DIMENSI METAFIKSI DALAM NOVEL TRILOGI SOEKRAM KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO DAN RANCANGAN PEMBELAJARANNYA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

(Skripsi)

Oleh

Dian Putri Pannarab

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

ABSTRAK

DIMENSI METAFIKSI DALAM NOVEL *TRILOGI SOEKRAM* KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO DAN RANCANGAN PEMBELAJARANNYA DI SMA

Oleh

DIAN PUTRI PANNARAB

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan rancangan pembelajarannya di SMA. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan rancangan pembelajarannya di SMA. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis teks.

Hasil penelitian menunjukkan adanya dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Secara keseluruhan juru cerita dalam novel menggunakan beberapa karakteristik metafiksi yang dijadikan sebagai piranti untuk mengisahkan cerita dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Piranti metafiksi tersebut yaitu penciptaan biografi penulis imajiner, penyajian karya fiksi tokoh imajiner, pengarang melibatkan diri dengan tokoh fiksi, metafiksi menolak menjadi ‘kehidupan nyata’, menampilkan refleksivitas, penampilan dari penulis sebagai tokoh, kesadaran tokoh bahwa mereka hanyalah tokoh. Dan ditemukan juga anakronisme sebagai piranti yang mendukung dimensi metafiksi tersebut.

Rancangan pembelajaran terhadap hasil penelitian, berupa RPP sebagai bahan pembelajaran untuk siswa SMA kelas XII semester genap dengan kompetensi dasar 4.9 merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

Kata kunci : metafiksi, novel, rancangan pembelajaran.

DIMENSI METAFIKSI DALAM NOVEL TRILOGI SOEKRAM KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO DAN RANCANGAN PEMBELAJARANNYA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Oleh

DIAN PUTRI PANNARAB

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2016

Judul Skripsi : **DIMENSI METAFIKSI DALAM NOVEL *TRILOGI SOEKRAM* KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO DAN RANCANGAN PEMBELAJARANNYA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Nama Mahasiswa : **Dian Putri Pannarab**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213041024

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.	**Dr. Munaris, M.Pd.**
NIP 19610104 198703 1 004	NIP 19700807 200501 1 001

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.** .....

Sekretaris : **Dr. Munaris, M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 September 2016

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM	: 1213041024
nama	: Dian Putri Pannarab
judul skripsi	: Dimensi Metafiksi dalam Novel *Trilogi Soekram* Karya Sapardi Djoko Damono dan Rancangan Pembelajarannya di SMA
program studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa;

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 16 Agustus 2016
Yang membuat pernyataan.

METERAI TEMPEL
4280AAEF139310241
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dian Putri Pannarab
NPM 1213041024

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, pada 27 Januari 1994. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara, buah kasih dari pasangan Bapak Ponimin dan Ibu Robingatun.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA), Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2000. Pendidikan di SD Negeri 1 Braja Sakti, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2006. Pendidikan di SMP Negeri 1 Way Jepara, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2009. Pendidikan di SMA Negeri 1 Way Jepara, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur diselesaikan pada tahun 2012.

Selanjutnya, pada tahun yang sama (2012), penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2015, penulis melakukan PPL di SMP Negeri 1 Kotaagung Timur, Kecamatan Kotaagung Timur, Kabupaten Tanggamus dan KKN Kependidikan Terintegrasi Unila di Desa Kagungan, Kecamatan Kotaagung Timur, Kabupaten Tanggamus.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan rasa bahagia atas nikmat yang diberi Allah *Subhanahuwataala*, kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang kusayangi.

1. Ayahanda dan Ibunda tersayang yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang, selalu mendoakanku tiada henti agar diberi kelancaran oleh Allah *Subhanahuwataala* dalam melakukan apapun, dan motivasi terbesarku untuk meraih cita-cita.
2. Mamak (nenek) tersayang yang selalu menyayangi dan mendoakanku.
3. Adik-adik tersayangku; Indra Wahyu Pannarab, Herlambang Dwi Pannarab, dan Athiya Dzaky Pannarab, yang selalu menanti keberhasilanku.
4. Keluarga besarku yang ikut serta memberikan doa terbaik.
5. Seluruh sahabatku yang memberi keceriaan selama masa kuliah ini.
6. Dosen-dosen tercinta yang telah bersedia memberikan ilmu pengetahuan yang berguna.
7. Almamater Universitas Lampung.

MOTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesunggguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.
(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

Bahwa pertolongan itu bersama kesabaran, kelapangan itu menyertai kesempitan, dan bersama kesulitan ada kemudahan.
(HR. Tirmidzi)

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahuwataala* yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul "Dimensi Metafiksi dalam Novel *Trilogi Soekram* Karya Sapardi Djoko Damono dan Rancangan Pembelajarannya di SMA" merupakan salah satu syarat untuk memeroleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tentu telah banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran, dan waktu dalam menyempurnakan skripsi ini.
2. Dr. Munaris, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan sekaligus pembimbing II serta pembimbing akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan saran selama penyusunan skripsi ini.

3. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta sekaligus pembahas yang telah memberikan masukan, saran, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen pengajar Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu yang bermanfaat.
5. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
6. Ayahanda dan Ibunda tersayang yang mendoakanku, menyayangiku, mendukungku, dan memberikan nasihat untuk menyelesaikan studi.
7. Sahabat setia, Magista Wahyu Prasetya yang menemani dan memberikan semangat untuk menyelesaikan pendidikanku.
8. Sahabat-sahabatku tersayang Yuni Siti Mardiani, Anggun Kinanti, Bernadheta Elsa Pratrista, Fitri Khoirunnisa, Rosidah, Retika Cahya Karnastuti, Fitria Asmawati, Afriani, yang selalu memberikan nasihat, kritik dan saran, motivasi, persahabatan dan kebersamaan selama ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuanganku Batrasia Angkatan 2012, Nadya Oktami, Nurmila, Endah Meylinasari, Tika Qurratun Hasanah, Kurnia Ning Tyas, Maya Oktavia, Ayuli Arma, Erika Pratiwi, Poppy Ayu Marisca, Rizki Bagus Saputra, Vanny Putra Dewangga, Hendri Wakaimbang, Ade Iis Juliawati Utama, Ahriyani, Deasy Triyani, Lovira Trisni dan lain-lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas persahabatan dan kebersamaan yang kalian berikan selama ini.
10. Sahabat KKN Kependidikan Terintegrasi, Ririn Andriyatin, Ade Febiyani, Septia Toyiba, Rentika Oktapiani, Agung Laksono, Dwi Santoso di Desa Kagungan, Kecamatan Kotaagung Timur, Kabupaten Tanggamus.

11. Seluruh keluarga besarku yang telah menyelipkan senyum dan doa untuk keberhasilanku.
12. Kepada semua pihak yang ikut berperan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah *Subhanahuwataala* membalas segala keikhlasan, amal, dan bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Aamiin.

Bandarlampung, Juni 2016

Dian Putri Pannarab

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	**ii**
HALAMAN JUDUL	**iii**
HALAMAN PENGESAHAN	**iv**
HALAMAN MENGESAHKAN	**v**
SURAT PERNYATAAN	**vi**
RIWAYAT HIDUP	**vii**
MOTTO	**viii**
PERSEMBAHAN	**ix**
SANWACANA	**x**
DAFTAR ISI	**xiii**
DAFTAR TABEL	**xv**
DAFTAR LAMPIRAN	**xvi**
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. LANDASAN TEORI	
2.1 Novel Metafiksi	7
2.1.1 Sejarah Konsep Metafiksi	11
2.1.2 Karakteristik Metafiksi	13
2.2 Rancangan Pembelajaran di SMA	19
2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	21
2.2.2 Tujuan Pembelajaran	27
2.2.3 Materi Pembelajaran	27
2.2.4 Model Pembelajaran	28
2.2.5 Sumber Belajar	33
2.2.6 Penilaian Pembelajaran	34
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Data dan Sumber Data	38
3.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	38

IV. PEMBAHASAN

4.1 Hasil 40
4.2 Pembahasan 40
4.2.1 Metafiksi dalam Novel 42
4.2.1.1 Penciptaan Biografi Soekram sebagi Penulis Imajiner 47
4.2.1.2 Penyajian Karya Fiksi Tokoh Imajiner 51
4.2.1.3 Pengarang Melibatkan Diri dengan Tokoh Fiksi 59
4.2.1.4 Metafiksi Menolak Menjadi Kehidupan Nyata 64
4.2.1.5 Menampilkan Refleksivitas 69
4.2.1.6 Penampilan Penulis sebagai Tokoh 77
4.2.1.7 Kesadaran Tokoh sebagai Tokoh 82
4.2.1.8 Anakronisme 86
4.2.2 Rancangan Pembelajaran Sastra di SMA 87
4.2.2.1 Identitas RPP 89
4.2.2.2 Kompetensi Inti 93
4.2.2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator 95
4.2.2.4 Tujuan Pembelajaran 97
4.2.2.5 Materi Pembelajaran 98
4.2.2.6 Model Pembelajaran 101
4.2.2.7 Media dan Sumber Belajar 102
4.2.2.8 Kegiatan Pembelajaran 103

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 113
5.2 Saran 114

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

4.1 Karakteristik Metafiksi 46
4.2 Kegiatan Pembelajaran Merancang Novel 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. *Cover* novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono 118
2. Sinopsis novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono 119
3. Biografi Sapardi Djoko Damono 121
4. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Tingkat SMA Kelas XII Kurikulum 2013 126
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 129
6. Bahan Ajar Pembelajaran Merancang Novel..... 142
7. Korpus Data Penelitian 146

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah gambaran kehidupan manusia yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Karya sastra diciptakan oleh pengarang untuk dipahami dan dimanfaatkan oleh pembacanya. Sastra, tidak seperti halnya ilmu kimia atau sejarah, tidaklah menyuguhkan ilmu pengetahuan dalam bentuk jadi. Sastra berkaitan erat dengan semua aspek manusia dan alam dengan keseluruhannya. Maka, sastra sebagai media untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan dari pengarang.

Kehadiran sastra di era globalisasi saat ini merupakan suatu kegiatan yang kreatif dan imajinatif. Sastra diciptakan melalui kreativitas dari pencipta karya sastra itu sendiri. Karya sastra tidak mungkin tercipta jika para penulis tidak mempunyai kreativitas dan imajinasi yang baik untuk menghidupkan karya sastra tersebut. Sastra mempunyai fungsi ganda, yakni menghibur dan sekaligus bermanfaat bagi pembacanya (Horatius dalam Budianta, dkk., 2006:19). Membaca karya sastra memang tidak hanya untuk kesenangan. Sebabnya, karya sastra sesungguhnya juga merupakan miniatur kehidupan dengan berbagai persoalannya.

Novel adalah salah satu karya sastra yang di dalamnya berisi tentang pelajaran kehidupan, karena pada dasarnya karya sastra mengandung ajaran moral estetika, dan berbagai hal yang menyangkut tata pergaulan sesama umat manusia. Novel merupakan salah satu jenis prosa yang ceritanya panjang, mengandung rangkaian cerita kehidupan tokoh-tokoh dengan mendeskripsikan watak dan sifat kehidupan tokoh utama dengan tokoh di sekelilingnya. Salah satu jenis novel yang ada yaitu metafiksi. Secara literal metafiksi berarti fiksi tentang fiksi. Novel jenis ini merujuk pada suatu novel atau cerpen yang secara sengaja mengoyak ilusi fiktif dan mengomentari secara langsung hakikat fiktifnya sendiri atau proses penulisannya.

Istilah metafiksi digunakan untuk mengacu pada karya-karya modern yang seluruhnya refleksif diri serta karya-karya yang hanya berisi beberapa baris kesadaran diri yang menciptakan ambiguitas. Dalam karya metafiksi, erat kaitannya dengan anakronisme yang artinya ketidakcocokan atau ketidaksesuaian dengan zaman tertentu.

Novel yang menjadi objek penelitian skripsi ini adalah novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono yang diterbitkan tahun 2015 oleh PT Gramedia Pustaka Utama. Novel ini terdiri atas tiga bab yaitu “Pengarang Telah Mati”, “Pengarang Belum Mati”, dan “Pengarang Tak Pernah Mati”. Novel ini menceritakan kisah tokoh Soekram yang tiba-tiba loncat keluar dari cerita dan menggugat sang pengarang. Mengapa ia tak selesai ditulis. Mengapa ia tak bisa menentukan jalan ceritanya sendiri. Mengapa ia tak bisa menjadi pengarang. Mengapa kisah cintanya disusun secara rumit. Sejumlah pertanyaan yang

membungkus kisah Soekram yang mengambil latar di kampus, rumah tangga, dan peristiwa huru-hara Mei 98. Pada bab satu "Pengarang Telah Mati”, Soekram bertemu dengan teman pengarang yang kabarnya telah mati, dia meminta teman pengarang yang merupakan seorang editor, menerbitkan ceritanya. Teman pengarang (editor) mencari file-file cerita Soekram yang belum selesai ditulis itu. Pada bab ini, Soekram diceritakan sebagai seorang dosen yang baru saja pulang dari luar negeri. Kisah cintanya yang membingungkan antara Ida, Minuh (istrinya) dan Rosa.

Selanjutnya pada bab dua "Pengarang Belum Mati", si Editor bertemu dengan pengarang aslinya yang ternyata belum mati. Ia menggugat cerita yang sudah diterbitkan tidak sesuai dengan apa yang ia tulis. Pengarang memberikan naskah aslinya pada si Editor untuk diterbitkan lagi. Di naskah tersebut Soekram ditempatkan sebagai mahasiswa di tengah hiruk pikuk politik tahun 60-an. Bab tiga sekaligus terakhir, "Pengarang Tak Pernah Mati", Soekram tokoh rekaan datang pada si Editor, ia tidak mau lagi jadi tokoh yang terus-terusan dipermainkan oleh pengarang. Dia bersikeras untuk menulis ceritanya sendiri. Dia menempatkan diri menjadi Soekram yang datang dari Jawa ke Padang untuk mencari kaum Proletar yang dipimpin oleh Datuk Meringgih. Di sini Soekram benar benar merubah cerita Sitti Nurbaya. Yang akhirnya mempertemukan Soekram dengan pengarang asli Sitti Nurbaya, Marah Rusli. Novel karya Sapardi Djoko Damono ini menunjukkan hubungan paling kompleks dan paling sejati antara pengarang dan tokoh di dalam tulisannya.

Peneliti menggunakan novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono sebagai bahan penelitian karena ada beberapa hal menarik dalam novel tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Novel *Trilogi Soekram* terdiri atas 3 judul cerita yang masing-masing cerita memiliki keistimewaan tersendiri di dalamnya, sehingga berbeda dengan novel lain pada umumnya.
2. Lompatan-lompatan cerita di dalam novel *Trilogi Soekram* membuat pembaca mengarungi emosi yang tidak terlalu serius namun tetap dalam dan menyenangkan.
3. Novel *Trilogi Soekram* berisi hubungan paling kompleks antara pengarang dan tokoh di dalam tulisannya.

Berdasarkan uraian di atas, mengarahkan pemahaman bahwa *Trilogi Soekram* bukanlah suatu novel biasa dan merupakan merupakan novel metafiksi karena memiliki kesadaran atas kerumitan dirinya sendiri dan memberikan panduan kepada pembaca untuk menguraikan kerumitan tersebut. Sehingga memunculkan suatu anakronisme yang berarti ketidaksesuaian penempatan tokoh, peristiwa percakapan, dan unsur latar yang tidak sesuai menurut waktu di dalam karya sastra.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk menganalisis dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan rancangan pembelajarannya di SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan Rancangan Pembelajarannya di Sekolah Menengah Atas?” yang akan diteliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono?
2. Bagaimanakah rancangan pembelajaran di Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan rancangan pembelajarannya di Sekolah Menengah Atas dengan rincian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.
2. Membuat rancangan pembelajaran yang berkaitan dengan novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono di Sekolah Menengah Atas.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a) meningkatkan pemahaman pembaca dan penulis terhadap dimensi metafiksi dalam karya sastra, khususnya novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono,

b) sebagai tambahan referensi untuk guru berupa rancangan pembelajaran merancang novel metafiksi dengan memerhatikan isi dan kebahasaan sesuai dengan karakteristiknya dengan materi novel metafiksi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

Fokus dalam penelitian ini adalah novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Penelitian ini meliputi rincian sebagai berikut.

a. Dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.
b. Rancangan Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.

BAB II
LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian. Dengan adanya teori-teori akan memperkokoh pemahaman sebelum melakukan penelitian. Dalam bab ini terdapat tentang novel metafiksi dan pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas.

2.1 Novel Metafiksi

Salah satu bentuk karya sastra adalah novel. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel merupakan suatu karya sastra yang bersifat fiktif dan imajinatif. Kata novel berasal dari bahasa latin *novellus* yang diturunkan pula dari kata *novies* yang berarti ‘baru’. Dikatakan ‘baru’ karena apabila dibandingkan dengan jenis-jenis sastra lainnya seperti puisi, drama, dan lain-lainnya, maka jenis novel ini muncul kemudian (Tarigan, 2015: 167).

Dalam *The American College Dictionary*, novel adalah suatu cerita prosa yang fiktif dalam panjang yang tertentu, yang melukiskan para tokoh, gerak serta adegan kehidupan nyata yang representatif dalam suatu alur atau suatu keadaan yang agak kacau atau kusut. Novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia

imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur instrinsiknya seperti peristiwa plot, tokoh (dan penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain yang kesemuanya juga bersifat imajinatif (Nurgiyantoro, 2013:5).

Berdasarkan uraian di atas mengenai beberapa pengertian novel dapat disimpul-kan bahwa novel adalah suatu karya sastra fiksi yang panjang yang menceritakan suatu kehidupan seseorang yang bersifat imajinatif dan lebih menonjolkan watak dan sifat para pelaku secara rinci dan mendalam.

Salah satu jenis novel yang ada yaitu metafiksi. Metafiksi adalah sebuah mode khayal yang menggunakan fiksionalitas, kaidah dari penulisan fiksi, sebagai bagian dari subyek masalah itu sendiri (Wolfreys, 2002:64). Metafiksi adalah suatu karya fiksi yang tampaknya asyik dengan fiksionalitasnya sendiri atau dengan sifat fiksi umumnya. Dalam cara yang sama, seperti metabahasa mencerminkan dalam bahasa, metafiksi adalah fiksi yang subyeknya adalah fiksi. Metafiksi berbeda dari fiksi realis yang menggunakan segala macam teknik (narasi linear, sebab dan akibat, detil deskripsi, beraneka ragam karakter, dan dialog) untuk mendorong pembaca merasakan bahwa apa yang mereka baca berhubungan atau sesuai dengan realitas. Metafiksi dengan kontras mewajibkan pembacanya mempertimbangkan terutama kecerdasannya sendiri, hal itu mengganggu angan-angan bahwa fiksi memberikan akses langsung ke dunia nyata (Cuddon, 2013:431).

Menurut Waugh (1984:2) metafiksi adalah istilah yang diberikan untuk penulisan fiksi yang secara sadar dan sistematis menarik perhatian pada statusnya sebagai artefak untuk mengemukakan masalah tentang hubungan antara fiksi dan

kenyataan (realita). Karya metafiksi mengeksplorasi teori fiksi melalui praktik menulis fiksi. Istilah metafiksi berasal dari sebuah esai dari kritikus Amerika dan kesadaran novelis William H. Gass. Istilah meta, diperlukan untuk mengeksplorasi hubungan antara sistem linguistik yang arbitrer dan dunia yang tampak. Sedangkan dalam fiksi, diperlukan untuk mengeksplorasi hubungan antara dunia fiksi dan dunia luar fiksi (Waugh, 1984:3).

Istilah metafiksi adalah istilah untuk sebuah karya sastra fiksi yang didalamnya mengandung sebuah fiksi, yang membuat berbeda dengan karya fiksi pada umumnya. Dalam sebuah karangan metafiksi, dijabarkan mengenai hubungan antara dunia fiksi dan dunia luar fiksi sehingga membuat pembaca harus paham bahwa yang sedang dibaca adalah sebuah karya fiksi.

Metafiksi sangat dekat hubungannya dengan sastra postmodern akhir 20-an dan secara umum dipahami menjadi terdorong oleh persepsi dari kelemahan fiksi realis. Contohnya metafiksional ternama Kurt Vonnegut, pada novel Perang Dunia Kedua S*laughterhouse Five* (1967) menyatakan bahwa fiksi realis tidak memadai untuk berbicara tentang perang karena hal itu selalu memberikan pesan dan rasa untuk sesuatu yang sebenarnya tidak masuk akal. Namun metafiksi tentu lahir sebelum munculnya postmodernisme (Cuddon, 2013:431).

Meskipun tersirat dalam berbagai jenis karya fiksi, refleksifitas diri sering menjadi subyek dominan fiksi postmodern. Narator dari karya metafiksi akan menarik perhatian pada proses penulisan itu sendiri. Pembaca tidak pernah melupakan bahwa apa yang dia baca adalah hasil ciptaan atau diciptakan (tidak alami dan tidak nyata). Penggunaan teknik eksplisit metafiksional berasal dari

masalah modernis kesadaran dan realitas. Berusaha mempertahankan metakfiksi abad ke-20, teori menghubungkan teknik metafiksi untuk karya sastra yang lebih tua.

Istilah metafiksi digunakan untuk mengacu pada karya-karya modern yang seluruhnya refleksif diri serta karya-karya yang hanya berisi beberapa baris kesadaran diri yang menciptakan ambiguitas. Dalam reviewnya Patricia Waugh, *Metafiksi: Teori Dan Praktik Fiksi Sadar Diri* (1984), Ann Jefferson berpendapat bahwa masalahnya adalah Waugh tidak dapat memiliki kedua caranya dan metafiksi hadir baik sebagai karakteristik yang melekat dari fiksi naratif dan sebagai respon terhadap bayangan sosial dan budaya kontemporer. Teori lainnya sering menggunakan definisi ganda yang sama dari metafiksi, yang membuatnya sulit untuk diketahui apakah definisinya mengacu pada metafiksi kontemporer atau semua karya yang mengandung refleksifitas diri. John Barth menambahkan definisi umum singkat dari metafiksi sebagai sebuah novel yang meniru novel daripada dunia nyata (www.ganeseo.edu/~johannes/Metafiction.html diunduh pada 14 April 2016).

Kebanyakan teori setuju bahwa metafiksi tidak dapat digolongkan sebagai genre maupun sebagai modus definitif fiksi postmodern. Hal itu menunjukkan bahwa tampilan metafiksi “sebuah refleksifitas diri oleh kesadaran penulis dari teori yang mendasari pembangunan karya fiksi”, tanpa membagi metafiksi kontemporer dari karya yang lebih tua yang mengandung teknik refleksif diri serupa (Waugh, 1984:2).

2.1.1 Sejarah Konsep Metafiksi

Penelitian di bidang metafiksi telah dibudayakan selama puluhan tahun dan kembali sebelum 1970. Scholes (1970) menciptakan istilah “metafiksi” untuk menunjuk fiksi yang menggabungkan berbagai perspektif kritik ke dalam proses fiksi. Dengan demikian menekankan struktural, formal, atau masalah filosofis. Dari dulu metafiksi telah menjadi topik utama dalam penelitian naratologis, menggantikan sampai sekarang dan dengan istilah yang lebih sempit ‘narasi sadar diri’ dan ‘ironi fiksionalitas’. Konseptualisasi bentuk dan fungsi metafiksi berkembang dari pertengahan 1970-an sampai pertengahan 1980-an, tepatnya ketika sarjana sedang beruaha untuk mendefinisikan postmodernisme sebagai zaman dan etos (Neumann dan Nunning, 2009:205 – 206).

Upaya pertama untuk mengusulkan teori komprehensif dari metafiksi yang telah dibuat oleh Hutcheon (1980). Dia mengerti narasi metafiksional sebagai ‘narsistik’ karena mereka pada dasarnya mengacu pada diri sendiri dan auto representasional. Dengan mencerminkan proses mereka sendiri dari konstruksi fiksi, teks metafiksional, seperti *One Hundred Years of solitude* milik Gabriel Garcia Marquez atau *If on a Winter’s Night a Traveler* milik Italo Calvino, hal itu menarik perhatian pembaca untuk proses mendongeng dan merusak realisme naratif (Neumann dan Nunning, 2009:206).

Strategi metafiksional itu sering menghasilkan paradoks hermeneutik, yaitu pembaca dipaksa untuk mengakui status fiksi naratif, sementara di waktu yang sama mereka menjadi pembantu pencipta maknanya. Perbedaan yang paling penting adalah bahwa antara bentuk terbuka dan rahasia dari metafiksi. Sementara

secara terang-terangan teks metafiksi mengungkapkan kesadaran diri mereka. Demikian pula, Waugh (1984: 14) mendefinisikan metafiksi sebagai fiksi yang sadar diri mencerminkan pada struktur sendiri melalui bahasa. Dengan demikian secara terang-terangan memamerkan konvensi dan bahasa novel realistis. Meskipun pendekatan tersebut telah memberi kontribusi untuk pemahaman yang lebih baik dari metafiksi, mereka bermasalah karena mereka mengurangi efek untuk anti ilusionisme.

Sementara metafiksi sering dianggap sebagai kualitas utama sastra postmodern, Wolf (1998) menekankan bahwa (barat) fiksi naratif telah terkandung unsur metafiksional sejak permulaannya. Dari Homer ke Salman Rushdie, dari *Don Quixote* dan *Jacques le fataliste* ke *The Remains of the day*, naratif telah memamerkan konvensi mendongeng dan disorot alam yang dibangun mereka. Namun, frekuensi dan fungsinya bervariasi bergantung pada genre dan zaman. Fungsi berbagai metafiksi dari merusak ilusi estetika untuk poetologikal refleksi diri, mengomentari prosedur estetika, dan eksplorasi dari kemungkinan dan batas fiksi (Neumann dan Nunning, 2009:207).

Tipologi rinci Wolf juga telah memberikan dasar yang kuat untuk analisis metafiksi dalam berbagai genre lain seperti puisi, drama, dan musik. Dikontribusi terakhir, Wolf (2009) berusaha untuk meningkatkan penerapan transmedial dari metafiksi oleh pengonsepan ulang dalam langkah pertama sebagai konsep spesifik non media, yaitu sebagai “metareferensi”. Metareferensi menunjukkan praktik penandaan yang menghasilkan makna referensial diri dan mengaktualisasikan bingkai kognitif sekunder dalam penerima. Atas dasar ini, media individu dapat

diperiksa sehubungan dengan kapasitas metareferensial mereka (Neumann dan Nunning, 2009:207).

2.1.2 Karakteristik Metafiksi

Perbedaan lebih lanjut antara karakteristik metafiksional hadir dalam fiksi postmodern yang menjadi lebih rumit karena beberapa karya refleksif diri jatuh di bawah definisi yang lebih menyeluruh (Waugh, 1984:13). Meskipun karakteristik metafiksi bervariasi secara luas sebagai gambaran teknik yang digunakan dalam metafiksi, contoh beberapa ciri umum dapat ditelusuri. Teknik ini muncul dalam kombinasi, tetapi juga dapat muncul secara tunggal (www.ganeseo.edu/ ~johannes/Metafiction.html diunduh pada 14 April 2016). Metafiksi sering menggunakan acuan intertekstual dan sindiran dengan cara sebagai berikut.

1. Penciptaan biografi penulis imajiner

   Dalam karya metafiksi untuk menunjukkan karakteristik metafiksinya, dihadirkan hal-hal yang berkaitan dengan biografi atau riwayat hidup dari penulis imajiner (penulis khayalan) yang ada dalam cerita fiksi tersebut dalam beberapa bagian cerita atau karya metafiksi.

2. Penyajian karya fiksi tokoh imajiner

   Untuk menunjukkan karakteristiknya, karya metafiksi menghadirkan atau menampilkan karya fiksi atau cerita dalam suatu karya fiksi yang diciptakan sendiri oleh tokoh imajiner yang ada dalam karya metafiksi tersebut.

3. Pengabungan aspek teori dan kritik

   Dalam menciptakan sebuah karya metafiksi, untuk memperkuat karakteristik metafiksinya digunakan pengabungan antara aspek teori dan kritik yang membangun untuk sebuah karya metafiksi.

4. Memeriksa susunan fiksi

   Sebuah karya metafiksi diciptakan dengan memperhatikan susunan fiksi yang digunakan dalam menulis ceritanya, sehingga dapat memperkuat karakteristik yang menunjukkan bahwa itu sebuah karya metafiksi.

Penulis metafiksi sering melanggar tingkat narasi dengan cara sebagai berikut.

1. Mengganggu mengomentari tulisan

   Untuk nenunjukan suatu karya metafiksi, penulis metafiksi menuliskan ceritanya dengan cara mengganggu mengomentari tulisan yang dibuatnya.

2. Melibatkan diri dengan tokoh fiksi

   Dalam karya metafiksi, untuk menunjukkan sifat metafiksinya, penulis metafiksi melibatkan dirinya dengan tokoh fiksi atau tokoh yang diciptakannya pada suatu karangan.

3. Langsung menangani pembaca

   Dalam karya metafiksi, penulis metafiksi menuliskan ceritanya dengan menghadirkan bagian-bagian dalam cerita yang mengikutsertakan pembaca untuk ikut andil dalam cerita.

Metafiksi juga menggunakan teknik tidak konvensional dan eksperimental dengan cara sebagai berikut.

a) Menolak menjadi ‘kehidupan nyata’

   Teknik metafiksi yang digunakan untuk meyakinkan pembaca bahwa apa yang dibaca adalah cerita fiksi yang objek kajiannya adalah fiksi, harus dipercayai bahwa itu hanyalah fiksi dan bukan kehidupan nyata. Umumnya suatu karya sastra cenderung dan lebih sering berisikan cerita yang nyata. Maksudnya adalah karya sastra itu mencerminkan kenyataan yang ada dalam hidup yang sebenarnya. Misalnya latar tempat dalam novel *Laskar Pelangi* yaitu SD Muhammadiyah yang terletak di Desa Gantung, Kabupaten Gantung, Belitong Timur, Sumatera Selatan. Namun, sebaliknya dalam metafiksi, pengarang sebisa mungkin membuat cerita yaitu cerita fiksi tanpa menyentuh hal-hal dalam kehidupan nyata.

b) Menampilkan refleksivitas

   Teknik metafiksi ini muncul dengan menampilkan atau membicarakan hal-hal mengenai dirinya sendiri (mengenai karya sastra itu sendiri). Dimensi yang hadir di semua teks sastra dan juga pusat untuk semua analisis sastra, sebuah fungsi yang memungkinkan pembaca untuk memahami proses melalui yang ia baca, dunia sebagai teks.

c) Menolak alur konvensional

   Karya metafiksi ditulis dengan tidak memperhatikan atau tidak menggunakan alur yang konvensional. Alur yang digunakan dalam karya metafiksi, akan menunjukkan bahwa itu adalah sebuah karya metafiksi.

d) Melanggar konvensi untuk mengubah kenyataan

Karya metafiksi ditulis dengan melanggar suatu konvensi untuk mengubah kenyataan dari sebuah karya metafiksi.

Menurut Cuddon (2013:431), teknik umum yang termasuk dalam metafiksi yaitu

1. komentar bagian awal dan akhir metafiksi

   Dalam cerita metafiksi, ada bagian-bagian cerita yang menandakan atau menunjukkan bahwa ada bagian awal dari cerita metafiksi dan ada bagian akhir atau penutup dari cerita metafiksi. Setelah dihadirkan teksnya, kemudian pengarang itu mengomentari dan menunjukkan bahwa itu merupakan awal atau akhir dari cerita.

2. penampilan dari penulis sebagai tokoh

   Cerita metafiksi ditulis berbeda dengan cerita fiksi pada umumnya, cerita metafiksi diperkuat kemetafiksiannya dengan menampilkan karakter penulis cerita metafiksi sekaligus menjadi tokoh cerita dalam cerita metafiksi tersebut.

3. kesadaran tokoh bahwa mereka hanyalah tokoh.

   Dalam karya metafiksi juga dihadirkan bagian-bagian yang menunjukkan kesadaran dari tokoh cerita bahwa mereka hanyalah sebuah tokoh yang melakonkan sebuah cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas, tidak ada ketentuan yang pasti mengenai karakteristik dalam metafiksi. Namun, untuk melihat atau mengetahui sebuah karya metafiksi dapat digunakan karakteristik di atas sebagai piranti metafiksi.

Metafiksi sering menggunakan referensi intertekstual yang artinya adalah sebuah pendekatan untuk memahami sebuah teks sebagai sisipan dari teks-teks lain. Intertekstual juga dipahami sebagai proses untuk menghubungkan teks dari masa lampau dengan teks masa kini, yang disebut dengan istilah anakronisme. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah anakronisme adalah hal ketidakcocokan dengan zaman tertentu, berupa penempatan tokoh, peristiwa percakapan, dan unsur latar yang tidak sesuai menurut waktu di dalam karya sastra. Anakronisme berasal dari kata Yunani ‘ana-kronos’ yang berarti waktu. Pelanggaran terhadap urutan atau keadaan waktu. Dalam drama atau cerita misalnya, bila pengarang menampilkan seseorang dari zaman dahulu dengan gaya bahasa atau pakaian dari zaman sekarang. Kadang-kadang dilakukan dengan sengaja, supaya kelihatan lucu atau untuk menyesuaikan peristiwa yang bersangkutan dengan tahap pengertian pembaca atau penonton. Anakronisme lain daripada anakroni, sebuah istilah yang dipakai dalam teori narasi (cerita) untuk menunjukkan perbedaan-perbedaan antara susunan cerita dan kronologi dalam urutan peristiwa.

Anakronisme berasal dari bahasa Yunani, ana berarti ‘melawan’ dan Khronos berarti ‘waktu’ adalah inkonsistensi kronologis di beberapa pengaturan. Terutama penjajaran orang, peristiwa, benda, atau kebiasaan dari periode waktu yang berbeda. Jenis yang paling umum dari anakronisme adalah obyek salah tempat dalam waktu, tapi mungkin ekspresi verbal, teknologi, ide filosofis, gaya musik, bahan/tekstil, tanaman atau hewan, kebiasaan atau apa pun yang berhubungan dengan periode waktu tertentu sehingga tidak benar untuk menempatkannya di

luar domain duniawi yang tepat (https://en.wikipedia.org/wiki/Anachronism diunduh pada 4 April 2016).

Anakronisme mungkin baik disengaja atau tidak disengaja. Anakronisme disengaja dapat diperkenalkan ke dalam sebuah karya sastra atau seni untuk membantu audiens kontemporer terlibat lebih mudah dengan periode sejarah. Anakronisme juga dapat digunakan untuk tujuan retorika, komedi, atau syok. anakronisme yang tidak disengaja dapat terjadi ketika seorang penulis, seniman, atau pemain tidak menyadari perbedaan teknologi, adat istiadat, sikap, atau mode antara era sejarah yang berbeda. Berikut ini adalah contoh dari sebuah anakronisme.

a. William dari Normandy memimpin pasukannya dengan tank dan bangsa Viking membantu mereka dengan kapal induk dan beberapa berserker saat pertempuran Hastings, 1066.
b. Seorang pejuang samurai terlihat kelelahan, setelah sekembalinya dari bermain PlayStation saat menginvasi korea tahun 1592.

Penjelasan dari anakronisme di atas adalah sebagai berikut.

a. William tidak mungkin menggunakan tank dan para Viking tak mungkin mengendalikan kapal induk karena tank dan kapal induk baru ditemukan 900 tahun setelah kejadian tersebut.
b. PlayStation baru dibuat tahun 1993-an jadi tak mungkin PlayStation dimainkan di masa itu, selain itu tak ada invasi yang menggunakan permainan PlayStation.

Metafiksi menggambarkan kekuatan fiksi untuk merefleksikan statusnya sebagai fiksi dan dengan demikian mengacu pada semua ucapan refleksif diri yang fiksionalitas tematis (dalam arti acuan imajiner) dari narasi. Metafiksi secara harfiah adalah fiksi tentang fiksi, yaitu fiksi yang mencakup dalam refleksi dirinya sendiri pada identitas fiktif sendiri (Hutcheon 1980). Dengan demikian metafiksi menunjukkan segala macam ucapan refleksif diri dan unsur-unsur narasi fiksional yang tidak memperlakukan mereka sebagai acuan realitas yang jelas melainkan mendorong pembaca untuk merenungkan tekstualitas dan fiksionalitas narasi dalam hal artefaktualitasnya). Wolf mendefinisikan mengenai metafiksi yaitu sebagai bentuk wacana yang menarik perhatian pembaca ke fiksionalitas narasi (Neumann dan Nunning, 2009:204-205)

2.2 Rancangan Pembelajaran Sastra di Sekolah Menengah Atas

Pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abidin, 2012: 3). Pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang diteliti pada hal ini adalah pembelajaran untuk memahami novel. Novel termasuk dalam karya sastra. Karya sastra memang tidak hanya sekedar untuk dinikmati, tetapi perlu juga dimengerti, dihayati, dan ditafsirkan. Untuk menghadirkan pemahaman tersebut diperlukan apresiasi sastra. Apresiasi adalah kegiatan mengakrabi karya sastra secara sungguh-sungguh. Di dalam mengakrabi tersebut

terjadi proses pengenalan, pemahaman, penghayatan, penikmatan, dan setelah itu penerapan.

Dalam hal ini apresiasi biasanya akan memberikan tolok ukur atau kriteria apa yang dapat dijadikan pegangan penilaian, disamping uraian mengenai nilai-nilai yang terdapat dalam karya sastra yang sedang diapresiasi. Sejalan dengan kondisi ini, pembelajaran sastra di sekolah sering juga disebut pembelajaran apresiasi sastra. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya bertujuan agar siswa mengetahui sastra melainkan lebih jauh bertujuan agar siswa mampu menemukan makna yang terkandung dalam karya sastra. Usaha menemukan makna yang terkandung dalam karya sastra salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan mengapresiasikan karya sastra (Abidin, 2012:211).

Rancangan pembelajaran atau desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas. Hasil dari pembelajaran ini dapat diamati secara langsung dan dapat diukur secara ilmiah atau benar-benar tersembunyi dan hanya berupa asumsi.

Dalam mengelola pembelajaran, guru melaksanakan berbagai langkah kegiatan, salah satunya adalah merancang pembelajaran dengan perencanaan pembelajaran yang disusun untuk memenuhi harapan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Perencanaan yang dimaksud yakni suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipasif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang ditetapkan (Uno, 2008:2). Perencanaan atau perancangan ini sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa” (Uno, 2008:2-3). Perencanaan proses pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan

penjadwalan disatuan pendidikan (Rusman, 2012). Dalam pedoman umum pembelajaran kurikulum 2013 disebutkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. RPP dikembangkan berdasarkan silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Adapaun manfaat dari RPP adalah

a. Sebagai panduan dan arahan proses pembelajaran.
b. Untuk memperediksi keberhasilan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
c. Untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi.
d. Untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal.
e. Untuk mengorganisir kegiatan pembelajaran secara sistematis (Kurniasih dan Sani, 2014:1-2).

a. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1. Identitas mata pelajaran, meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, program studi, mata pelajaran (tema pelajaran), dan jumlah pertemuan.
2. Perumusan Indikator disesuaikan dengan KI dan KD, serta kesesuaian dengan kata kerja operasional melalui kompetensi yang diukur.
3. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
4. Pemilihan materi ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan alokasi waktu.

5. Pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan KI dan KD, pendekatan *scientific,* dan karakteristik peserta didik.
6. Pemilihan media belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi dan pendekatan *scientific,* serta karakteristik peserta didik.
7. Model pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan pendekatan *scientific.*
8. Skenario pembelajaran dengan menampilkan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Disesuaikan dengan pendekatan *scientific*, penyajian sistematika materi, alokasi waktu dengan cakupan materi.
9. Penilaian disesuaikan dengan teknik dan bentuk penilaian autentik dengan indikator pencapaian kompetensi, kunci jawaban dengan soal, dan kesesuaian penskoran dengan soal.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan perencanaan pembelajaran, untuk melaksanakan perencanaan tersebut terdapat tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bisa berupa apersepsi dan motivasi sebagai berikut.

a. Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya.
b. Mengajukan pertanyaan menantang.
c. Menyampaikan manfaat pembelajaran.
d. Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran.

Penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan dijabarkan sebagai berikut.

a. Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik.
b. Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.

Dari kegiatan pendahuluan tersebut, guru bisa melakukan hal-hal yaang berkaitan dengan kegiatan apersepsi dan motivasi serta penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan, agar pembelajaran menjadi kondusif sesuai dengan yang guru harapkan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan inti merupakan kegiatan yang guru lakukan ketika proses pembelajaran dimulai, pada kegiatan inti pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan yang dilakukan secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik psikologis siswa.

Dalam kegiatan inti pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013, guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap seperti jujur, teliti, kerjasama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain yang terdapat dalam silabus dan RPP. Kegiatan inti pembelajaran menggunaakan pendekatan saintifik, yang meliputi mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Penjelasan sebagai berikut.

a. Mengamati

   Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas dan bervariasi. Kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan sesuai dengan materi yang diajarkan.

b. Menanya

   Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang sudah dilihat dan diamati. Dalam kegiatan ini, guru perlu membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan objek materi yang konkrit. Guru yang efektif mampu menginsipirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswanya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan dari muridnya, ketika itu pula guru mendorong siswanya untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

c. Mengeksplorasi

Dalam mengeksplorasi, siswa secara aktif untuk menjelajah sekitar kehidupan siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa melakukan observasi untuk memeroleh pengetahuan dan siswa dapat berpikir logis dan sistematis melalui fakta yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

d. Mengasosiasikan

Tindak lanjut dari kegiatan bertanya dan observasi adalah siswa menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui cara-cara yang baik. Tindak lanjut yang dilakukan dapat berupa membaca buku yang berkaitan dengan materi, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau melakukan eksperimen. Dari menemukan informasi tersebut, siswa menemukan keterkaitan informasi dengan informasi lainnya, dan menyimpulkan.

e. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan yang dimaksud adalah siswa menyampaikan hasil pengamatan, informasi, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan siswa, baik tertulis maupun tidak tertulis.

3. Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, serta tindak lanjut.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran perlu dibuat guru apabila indikator mengandung tuntutan kerja yang belum operasional (tidak mudah diukur). Hal ini yang menentukan perlunya dibuat tujuan pembelajaran adalah jika materi dalam indikator terlalu luas. Selain itu ada kalanya dalam indikator terkandung tuntutan keterampilan yang lain. Pada prinsipnya, tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Atau bisa juga sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi (Kurniasih dan sani, 2014:14).

2.2.3 Materi Pembelajaran

Materi Pelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Ini mengisyaratkan bahwa, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator kompetensi yang diharapkan (Kurniasih dan Sani, 2014:10).

2.2.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Amri, 2013:34). Model pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman desain pembelajaran dan membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah, merinci masalah ke dalam unit-unit yang mudah diatasi, dan menyelesaikan masalah pembelajaran (Yulaenawati dalam Abidin, 2012:30).

Dalam pembelajaran guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Di mana dalam pemilihan model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh (Amri, 2013:5). Variabel dalam model pembelajaran pada kurikulum 2013 diklasifikasikan menjadi tiga.

1. *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Sani, 2014:129).
2. *Project Based Learning* merupakan pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat antardisiplin ilmu (integrasi mata pelajaran), dan berjangka panjang. *Project based learning (PjBL)*

merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Melalui metode proyek ini, siswa akan memiliki hasil kerja dirinya yang diperoleh dari belajar, karya ini berupa produk akhir dari aktivitas belajar (Sani, 2014:171-172). Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;
b. adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
c. peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
d. peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
e. proses evaluasi dijalankan secara kontinyu;
f. peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
g. produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; dan
h. situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Peran guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

   Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

   Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi aturan kegiatandalam penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

   Pengajar dan peserta didik menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline penyelesaian proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membimbing peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk memonitor aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek, menggunakan rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetens, mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik terhadap pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamanya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahanyang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

3. *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Sani, 2014:97-98). Pada metode pembelajaran *discovery learning*, bahan pelajaran atau materi yang hendak diberikan tidak disampaikan seutuhnya, sebagai gantinya siswa akan

didorong untuk menganalisis sendiri apa yang ingin dicari kemudian para siswa mengorgansasi apa yang telah mereka pahami dalam suatu bentuk final. Ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum antara lain sebagai berikut :

a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

   Pertama-tama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

   Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

   Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

d. Data *Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*. *Verification* bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

2.2.5 Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan rujukan yang seharusnya berasal dari berbagai sumber yang nantinya harus dianalisis dan mengumpulkan materi yang sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk bahan ajar. Pada prinsipnya, sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara

terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

2.2.6 Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran dilakukan guru untuk menilai dan menentukan efektivitas dan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran dalam Kurikulum 2013 meliputi penilaian autentik atau bisa dikatakan penilaian yang sebenarnya. Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Secara konseptual penilaian autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. Penilaian tersebut mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan.

Penilaian autentik yang digunakan pada Kurikulum 2013, ada teknik dan instrumen yang digunakan guru untuk menilai pembelajaran siswa. Penilaian yang digunakan berupa penilaian kompetensi sikap, penilaian kompetensi pengetahuan, dan penilaian kompetensi keterampilan.

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Penilaian kompetensi sikap merupakan sebuah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui perilaku siswa dalam pembelajaran. Sikap yang dinilai guru yaitu, bertanggung jawab, jujur, kreatif, dan santun. Penilaian tersebut diantaranya sebagai berikut.

a. Observasi merupakan teknik yang dilakukan secara berkesinambungan, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
b. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta siswa mengemukakan dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.
c. Penilaian antar siswa merupakan teknik penilaian dengan meminta siswa untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik.
d. Portofolio merupakan catatan siswa mengenai informasi pengamatan dan observasi yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan sikap dan perilaku

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Kompetensi pengetahuan dinilai melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

a. Instrumen tes tertulis berupa soal dan pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Instrumen uraian dilengkapi dengan pedoman penskoran.
b. Instrumen lisan yang berupa pertanyaan yang diajukan guru dan pertanyaan siswa dengan siswa lainnya.
c. Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Kompetensi keterampilan yang dinilai oleh guru kepada siswa melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu menggunakan tes praktik, projek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

a. Tes praktik yang merupakan tes menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
b. Proyek yang memuat tugas-tugas belajar yang diberikan oleh guru yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan baik tertulis maupun secara lisan.
c. Penilaian portofolio merupakan penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya siswa dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya (Sani, 2014:204-206).

BAB III
METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data, dan selain itu dijelaskan sumber datanya, serta teknik pengumpulan data dan analisis data dalam penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Semi (2012: 30 – 31) mengemukakan bahwa salah satu ciri penelitian kualitatif itu bersifat deskriptif, artinya dalam penelitian ini data terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Data umumnya berupa pencatatan, bukan dalam bentuk angka-angka. Penelitian kualitatif ini tentu saja tidak untuk penelitian bidang teknologi dan eksakta. Penelitian kualitatif lebih sesuai untuk penelitian hal-hal yang bersangkut paut dengan masalah kultur dan nilai-nilai, seperti sastra. Dikatakan penelitian sastra lebih sesuai dengan penelitian kualitatif adalah bahwa sastra merupakan suatu bentuk karya kreatif, yang harus diberikan interpretasi (Semi, 2012: 34). Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.

3.2 Sumber Data

Dalam ilmu sastra, sumber data dari penelitian kulitatif adalah karya atau naskah, sedangkan data penelitiannya sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat, dan wacana. Jadi, data dalam penelitian ini adalah kutipan-kutipan berupa kata-kata maupun kalimat dalam novel berjudul *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono, sedangkan sumber data dalam penelitian ini berupa novel yang berjudul *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Novel tersebut diterbitkan pada tahun 2015, cetakan pertama pada bulan Maret, yang terdiri dari tiga bab dengan jumlah halaman 273, dan diterbitkan oleh penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Maka data yang dianalisis berupa bagian teks dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.

3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis data

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut. Teknik pengumpulan data dan analisis data dalam penelitian ini adalah analisis teks. Langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk megumpulkan dan menganalisis data dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono adalah sebagai berikut.

1. Membaca novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono secara keseluruhan dengan seksama.
2. Menandai data yang terdapat dalam *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono yang berkaitan dengan dimensi metafiksi.

3. Menganalisis dan mengelompokan data terpilih mengenai dimensi metafiksi berdasarkan karakteristik metafiksi yang sesuai dengan novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.
4. Mendeskripsikan bagaimanakah dimensi metafiksi pada novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.
5. Membuat rancangan pembelajaran yang berkaitan dengan novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono.
6. Menyimpulkan hasil analisis mengenai dimensi metafiksi pada novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dan rancangan pembelajarannya.
7. Memberikan saran.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

1. Dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono ditunjukkan melalui karakteristik metafiksi yang sesuai. Ditemukan tujuh dari empat belas karakteristik metafiksi yang ada, yang kemudian disebut sebagai piranti metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono. Tujuh piranti metafiksi tersebut yaitu penciptaan biografi penulis imajiner, penyajian karya fiksi tokoh imajiner, pengarang melibatkan diri dengan tokoh fiksi, metafiksi menolak menjadi ‘kehidupan nyata’, menampilkan refleksivitas, penampilan dari penulis sebagai tokoh, kesadaran tokoh bahwa mereka hanyalah tokoh. Selain itu ditemukan piranti metafiksi lain yang menunjukkan adanya dimensi metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono, yaitu anakronisme.
2. Rancangan pembelajaran yang sesuai untuk siswa SMA adalah pembelajaran dengan KD 4.9 Merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono, peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono dapat digunakan sebagai bahan ajar oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran sastra, khususnya pembelajaran novel metafiksi, untuk meningkatkan pengetahuan dan kepekaan siswa dalam memahami, merancang, dan mengapresiasi dimensi metafiksi dalam karya sastra.
2. Peneliti selanjutnya yang akan meneliti metafiksi dalam novel *Trilogi Soekram* karya Sapardi Djoko Damono, disarankan agar meneliti dengan fokus salah satu bagian karakteristik metafiksi secara lebih mendalam seperti metafiksi menolak menjadi kehidupan nyata, karena bagian karakteristik ini sangatlah mendukung untuk menunjukkan dan membuktikan metafiksi dalam novel.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. Jakarta: Kemendikbud.

Budianta, Melani.dkk.. 2006. *Membaca Sastra (Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi)*. Magelang: Indonesiatera.

Cuddon, J. A. 2013. *A dictionary of Literary Terms and Literary Theory: Fifth Edition*. UK: Wiley-Blackwell.

http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Metanarration_and_metafiction. Diunduh pada 20 April 2016

https://en.wikipedia.org/wiki/Anachronism. Diunduh pada 4 April 2016

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Perancangan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sesuai dengan Kurikulum 2013*. ….: Kata Pena.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Paragonatama Jaya.

Semi, M. Atar. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra.* Bandung: Angkasa.

Universitas Lampung. 2011. *Format Penulisan Karya Ilmiah.* Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Waugh, Patricia. 1984. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London: Methuen.

Wolfreys, Julian, dkk. 2002. *Key Concepts in Literary Theory: Second Edition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Www.ganeseo.edu/ johannes/Metafiction.html. Diunduh pada 14 April 2016