang jika dalam pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

6. Apakah guru pernah menerapkan model pembelajaran yang sama atau hampir mirip dengan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

7. Apakah ada kesulitan belajar pada saat pengaplikasian model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

8. Apakah Anda lebih cepat mengingat materi ketika menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar?

Ya Tidak

9. Apakah model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar sesuai digunakan pada materi menulis cerpen ?

Ya Tidak

10. Apakah Anda merasa bosan belajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dengan permainan pancasila lima dasar ?

Ya Tidak

SELAMAT MENGERJAKAN

LAMPIRAN I**Data Perolehan Skor Hasil Belajar Pre-Test**

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Total
		isi	Unsur intrinsik	Bahasa	Kaidah bahasa	
1.	ARDIANSYAH	9	25	10	15	59
2.	ARDIA DELIMA SARI	13	25	14	25	77
3.	DEBY WULANDARI	16	20	16	19	71
4.	INDRIANI	20	14	24	20	78
5.	KASTIA	13	25	14	25	77
6.	LINDA	8	15	10	15	48
7.	MASYITA	20	14	24	20	78
8.	MIFTA AULIA MAHFUD	9	25	10	15	59
9.	MUH. ASLAN. S	16	20	16	19	71
10.	NURFANI	20	14	24	20	78
11.	NURJANNAH	8	15	10	15	48
12.	MUH. IFAN WIJAYA	8	15	10	15	48
13.	NUR ISRA SALEH	16	20	16	19	71
14.	PUTRI OKTAVIANI H	13	25	14	25	77
15.	REKA FADILLAH	13	25	14	25	77

16.	RISNAWATI	16	20	16	19	71
17.	SHAKILA NUR	9	25	10	15	59
18.	SITTI HADRIANTY	9	25	10	15	59
19.	SRI DEA RAMADHANI	9	25	10	15	59
20.	TERISYAH AMELIA EFENDI	20	14	24	20	78
21.	TASYA ADELIA YUSUF	8	15	10	15	48

LAMPIRAN II

Data Perolehan Skor Hasil Belajar Post-test

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai	Total
----	------------	--------------------	-------

		Isi	Unsur intrinsik	Bahasa	Kaidah bahasa	
1.	ARDIANSYAH	14	22	12	19	67
2.	ARDIA DELIMA SARI	25	19	25	17	86
3.	DEBY WULANDARI	14	22	12	19	67
4.	INDRIANI	25	19	25	17	86
5.	KASTIA	14	22	12	19	67
6.	LINDA	15	15	12	24	66
7.	MASYITA	23	14	25	17	79
8.	MIFTA AULIA MAHFUD	23	14	25	17	79
9.	MUH. ASLAN. S	14	22	12	19	67
10.	NURFANI	25	19	25	17	86
11.	NURJANNAH	15	15	12	24	66
12.	MUH. IFAN WIJAYA	23	14	25	17	79
13.	NUR ISRA SALEH	15	15	12	24	66
14.	PUTRI OKTAVIANI H	14	24	16	19	73
15.	REKA FADILLAH	25	19	25	17	86
16.	RISNAWATI	14	24	16	19	73
17.	SHAKILA NUR	17	25	14	23	79
18.	SITTI HADRIANTY	25	19	25	17	86

19.	SRI DEA RAMADHANI	14	24	16	19	73
20.	TERISYAH AMELIA EFENDI	14	24	16	19	73
21.	TASYA ADELIA YUSUF	15	15	12	24	66

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

ASPEK PENILAIAN MENULIS CERPEN

Aspek	Kriteria	Skor
Isi (15-30)	Topik jelas, cerita menarik, mengandung nilai/amanat di dalamnya, dapat memberi wawasan baru	25-30
	Topik jelas, cerita menarik, tapi tidak tuntas, dan tidak bernilai	20-24
	Topik ada, cerita tidak menarik, tidak tuntas	15-19
Unsur intrinsik (10-20)	Ada fakta cerita (alur, tokoh, latar), sudut pandangnya jelas, pengembangan tema yang relevan dengan judul	16-20
	Ada fakta cerita (alur, tokoh, latar), sudut pandangnya jelas, tapi temanya tidak relevan dengan judul	13-15
	Fakta cerita (Alur tidak jelas) dan tema tidak relevan dengan judul	10-12
Bahasa (15-30) Skor maks	Diksi tepat dan variatif dan penerapan konjungsi yang tepat	25-30
	Diksinya tepat tapi penerapan konjungsinya yang kurang tepat	21-24
	Diksi dan konjungsinya tidak tepat	15-20
Penggunaan bahasa (8-20)	Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali, tulisan tangan rapi dan bisa terbaca, penempatan huruf kapital yang tepat	18-20
	Tidak ada kesalahan ejaan sama sekali, tulis tangan rapi dan bisa terbaca namun penempatan huruf kapital yang tepat	15-17
	Terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tangan rapi dan bisa terbaca namun penempatan huruf kapital yang kurang tepat	11-14
	Terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tangan tidak rapi dan tidak bisa terbaca dan penempatan huruf kapital yang kurang tepat	8-10
Skor maks		100

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(2-1)

Sekolah	: SMK Baznas Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi	: Cerita Pendek
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar	Kegiatan pembelajaran
3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan unsur intrinsik, ekstrinsik dan nilai-nilai dalam cerpen serta menerapkan nilai-nilai dalam cerpen kedalam kehidupan sehari-hari. • Mempresentasikan dan memperbaiki hasil kerja dalam diskusi kelas.
4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek	

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran selesai siswa dapat :

Pertemuan Pertama:

- Siswa mampu memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen

Pertemuan Kedua:

- Siswa mampu membuat cerpen dari tema yang telah disediakan

Fokus Karakter : Disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, dan jujur.

D. Materi

1. Materi Reguler

- Pengertian cerpen
- Unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen
- Contoh cerpen

2. Materi Remedial

- Menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok, dan Kooperatif
- Model : Mind Mapping dan Permainan pancasila 5 dasar

F. Media dan Bahan

1. Media
 - a. Gambar peta tema
2. Bahan
 - a. Spidol
 - b. buku

G. Sumber belajar

1. Buku panduan mengajar
2. Internet.

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

(2 X 45 Menit = 90 Menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek kesiapan belajar peserta didik dan membimbing untuk berdoa (Ketaqwaan) 2. Guru melakukan apersepsi menanyakan materi dengan menghubungkan apa yang ada ada lingkungan sekitar. 3. Guru meminta satu peserta didik menjelaskan materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya (Literasi) 4. Guru menyampaikan indikator/tujuan pembelajaran (Komunikasi) 5. Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran (Komunikasi) 	20
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu “memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen”. (Komunikasi) 7. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. (Kolaborasi) <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru /meminta peserta didik memperhatikan contoh cerpen yang telah disediakan dan menanyakan kepada peserta didik terkait cerpen (Literasi) <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 10 Guru meminta peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan contoh cerpen yang telah diamati. (Critical Thinking) <p>Mengumpulkan informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 11 Guru membagikan LK kepada setiap kelompok. 12 Guru meminta peserta didik menentukan unsur cerpen (Prosedural) (literasi, Critical thinking, kreatif) <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 13 Peserta didik berdiskusi menyelesaikan LK (Kerjasama, komunikasi) <p>Mengomunikasikan</p>	60 menit

	<p>14 Guru memfasilitasi peserta didik melakukan presentasi hasil kerja kelompok. (Komunikasi dan kolaboratif)</p> <p>15 Guru memfasilitasi peserta didik menyimpulkan hasil diskusi/kegiatan. (Critical thinking)</p> <p>16 Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang sudah benar dan yang belum dikemukakan peserta didik saat presentasi (Kolaboratif)</p>	
Penutup	<p>17 Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan;</p> <p>18 Guru dan peserta didik meriview hasil kegiatan pembelajaran</p> <p>19 Kelompok yang presentasi dengan baik diberi penghargaan (motivasi)</p> <p>20 Guru memberikan quiz pada peserta didik (HOTS)</p> <p>21 Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya (Tanggungjawab)</p>	10 menit

Pertemuan Kedua

(2 X 40 Menit = 80 Menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek kesiapan belajar peserta didik dan membimbing untuk berdoa (Ketaqwaan) 2. Guru melakukan apersepsi menanyakan materi dengan menghubungkan dengan budaya 3. Guru meminta satu peserta didik maju kedepan membaca contoh cerpen (Literasi) 4. Guru menyampaikan indikator/tujuan pembelajaran (Komunikasi) 5. Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran (Komunikasi) 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 3.14.1 Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu “membuat cerpen dari tema yang telah ditentukan” (Komunikasi) 6. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dan menerapkan model <i>mind mapping</i> dan permainan pancasila lima dasar (Kolaborasi) 	50 menit

	<p>Mengamati</p> <p>7. Guru menyediakan tema yang akan di amati oleh siswa (Literasi)</p> <p>Menanya</p> <p>8. Guru meminta peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai berdasarkan tema yang disediakan. (Critical Thinking)</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <p>9. Guru meminta siswa mendaftar 5 kata setiap kelompok dengan mengaplikasikan permainan pancasila lima dasar.</p> <p>10. Guru meminta peserta didik mengutus 1 anggota kelompok untuk bermain pancasila lima dasar dengan tim lain untuk menemukan 3 kata yang terdaftar (literasi, Critical thinking, kreatif)</p> <p>Menalar</p> <p>11. Peserta didik berdiskusi menyelesaikan cerpen yang dibuat berdasarkan kata yang telah didaftar dari satu tema yang telah ditentukan (Kerjasama, komunikasi)</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>12. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan presentasi hasil kerja kelompok. (Komunikasi dan kolaboratif)</p> <p>13. Guru memfasilitasi peserta didik menyimpulkan hasil diskusi/kegiatan. (Critical thinking)</p> <p>14. Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang sudah benar dan yang belum dikemukakan peserta didik saat presentasi (Kolaboratif)</p>	
Penutup	<p>15. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan;</p> <p>16. Guru dan peserta didik meriview hasil kegiatan pembelajaran</p> <p>17. Kelompok yang presentasi dengan baik diberi penghargaan (motivasi)</p> <p>18. Guru memberikan quiz pada peserta didik (HOTS)</p> <p>19. Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya (Tanggungjawab)</p>	10 menit

A. Penilaian

1. Teknik penilaian
 - a. Kompetensi keagamaan dan sosial
 - Teknik penilaian : observasi/pengamatan
 - Bentuk : catatan hasil observasi
2. Kompetensi pengetahuan
 - Teknik penilaian : tes
 - Bentuk penilaian : tes lisan dan penugasan individu dan kelompok
 - Instrumen penilaian: kuesioner
3. Kompetensi keterampilan
 - Teknik penilaian : penugasan
 - Bentuk : tugas tertulis
 - Instrumen penilaian : lembar kerja siswa dan presentasi
4. Remedial
 - Pembelajaran remedial di lakukan bagi peserta didik yang belum mencapai kompetensi dasar.
 - Tahap pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching(klasik), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
 - Tugas remedial di lakukan sebanyak 3 kali yaitu dengan cara menugaskan kepada peserta didik untuk membenahi tugas yang telah dikerjakan sehingga memenuhi ketentuan yang ditetapkan.

B. Instrumen Penilaian Sikap

Pengamatan Perilaku Ilmiah:

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1	Rasa ingin tahu(Curiosity)				
2	Ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar dan bekerja baik secara individu maupun berkelompok				
3	Keterampilan berkomunikasi pada saat belajar.				

1. Rubrik Penilaian Perilaku:

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Rasa ingin tahu(Curiosity)	3: Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, aktif dalam kegiatan kelompok. 2: Menunjukkan rasa ingin tahu namun tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif dalam kegiatan kelompok ketika disuruh 1: Tidak menunjukkan antusias dalam pengamatan, sulit terlibat aktif dalam kegiatan kelompok walaupun telah didorong untuk terlibat
2	Ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar dan bekerja baik secara individu maupun berkelompok	3: Tekun dalam mengamati, berupaya tepat waktu 2: Tekun dalam mengamati, namun tidak tepat waktu 1: Tidak Tekun dalam mengamati, dan tidak selesai
3	Keterampilan berkomunikasi pada saat belajar	3: Aktif dalam tanya jawab, dapat mengemukakan gagasan atau ide, menghargai pendapat siswa lain. 2: Aktif dalam tanya jawab, tidak ikut mengemukakan gagasan atau ide, menghargai pendapat siswa lain. 1: Aktif dalam tanya jawab, tidak ikut mengemukakan gagasan atau ide, tidak menghargai pendapat siswa lain.

C. Instrumen penilaian: pengetahuan

Penilaian

No	Butir soal
1	Menemukan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen
2	Menemukan nilai- nilai yang terkapat dalam cerpen

Rubrik Penilaian

No Butir Soal	Skor	Kriteria
1	2	Jika mampu menemukan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen dengan benar dan sempurna
	1	Hanya menemukan sebagian unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen
2	2	Jika mampu menemukan nilai- nilai yang terkapat dalam cerpen secara sempurna
	1	Hanya mampu menemukan sebagian nilai- nilai yang terkapat dalam cerpen

D. penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1		2	
		3	
2		2	
		3	

Skor Akhir Menggunakan Skala 1 – 4

Perhitungan skor akhir :

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \text{nilai akhir}$$

Lampiran Materi

Unsur Intrinsik dan ekstrinsik cerpen

A. Unsur intrinsik

Unsur intrinsik cerpen adalah unsur yang membangun cerpen dari dalam cerpen itu sendiri.

1. Tema

Tema adalah persoalan pokok sebuah cerita. Tema disebut juga ide cerita. Tema dapat berwujud pengamatan pengarang terhadap berbagai peristiwa dalam kehidupan ini. Kita dapat memahami tema sebuah cerita jika sudah membaca cerita tersebut secara keseluruhan.

2. Tokoh dan perwatakan tokoh

Istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, sedangkan watak, perwatakan atau karakter menunjukkan pada sifat dan sikap para tokoh yang menggambarkan kualitas pribadi seseorang tokoh.

Ada 3 tokoh yaitu:

- a. Tokoh protagonis (atau disebut juga sebagai tokoh utama). Tokoh protagonis merupakan tokoh yang biasanya berperilaku baik.
- b. Tokoh antagonis (tokoh yang menentang tokoh utama). Tokoh antagonis merupakan tokoh yang biasanya berperilaku jahat.
- c. Tokoh tritagonis (tokoh yang mendukung tokoh utama). Tokoh tritagonis merupakan tokoh yang biasanya membantu tokoh protagonis dan biasanya berperilaku baik.

3. Latar (setting)

Latar dalam sebuah cerita menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.

4. Alur (plot)

Alur adalah urutan peristiwa yang berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, akan tetapi menjelaskan kenapa hal ini bisa terjadi. Kehadiran alur dapat membuat cerita berkesinambungan. Oleh karena itu, alur biasanya disebut juga susunan cerita atau jalan cerita.

Alur terbagi atas 3 jenis yaitu

- a. Alur maju
- b. Alur mundur
- c. Alur maju-mundur (gabungan)

5. Sudut pandang (point of view)

Sudut pandang adalah visi pengarang dalam memandangi suatu peristiwa dalam cerita. Ada beberapa macam sudut pandang, diantaranya sudut pandang orang pertama (gaya bahasa dengan sudut

pandang “aku”), sudut pandang peninjau (orang ketiga), dan sudut pandang campuran. Sudut pandang ada 2 yaitu sudut pandang pertama dan sudut pandang ketiga.

6. Gaya bahasa

Gaya bahasa adalah cara khas penyusunan dan penyampaian dalam bentuk tulisan dan lisan. Ruang lingkup dalam tulisan meliputi penggunaan kalimat, pemilihan diksi (pilihan kata), penggunaan majas, dan penghematan kata. Jadi, gaya merupakan seni mengungkapkan seorang pengarang terhadap karyanya.

7. Amanat

Melalui amanat, pengarang dapat menyampaikan sesuatu, baik hal yang bersifat positif maupun negatif. Dengan kata lain, amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang berupa pemecahan masalah atau jalan keluar terhadap persoalan yang ada dalam cerita.

B. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun cerita sebuah karya. Unsur ekstrinsik karya sastra, antara lain:

1. Latar belakang penciptaan : berkaitan dengan tujuan dari karya sastra.
2. Sejarah latar belakang pengarang : berkaitan dengan kondisinya seperti sosial, masyarakat dari karya sastra sosial.
3. Kondisi masyarakat : berkaitan dengan kondisi sekarang dari karya sastra seperti tentang pemanasan global atau kondisi masyarakat.
4. unsur psikologis (PSI) : berdasarkan psikologis pengarang.

Menemukan nilai-nilai Cerita Pendek (Cerpen) melalui Kegiatan Diskusi

Tahukah Anda selain unsur-unsur pembangun, dalam karya sastra terdapat juga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, di antaranya :

1. Nilai agama/ nilai religius, yaitu nilai yang berhubungan dengan aturan agama, yang berisi perintah dan larangan Tuhan, misalnya perintah untuk beribadah sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing dan larangan mabuk-mabukan.
2. Nilai moral, yakni nilai yang berhubungan dengan tingkah laku manusia dalam bergaul dengan manusia lain, misalnya menghormati orang tua, santun kepada semua orang, dan sebagainya.
3. Nilai sosial, yakni yang berhubungan dengan peraturan yang berlaku di masyarakat, misalnya tentang kehidupan bergotong-royong, saling membantu tetangga yang membutuhkan, dan sebagainya.
4. Nilai adat/ tradisi/ budaya, yakni nilai yang berhubungan dengan kebiasaan yang berlaku di masyarakat, misalnya adanya upacara adat perkawinan atau penguburan mayat, selamatan, dan sebagainya.

Makassar, Agustus 2018

Kepala Sekolah

Dr. H. Muh. Abduh Halid, M. H.
NIP:

RIWAYAT HIDUP



Rahma Ramli lahir di Sinjai (Sulawesi Selatan) tepatnya pada tanggal 15 Mei 1995. Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ramli Patawari dan Hatijah Ramli. Mulai memasuki pendidikan formal di SD Negeri 42 Bikeru Sinjai Selatan dan lulus pada tahun 2007.

Kemudian melanjutkan sekolah di SMPN 6 Sinjai Selatan dan lulus pada tahun 2010, setelah itu dilanjutkan ke SMAN 1 Sinjai Selatan (sekarang SMAN 2 Sinjai) dan lulus pada tahun 2013 serta pada tahun 2014 penulis melanjutkan studinya ke perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh) dengan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Kemudian di tahun 2018 penulis menyusun skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Permainan Pancasila Lima Dasar pada Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMK Baznas Makassar”**