

**PENERAPAN METODE SIMULATIF KREATIF DALAM  
PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK CERITA  
SISWA KELAS VI SD NEGERI BANJARSARI I  
KECAMATAN TRUCUK KABUPATEN BOJONEGORO**

**TESIS**



**DISUSUN OLEH:**

**RIKA EVALIA ARIYANTI  
NIM. 24062101014**

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM  
LAMONGAN  
2025**

**PENERAPAN METODE SIMULATIF KREATIF DALAM  
PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK CERITA  
SISWA KELAS VI SD NEGERI BANJARSARI I KECAMATAN  
TRUCUK KABUPATEN BOJONEGORO**

**TESIS**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Indonesia Program Pascasarjana Universitas Islam Darul Ulum Lamongan**

**DISUSUN OLEH:**

**RIKA EVALIA ARIYANTI  
NIM. 24062101014**

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM  
LAMONGAN**

**2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Rika Evalia Ariyanti NIM. 24062101014 dengan judul *Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro* telah selesai ditulis oleh peneliti sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan dan disetujui oleh pembimbing untuk dilakukan pengujian.

**Pembimbing I**

Tanggal

**Dr. H. Sariban, M.Pd.**

.....

NIDN. 0702096802

**Pembimbing II**

Tanggal

**Dr. Hj. Irmayani, M.Pd.**

.....

NIDN. 0722017201

Mengetahui

Kaprodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. H. Sariban, M.Pd.**

NIDN. 0702096802

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : *Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran  
Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I  
Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro*

Nama Mahasiswa : Rika Evalia Ariyanti

NIM : 24062101014

telah dipertahankan di depan Tim Penguji tanggal  
pada Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan

Dewan Penguji Tesis

**Dr. Sutardi , S.S., M.Pd.** .....Ketua  
NIDN. 0722106901

**Dr. H. Sariban, M.Pd.** .....Sekretaris  
NIDN. 0702096802

**Dr. H. Mustofa, M.Pd.** ..... Penguji I  
NIDN. 0704126402

**Dr. H. Sariban, M.Pd.** ..... Penguji II  
NIDN. 0702096802

*Mengetahui,*  
Direktur Pascasarjana

**Dr. Sutardi , S.S., M.Pd.**  
NIDN. 0722106901

## **SURAT PERNYATAAN**

### **PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN TESIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rika Evalia Ariyanti  
NIM : 24062101014  
Program studi : S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Alamat : Bojonegoro

dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul *Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro* adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terbukti/dibuktikan bahwa tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung segala akibatnya.

Lamongan, 10 September 2025

Yang menyatakan,

Materai 10.000

Rika Evalia Ariyanti

24062101014

## ABSTRAK

Ariyanti, Rika Evalia. 2025. *Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro*. Tesis. Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing, (1) Dr. H. Sariban, M.Pd., (2) Dr. Hj. Irmayani, M.Pd.

Kata Kunci: *metode simulatif kreatif, aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar*

Pembelajaran unsur intrinsik cerita di sekolah dasar seringkali masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita membutuhkan partisipasi dan kreativitas siswa dalam menghayati isi cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro, ditinjau dari tiga aspek, yaitu aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, dokumentasi, dan tes sebagai instrumen pengumpulan data. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode simulatif kreatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Rata-rata skor aktivitas siswa mencapai 85 (kategori baik), dengan keterlibatan tinggi dalam bermain peran, menyusun simulasi, dan memahami unsur cerita secara kolaboratif. Aktivitas guru dalam menerapkan metode ini juga menunjukkan kinerja sangat baik dengan skor rata-rata 90, mencerminkan kemampuan guru dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi pembelajaran secara kreatif. Sementara itu, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 86 (kategori sangat baik), dengan capaian tertinggi pada aspek menyusun simulasi cerita.

## ABSTRACT

Ariyanti, Rika Evalia. 2025. Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro. Thesis. Darul Ulum Islamic University, Lamongan. Advisors: (1) Dr. H. Sariban, M.Pd., (2) Dr. Hj. Irmayani, M.Pd.

Keywords: creative simulation method, student activities, teacher activities, learning outcomes

Learning about the intrinsic elements of stories in elementary schools is often conventional and lacks active student involvement. However, understanding the intrinsic elements of a story requires student participation and creativity in experiencing the story's content. This study aims to describe the application of the creative simulation method in learning the intrinsic elements of stories for sixth grade students of SD Negeri Banjarsari I, Trucuk District, Bojonegoro Regency, from three perspectives: student activities, teacher activities, and student learning outcomes.

This study uses a descriptive qualitative approach with observation, documentation, and testing as data collection instruments. The research subjects were sixth-grade students and their Indonesian language teachers.

The results showed that the application of the creative simulation method increased student engagement in learning. The average student activity score reached 85 (good), with high engagement in role-playing, creating simulations, and collaboratively understanding story elements. Teachers' activities in implementing this method also demonstrated excellent performance, with an average score of 90, reflecting their ability to creatively design, facilitate, and evaluate learning. Meanwhile, student learning outcomes showed an average score of 86 (very good), with the highest achievement in creating story simulations.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis tepat waktu dengan berbagai kendala dan hambatan namun dapat terselesaikan dengan baik.

Tesis dengan judul “*Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro*” merupakan tugas akhir yang penulis lakukan di sekolah tempat penulis mengabdikan diri sebagai kepala sekolah. Tujuan dari penyusunan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Universitas Islam Darul Ulum Lamongan.

Dalam melaksanakan penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan, Bapak Hafidh Nashrullah, SE., MM.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan Bapak Dr. H. Sutardi, M.Pd.
3. Ketua Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. H. Sariban, M.Pd.

4. Dr. H. Sariban, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I, dan Dr. Hj. Irmayani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Dosen Pascasarjana Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan.
6. Tenaga Kependidikan Pascasarjana Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan
7. Kedua orang tua, suami serta anak-anak yang telah memberikan semangat dan dorongan pada penulis.

Pembuatan tesis ini disusun sedemikian rupa dengan berdasarkan dari beberapa buku referensi. Penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat suatu kesalahan atau kekeliruan dalam penyusunan tesis ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi perbaikan selanjutnya. Semoga tesis yang penulis susun dapat memberikan manfaat.

Lamongan, 10 September 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. <i>Manfaat Teoretis</i> .....	6
2. <i>Manfaat Praktis</i> .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	12
B. Metode Simulatif Kreatif.....	18
1. <i>Pengertian Metode Simulatif Kreatif</i> .....	18

2.	<i>Karakteristik Metode Simulatif Kreatif</i> .....	20
3.	<i>Langkah-Langkah Penerapan Metode Simulatif Kreatif</i> .....	22
4.	<i>Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulatif Kreatif</i> .....	26
5.	<i>Jenis-Jenis Metode Simulatif Kreatif</i> .....	28
C.	Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita .....	30
1.	<i>Pengertian Unsur Intrinsik Cerita</i> .....	30
2.	<i>Macam - Macam Unsur Intrinsik Cerita</i> .....	32
3.	Tujuan Unsur Intrinsik Cerita .....	33
D.	Kerangka Berpikir .....	34
BAB III.....		37
METODE PENELITIAN .....		37
A.	Jenis Penelitian.....	37
B.	Metode Penelitian.....	38
C.	Data dan Sumber Data.....	41
1.	<i>Data Penelitian</i> .....	41
2.	<i>Sumber Data Penelitian</i> .....	41
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
1.	<i>Observasi</i> .....	43
2.	<i>Wawancara</i> .....	43
3.	<i>Dokumentasi</i> .....	44
4.	Tes.....	44
E.	Instrumen Penelitian.....	45
1.	Lembar Observasi.....	46
2.	Lembar Wawancara .....	48
3.	Lembar Foto.....	51

4.	Lembar Butir Soal dan Pengamatan Hasil Belajar .....	52
F.	Uji Keabsahan Data.....	54
G.	Teknis Analisis Data .....	55
1.	Analisis Data Aktivitas Siswa .....	56
2.	<i>Aktivitas Guru</i> .....	57
3.	Analisis Hasil Tes Siswa .....	58
BAB IV .....		60
HASIL DAN PEMBAHASAN .....		60
A.	Hasil Penelitian .....	60
1.	Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Siswa .....	61
2.	Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Guru .....	67
3.	Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa.....	73
B.	Pembahasan .....	77
1.	Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Siswa .....	77
2.	Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Guru .....	80

3. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa.....	82
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87
C. Implikasi Teoretik.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	94
Lampiran 1.....	95
Modul Ajar.....	95
Lampiran 2.....	112
Lembar Aktivitas Siswa.....	112
Lampiran 3.....	113
Lembar Aktivitas Guru.....	113
Lampiran 4.....	114
Keterangan Kriteria Penskoran.....	114
Lampiran 5.....	115
Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Siswa.....	115
Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Guru.....	116

Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur  
Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk  
Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Guru..... 117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relavan .....	15
Tabel 3.1. Instrumen Pengumpulan Data Aktivitas Siswa .....	46
Tabel 3.2. Instrumen Aktivitas Guru.....	47
Tabel 3.3 Instrumen Hasil Belajar Siswa .....	54
Tabel 4.1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa .....	64
tabel 4.2. Lembar Akumulasi Aktivitas Siswa .....	65
Tabel 4.3. Lembar Pengamastan Aktivitas Guru .....	70
Tabel 4.4. Lembar Akumulasi Aktivitas Guru .....	70
Tabel 4.5. Lembar Hasil Belajar Siswa.....	74
Tabel 4.6 Keterangan Kriteria Penskoran .....	75

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penerapan Metode Simulatif Kreatif.....	36
---------------------------------------------------------------------	----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Dalam sistem pendidikan nasional, tujuan pembelajaran tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan afektif dan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh melalui kegiatan yang bermakna dan menyenangkan. Salah satu bentuk pendidikan dasar yang berperan besar dalam membentuk keterampilan berpikir kritis dan kreatif adalah pembelajaran di jenjang sekolah dasar (SD). Di SD, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai mata pelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan dasar mereka, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi sarana utama dalam membentuk kemampuan literasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya menekankan aspek kebahasaan semata, tetapi juga mencakup pembelajaran sastra yang dapat memperkaya imajinasi, empati, dan pemahaman terhadap nilai-nilai kehidupan (Aprilia, Sariban & Irmayani : 2024). Salah satu materi penting dalam pembelajaran sastra adalah cerita, baik cerita rakyat, fabel, maupun cerita fiksi lainnya. Cerita memiliki struktur dan unsur pembangun yang disebut unsur intrinsik, seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang,

dan amanat. Pemahaman terhadap unsur intrinsik sangat penting agar siswa tidak hanya mampu menikmati cerita, tetapi juga dapat menganalisis serta menulis cerita mereka sendiri dengan struktur yang baik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran unsur intrinsik cerita di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional, yaitu melalui metode ceramah atau membaca teks kemudian menjawab pertanyaan (Juniarno, Sariban & Irmayani : 2024). Hal ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dan cenderung cepat merasa bosan.

Pembelajaran yang kurang menarik dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembentuk cerita. Penelitian Sari & Kusumawati (2022: 132) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan membedakan antara tokoh utama dan tokoh tambahan, serta belum mampu mengidentifikasi amanat cerita secara tepat akibat metode pembelajaran yang tidak variatif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode simulatif kreatif.

Metode simulatif kreatif merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain peran (simulasi) dengan kreativitas siswa dalam merepresentasikan isi cerita. Melalui metode ini, siswa dapat menghayati tokoh, konflik, dan alur cerita dengan lebih mendalam, karena mereka terlibat langsung dalam “memainkan” cerita tersebut. Selain itu, metode simulatif kreatif juga memberikan ruang bagi siswa untuk

mengekspresikan diri secara bebas dan menyalurkan ide-ide mereka secara imajinatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri & Handayani (2023 : 55) yang menyatakan bahwa penerapan metode simulasi dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan daya imajinasi, pemahaman isi cerita, dan kepercayaan diri siswa. Di dalam metode ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami isi cerita terlebih dahulu, kemudian menyusun skenario sederhana berdasarkan unsur intrinsik yang telah dipelajari, lalu mempresentasikannya dalam bentuk drama pendek atau simulasi kelompok.

Proses ini tidak hanya mengembangkan pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, kerja sama tim, serta kemampuan berbicara di depan umum. Menurut penelitian oleh Astuti & Rakhmawati (2021: 78), keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan simulasi terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi dan berpikir kritis mereka. Metode simulatif kreatif juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan mudah tertarik pada aktivitas yang melibatkan gerak tubuh serta ekspresi emosional. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Tidak hanya itu, penerapan metode ini juga dapat memperkuat profil pelajar Pancasila, terutama dalam aspek gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan kreatif dapat mendukung tujuan besar kurikulum merdeka.

Ditinjau dari konteks kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman, metode simulatif kreatif menjadi salah satu strategi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sastra, khususnya materi cerita. Penelitian oleh Wulandari dan Suwandi (2022: 89) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan metode simulasi kreatif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dalam memahami struktur dan isi cerita dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional.

Keunikan metode *simulatif kreatif* terletak pada penggabungan dua aspek utama, yaitu aspek *simulasi* yang mengedepankan praktik dan peran serta aspek *kreatif* yang memberi kebebasan berimajinasi. Siswa tidak sekadar menyalin atau mengulang cerita yang ada, tetapi juga diajak menciptakan variasi baru dalam alur, tokoh, atau latar. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, kolaboratif, dan mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus pemahaman mendalam terhadap unsur intrinsik cerita.

Kebaruan metode ini terletak pada penerapannya dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar, khususnya pada unsur intrinsik cerita. Jika selama ini metode simulasi lebih banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis praktik seperti drama atau keterampilan sosial, maka dalam penelitian ini metode tersebut dikembangkan secara kreatif untuk membedah struktur cerita. Siswa tidak hanya “memainkan peran” tetapi juga “mencipta makna” melalui interpretasi kreatif terhadap unsur-unsur intrinsik. Dengan begitu, metode ini

tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan metode simulatif kreatif menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita di kelas VI sekolah dasar. Dengan adanya metode ini, diharapkan siswa mampu memahami unsur-unsur pembangun cerita tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna, serta dapat menumbuhkan minat baca dan apresiasi terhadap karya sastra. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang “Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro”, sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro ditinjau dari aktivitas siswa?
2. Bagaimanakah penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro ditinjau dari aktivitas guru?

3. Bagaimanakah penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro ditinjau dari hasil belajar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berikut merupakan tujuan penelitian dalam penelitian ini

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI sekolah dasar ditinjau dari aktivitas siswa.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI sekolah dasar ditinjau dari aktivitas guru.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI sekolah dasar ditinjau dari hasil belajar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoretis dan praktis bagi perkembangan kemajuan pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Berikut manfaat penelitian ini:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita dapat memperkaya teori

pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui kegiatan simulasi seperti bermain peran, dramatisasi, dan ekspresi kreatif, siswa tidak hanya memahami isi cerita secara kognitif, tetapi juga menghayatinya secara emosional dan sosial. Hal ini mendukung teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara lebih mendalam. Selain itu, metode ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran aktif dan inovatif, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan apresiasi sastra siswa sekolah dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi siswa**

Penerapan metode simulatif kreatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain peran dan simulasi, siswa lebih mudah memahami unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat. Selain itu, metode ini mendorong pengembangan keterampilan berbicara, kerja sama, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas siswa.

## 2. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru dapat menggunakan metode ini untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran sastra, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pijakan awal untuk melakukan kajian lanjutan, baik dalam lingkup yang sama maupun dengan pendekatan dan jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti dapat mengembangkan metode simulatif kreatif ini agar lebih aplikatif dalam konteks pembelajaran lainnya.

## 4. Bagi program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI)

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasilnya dapat menjadi sumber referensi akademik dan inspirasi bagi mahasiswa dalam merancang model pembelajaran kreatif serta mendukung kompetensi profesional calon guru Bahasa Indonesia.

## **E. Definisi Operasional**

Berikut disajikan definisi operasional oleh peneliti guna untuk mencegah kesalahpahaman pembaca dalam memahami poin penting istilah dalam penelitian ini.

### 1. Metode Simulatif Kreatif

Metode simulatif kreatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memainkan peran atau mensimulasikan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran secara kreatif. Dalam konteks penelitian ini, metode ini digunakan untuk menyajikan pembelajaran cerita fiksi, di mana siswa dapat berperan sebagai tokoh, narator, atau elemen lain dalam cerita dengan tujuan memahami unsur-unsur intrinsik secara lebih mendalam. Kreativitas menjadi aspek penting dalam pelaksanaan metode ini karena menuntut siswa untuk mengolah ide, mengekspresikan diri, serta bekerja sama secara aktif dalam kelompok.

### 2. Pembelajaran unsur Intrinsik Cerita

Pembelajaran Unsur intrinsik cerita adalah elemen-elemen pembangun cerita yang berasal dari dalam teks itu sendiri. Dalam penelitian ini, unsur intrinsik yang menjadi fokus meliputi: tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Pemahaman terhadap unsur-unsur tersebut penting agar siswa mampu menganalisis dan mengapresiasi cerita dengan lebih baik serta dapat menulis atau mengembangkan cerita secara mandiri.

### 3. Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro adalah siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro dalam penelitian ini adalah peserta didik yang secara administratif terdaftar sebagai siswa aktif pada tahun

ajaran berlangsung di kelas VI SD Negeri Banjarsari I, yang berlokasi di Kecamatan Trucuk, Kabupaten Bojonegoro. Dalam konteks penelitian ini, siswa kelas VI yang dimaksud berjumlah sebanyak [jumlah siswa, jika diketahui], dan mereka menjadi subjek dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita dengan menggunakan metode simulatif kreatif. Siswa tersebut berperan aktif dalam kegiatan simulasi cerita, seperti bermain peran, mendramatisasi tokoh, dan mendiskusikan isi cerita sebagai bagian dari penerapan metode yang diteliti.

#### 4. Aktivitas Siswa Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita

Aktivitas siswa dalam pembelajaran ini merujuk pada keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran menggunakan metode simulatif kreatif. Aktivitas yang dimaksud meliputi partisipasi dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam bermain peran, penyusunan dialog berdasarkan unsur cerita, serta presentasi hasil kerja kelompok. Aktivitas siswa diamati untuk mengukur sejauh mana metode ini mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman mereka terhadap materi.

#### 5. Aktivitas Guru Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita

Aktivitas guru dalam pembelajaran ini mengacu pada upaya, strategi, dan peran guru dalam merancang, membimbing, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan metode simulatif kreatif. Aktivitas guru mencakup penyusunan skenario, pemberian pengarahan, fasilitasi

diskusi, dan pemberian umpan balik. Kualitas aktivitas guru menjadi indikator penting dalam keberhasilan implementasi metode yang digunakan.

#### 6. Hasil Belajar Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita

Hasil belajar adalah perubahan positif pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita secara tepat. Hasil belajar siswa diukur melalui penugasan, lembar kerja, dan tes tertulis setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode simulatif kreatif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pertama oleh, Suryadnyani, N. N. S., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Unsur-Unsur Intrinsik Teks Narasi Siswa Kelas III Sd Negeri 2 Belalang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan unsur-unsur intrinsik teks narasi sederhana siswa kelas III SD Negeri 2 Belalang. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini, model PTK yang digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggara dengan proses siklus putaran spiral refleksi diri yang dimulai dengan Rencana, Tindakan, Pengamatan, Refleksi, dan Perencanaan Kembali yang merupakan dasar ancap-ancang pemecahan masalah. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Belalang. Populasinya merupakan siswa kelas III yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video

memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik teks narasi. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 68, dengan tingkat ketuntasan 55%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82, dengan tingkat ketuntasan mencapai 85%.

Penelitian kedua oleh, Akuwa, S. K. (2020). Penerapan metode simulasi dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VI SDN No. 84 Kota Tengah. Adapun yang menjadi tujuan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa melalui metode simulasi di Kelas VI SDN No.84 Kota Tengah. Metode yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas. penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu, Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan tindakan, Tahap Pemantauan dan evaluasi, Tahap Analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis dari dua siklus dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan setiap kali tindakan dilakukan selalu mengalami peningkatan yang signifikan terbukti indikator kinerja yang ditetapkan berhasil yaitu jika sebelumnya jumlah siswa yang paham materi perjuangan melawan penjajah pada siklus 1 hanya sebanyak 9 siswa (69.23%) meningkat pada siklus 2 menjadi 12 orang siswa (92.3%) siswa. Sedangkan 1 atau (7.69%) siswa merupakan jumlah siswa yang kurang paham dan akan diperbaiki melalui proses remedial. Hasil tersebut memberikan gambaran perbedaan ketika guru kelas menggunakan proses pembelajaran yang konvensional tanpa memahami bagaimana kondisi

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan pemilihan dan penerapan metode simulasi secara tepat dengan langkah-langkah yang sesuai disetiap tindakan memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Oleh karenanya peneliti telah yakin bahwa dengan menggunakan Metode Simulasi dalam pelajaran IPS maka pemahaman belajar siswa Kelas VI SDN No.84 Kota Tengah akan meningkat dapat diterima.

Penelitian ketiga oleh, Asari, Y. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Dikelas X SMK Perpajakan Riau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Akuntansi Dasar dikelas X SMK PERPAJAKAN RIAU dengan menggunakan Metode Simulasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus dua kali pertemuan dan satu kali ulangan dan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penerapan metode simulatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dari sebelumnya dilaksanakan metode simulatif, siklus 1 ke siklus 2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, pada siklus I nilai ketuntasan 37.14% meningkat menjadi 97,14% yang secara klasikal dinyatakan tuntas dimana siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 13 orang siswa.

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan**

No	Judul Penelitian	Persamaan/Perbedaan	Kontribusi
1	<p>Suryadnyani, N. N. S., Karmini, N. N., &amp; Raka, I. N. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Unsur-Unsur Intrinsik Teks Narasi Siswa Kelas III SD Negeri 2 Belalang. <i>Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan</i>, 22(3), 177-184.</p>	<p><b>Persamaan</b></p> <p>Kedua penelitian ini juga sama-sama menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan metode yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar.</p> <p><b>Perbedaan</b></p> <p>Perbedaan penting antara keduanya. Penelitian oleh Suryadnyani et al. menggunakan model PBL yang menekankan pemecahan masalah dengan bantuan media video, sedangkan penelitian ini menggunakan metode simulatif kreatif yang berfokus pada keterlibatan siswa secara langsung melalui kegiatan bermain peran, dramatisasi, atau simulasi cerita sebagai bentuk penghayatan terhadap unsur intrinsik. Selain itu, perbedaan jenjang kelas juga menjadi aspek pembeda, di mana penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas III, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas VI yang memiliki tingkat kemampuan berpikir dan keterampilan bercerita yang lebih kompleks.</p>	<p>Kontribusi dari penelitian Suryadnyani et al. (2024) terhadap penelitian ini adalah sebagai landasan teoretis dan praktis mengenai pentingnya penerapan model pembelajaran aktif dan media pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan unsur intrinsik cerita. Temuan mereka memperkuat gagasan bahwa pendekatan inovatif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan pendekatan tersebut dengan menekankan pada metode simulatif kreatif, yang diharapkan dapat lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas VI yang cenderung menyukai kegiatan yang melibatkan ekspresi diri, kerja kelompok, dan simulasi nyata dalam pembelajaran.</p>

2	<p>Akuwa, S. K. (2020). Penerapan metode simulasi dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VI SDN No. 84 Kota Tengah. <i>Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal</i>, 4(3), 241-248.</p>	<p><b>Persamaan</b></p> <p>Persamaan yang tampak antara penelitian Akwa dan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan simulatif sebagai strategi utama pembelajaran. Keduanya mengedepankan peran aktif siswa, kerja kelompok, serta pengalaman belajar langsung untuk meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, keduanya sama-sama dilakukan di jenjang sekolah dasar dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang konkret.</p> <p><b>Perbedaan</b></p> <p>Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan fokus materi yang diajarkan. Akwa menerapkan metode simulasi dalam pembelajaran IPS yang lebih bersifat faktual dan sosial, sedangkan penelitian ini menerapkan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pemahaman unsur intrinsik cerita. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini lebih menekankan pada kreativitas siswa dalam mengekspresikan cerita melalui bermain peran atau dramatisasi, sehingga aspek afektif dan imajinatif siswa lebih dikembangkan.</p>	<p>Kontribusi dari penelitian Akuwa (2020) terhadap penelitian ini adalah memberikan bukti empiris bahwa metode simulasi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan rujukan dalam merancang kegiatan simulatif yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengembangkan pendekatan tersebut dengan memadukannya dalam konteks sastra anak, guna memperkuat penghayatan siswa terhadap unsur cerita melalui kegiatan simulatif yang imajinatif dan komunikatif.</p>
3	<p>Asari, Y. (2020). <i>Penerapan Metode Pembelajaran</i></p>	<p><b>Persamaan</b></p> <p>Persamaan antara penelitian</p>	<p>Kontribusi dari penelitian Asari (2020) terhadap</p>

<p><i>Simulasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Dikelas X SMK Perpajakan Riau</i> (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).</p>	<p>Asari dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode simulasi sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Kedua penelitian menggarisbawahi bahwa simulasi mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.</p> <p><b>Perbedaan</b></p> <p>Perbedaan yang mencolok Penelitian Asari dilakukan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan dan berfokus pada mata pelajaran Akuntansi yang bersifat eksak dan teknis, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pemahaman unsur intrinsik dalam cerita. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini lebih bersifat kreatif dan imajinatif karena mengedepankan kegiatan seperti bermain peran atau dramatisasi, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa SD dan sifat materi sastra anak yang eksploratif.</p>	<p>penelitian ini adalah memberikan penguatan bahwa metode simulasi tidak hanya relevan untuk mata pelajaran praktis seperti Akuntansi, tetapi juga dapat diadaptasi dan dikembangkan secara kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Penelitian ini mengembangkan pendekatan tersebut melalui metode simulatif kreatif yang tidak hanya mendorong keaktifan siswa, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap unsur-unsur cerita melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## **B. Metode Simulatif Kreatif**

### ***1. Pengertian Metode Simulatif Kreatif***

Metode simulatif merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menuntut keterlibatan langsung siswa dalam suatu proses tiruan atau reka ulang dari peristiwa nyata. Dalam metode ini, siswa diminta untuk memainkan peran tertentu dalam skenario yang telah dirancang, dengan tujuan agar mereka dapat mengalami dan memahami konsep pembelajaran melalui kegiatan praktis. Simulasi tidak hanya menekankan pada hafalan atau teori, tetapi lebih kepada penerapan pengetahuan dalam konteks yang menyerupai kenyataan. "Metode simulasi adalah suatu bentuk pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam situasi tiruan untuk menumbuhkan pemahaman terhadap suatu konsep atau peristiwa" Suryosubroto, (2022 : 11).

Pendekatan simulatif menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat belajar dari pengalaman langsung, berkolaborasi dengan teman, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dari suatu permasalahan yang sedang disimulasikan. Karena sifatnya yang menyerupai dunia nyata, metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini sangat cocok diterapkan pada materi sastra seperti cerita pendek, drama, atau

teks naratif, karena siswa dapat "menghidupkan" cerita melalui peran yang mereka mainkan.

Lebih dari sekadar bermain peran, metode simulatif juga memfasilitasi perkembangan aspek afektif siswa. Mereka belajar merasakan emosi, nilai, dan sikap yang mungkin dialami oleh karakter dalam simulasi tersebut. Hal ini berkontribusi terhadap pembentukan empati, toleransi, serta pemahaman sosial yang lebih baik. Sebagaimana dijelaskan oleh Susanti & Rizky (2023: 112), pembelajaran berbasis simulasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap materi dan mampu memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita.

Selain itu, metode simulatif memberi ruang bagi guru untuk mengamati kemampuan siswa secara holistik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi tidak hanya didasarkan pada hasil akhir, tetapi juga proses keterlibatan siswa selama simulasi berlangsung. Karena itulah, metode ini menjadi salah satu strategi yang direkomendasikan dalam implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa untuk aktif, kreatif, dan reflektif. Penelitian oleh Damayanti dan Prasetyo (2023 : 87) juga menunjukkan bahwa metode simulatif dapat meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat serta mengekspresikan ide-ide secara lisan.

## 2. *Karakteristik Metode Simulatif Kreatif*

Berikut karakteristik utama metode simulatif kreatif:

### a. Partisipasi Aktif

Dalam metode simulatif kreatif, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung dalam menciptakan dan memainkan peran dalam sebuah skenario yang berkaitan dengan materi pelajaran. Keterlibatan ini mendorong siswa untuk mengalami proses belajar secara personal, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak mudah dilupakan. Siswa juga dilatih untuk mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah melalui peran yang dimainkan. Menurut penelitian Yuliana & Saputra (2023 : 88), partisipasi aktif siswa dalam metode simulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar.

### b. Kreativitas

Salah satu kekuatan metode ini adalah mendorong siswa untuk berpikir dan bertindak secara kreatif. Siswa diberi kebebasan untuk menyusun alur cerita, menentukan dialog, memilih properti, hingga menafsirkan tokoh yang dimainkan. Hal ini memungkinkan siswa mengembangkan imajinasi dan daya cipta mereka dalam konteks pembelajaran. Dalam prosesnya, kreativitas tidak hanya terbatas pada aspek artistik, tetapi juga pada kemampuan berpikir solutif dan imajinatif terhadap materi pelajaran. Fitriani & Rizki (2022 : 99) menyatakan bahwa simulasi yang dikombinasikan dengan aktivitas

kreatif mampu memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berekspresi.

c. Pengalaman Kontekstual

Metode simulatif kreatif dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, artinya siswa belajar dalam situasi yang menyerupai kenyataan. Dengan mengalami situasi seperti dunia nyata, siswa dapat memahami materi secara lebih aplikatif dan menyeluruh. Misalnya, dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga "menghidupkan" cerita tersebut melalui akting, dialog, dan peran yang sesuai. Hal ini membantu mereka memahami karakter, konflik, dan alur secara lebih dalam. Sesuai temuan dari Sari & Hidayat (2023 : 100), pengalaman belajar yang menyerupai kondisi nyata terbukti mampu meningkatkan retensi materi dan kemampuan analisis siswa.

d. Kolaborasi

Metode simulatif kreatif sangat identik dengan kerja kelompok. Siswa harus bekerja sama untuk merancang dan memainkan sebuah adegan atau skenario, sehingga komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab menjadi kunci keberhasilan. Kolaborasi ini juga melatih siswa untuk menyatukan berbagai ide dan menyelesaikan konflik secara demokratis. Mereka belajar bahwa hasil terbaik lahir dari kerja tim yang solid, bukan hanya dari individu yang dominan. Penelitian oleh Ananda & Kurniawan (2023 : 87) menunjukkan bahwa pembelajaran

berbasis simulasi kreatif secara signifikan memperkuat keterampilan sosial siswa dan kemampuan mereka dalam bekerja sama secara efektif.

### **3. Langkah-Langkah Penerapan Metode Simulatif Kreatif**

Menurut Joyce dan Weil (seperti dikutip dalam Dr. M. Sobry Sutikno, 2019) mengemukakan empat tahapan atau fase model simulasi sebagai berikut:

- a. Orientasi, yang meliputi
  - 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep yang akan diintegrasikan
  - 2) menjelaskan prinsip simulasi dan permainan
  - 3) memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi
- b. Latihan bagi peserta
  - 1) membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
  - 2) menjelaskan prinsip simulasi dan permainan
  - 3) memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi
- c. Proses simulasi
  - 1) melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan
  - 2) memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran
  - 3) menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
  - 4) melanjutkan permainan (simulasi)

d. Pemantapan

- 1) memberikan ringkasan
- 2) menganalisis proses
- 3) membandingkan aktiivitas simulasi dengan dunia nyata
- 4) menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran
- 5) menilai dan merancang kembali simulasi

Berikut penjelasan detail mengenai langkah-langkah penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran di kelas:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Guru perlu mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai siswa melalui kegiatan simulasi, seperti memahami unsur intrinsik cerita, meningkatkan kemampuan komunikasi, atau menumbuhkan kerja sama. Tujuan ini akan menjadi dasar dalam menyusun skenario dan menentukan bentuk simulasi yang relevan. Dengan tujuan yang terarah, proses simulasi tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana efektif untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2. Menentukan Peran atau Situasi yang Akan Disimulasikan

Setelah tujuan ditetapkan, guru merancang skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, misalnya adegan dalam cerita rakyat, konflik dalam sebuah novel, atau interaksi sosial tertentu. Dalam metode

kreatif, guru dapat melibatkan siswa untuk ikut menyusun skenario agar mereka merasa lebih memiliki dan termotivasi. Situasi yang dipilih hendaknya mencerminkan konteks nyata atau mendekati realitas, sehingga siswa bisa belajar secara kontekstual dan aplikatif.

### 3. Menunjuk Siswa Sebagai Pemeran

Langkah berikutnya adalah menunjuk siswa untuk memerankan tokoh-tokoh dalam simulasi. Penunjukan bisa dilakukan secara sukarela atau bergiliran agar semua siswa mendapat kesempatan. Dalam metode kreatif, guru mendorong siswa untuk mengeksplorasi karakter yang diperankan dengan kebebasan dalam ekspresi, gerak, dan intonasi. Ini penting untuk mengembangkan keberanian, ekspresi diri, dan empati terhadap peran yang dimainkan.

### 4. Memberi Waktu untuk Persiapan dan Latihan

Siswa diberikan waktu yang cukup untuk menyusun dialog, menyiapkan properti sederhana, dan berlatih bersama kelompoknya. Tahapan ini penting untuk meningkatkan kerja sama tim dan mengasah kreativitas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, serta membantu jika ada kendala selama persiapan. Dalam proses latihan ini, siswa belajar bagaimana merencanakan sesuatu secara kolaboratif dan bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing.

#### 5. Menampilkan Simulasi

Pada tahap ini, siswa menampilkan hasil simulasi di depan kelas sesuai peran dan skenario yang telah disiapkan. Penampilan ini menjadi momen penting untuk menguji pemahaman, keberanian, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan materi pembelajaran. Guru dan siswa lain menjadi audiens aktif yang menyimak dan mencatat hal-hal penting selama penampilan. Suasana pembelajaran pun menjadi hidup dan menyenangkan karena melibatkan ekspresi dan interaksi nyata.

#### 6. Melakukan Diskusi atau Refleksi Bersama

Setelah simulasi ditampilkan, guru memfasilitasi diskusi dan refleksi untuk membahas apa yang sudah dipelajari. Siswa diajak mengomentari jalannya simulasi, menyampaikan kesan, kesulitan, atau pelajaran yang mereka peroleh. Diskusi ini berguna untuk memperdalam pemahaman dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis serta saling memberi masukan secara konstruktif.

#### 7. Memberikan Umpan Balik dan Penilaian

Langkah terakhir adalah pemberian umpan balik oleh guru terhadap proses dan hasil simulasi. Penilaian dapat mencakup aspek pemahaman materi, kemampuan kerja sama, kreativitas, dan keberanian tampil. Umpan balik disampaikan dengan cara yang membangun agar siswa termotivasi untuk berkembang lebih baik.

Dalam metode kreatif, penilaian formatif lebih diutamakan agar siswa merasa dihargai dalam proses belajar, bukan hanya pada hasil akhir.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulatif Kreatif**

##### a. Kelebihan:

##### 1. Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Siswa:

Metode simulatif memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan menarik, yang tidak hanya melibatkan siswa secara kognitif, tetapi juga emosional dan sosial. Dengan memberi siswa kebebasan untuk berperan dalam skenario yang berkaitan dengan materi pelajaran, mereka menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Kreativitas siswa terstimulasi karena mereka harus berpikir inovatif untuk menyusun dan memainkan peran mereka. Penelitian oleh Suryosubroto (2022: 114) mengungkapkan bahwa pendekatan ini bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran, membuat mereka lebih bersemangat dan aktif.

##### 2. Meningkatkan Pemahaman Mendalam Terhadap Materi:

Simulasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih praktis dan nyata. Ini membantu mereka untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami dan menginternalisasi materi. Misalnya, dalam pembelajaran sastra, dengan memainkan peran dalam sebuah cerita, siswa bisa lebih memahami karakter, alur, dan konflik yang ada dalam cerita tersebut. Hal ini membuat mereka bisa menyusun pemahaman

yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Rizki (2022 : 15), metode simulatif meningkatkan pemahaman konsep yang lebih holistik, termasuk dalam konteks pembelajaran sastra.

3. **Melatih Kerja Sama dan Komunikasi:**  
Simulasi sering kali dilakukan dalam kelompok, yang berarti siswa perlu bekerja sama dalam merencanakan, menyusun, dan menampilkan simulasi. Keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan masalah secara kolektif, sangat terlatih dalam proses ini. Mereka belajar untuk mendengarkan ide orang lain, memberikan umpan balik, dan menyatukan berbagai pandangan menjadi satu kesepakatan. Sari & Hidayat (2023 : 112) menunjukkan bahwa kerja sama dalam simulasi meningkatkan keterampilan sosial siswa secara signifikan.

**b. Kekurangan:**

1. **Mebutuhkan Waktu dan Persiapan Lebih:**  
Metode simulatif memerlukan waktu lebih untuk persiapan dan pelaksanaan dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Skenario perlu disusun dengan cermat, peran ditentukan, dan latihan dilakukan. Persiapan ini sering kali menguras waktu bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, metode ini mungkin tidak praktis untuk materi yang harus disampaikan dengan cepat atau dalam waktu terbatas.

2. Tidak Cocok untuk Materi Hafalan atau Faktual:  
Metode ini lebih efektif untuk pembelajaran yang memerlukan aplikasi konsep, keterampilan sosial, atau pemahaman mendalam terhadap suatu materi, seperti sastra atau studi sosial. Untuk materi yang lebih bersifat hafalan atau faktual, seperti fakta sejarah atau rumus matematika, metode simulatif mungkin tidak efektif karena siswa tidak dapat belajar secara langsung melalui peran atau simulasi dalam konteks ini.
3. Membutuhkan Guru yang Terampil Mengelola Kelas:  
Simulasi dapat menjadi kacau jika tidak dikelola dengan baik. Guru harus bisa menjaga agar simulasi tetap relevan dengan tujuan pembelajaran, memastikan semua siswa terlibat, serta memberikan arahan yang tepat saat siswa mengalami kebingungan atau kesulitan. Untuk itu, penguasaan manajemen kelas yang baik dan keterampilan dalam memfasilitasi simulasi sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan lancar.

#### **5. *Jenis-Jenis Metode Simulatif Kreatif***

Simulasi dalam pembelajaran bisa dibagi menjadi beberapa jenis, tergantung pada tujuan dan cara penerapannya. Berikut adalah beberapa jenis simulasi yang sering digunakan:

1. Role Play (Bermain Peran): adalah jenis simulasi di mana siswa memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario. Tujuannya adalah agar siswa dapat merasakan langsung situasi yang berkaitan

dengan materi pelajaran dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks nyata. Misalnya, dalam pembelajaran sastra, siswa bisa memainkan peran sebagai tokoh-tokoh dalam sebuah cerita untuk memahami karakter dan hubungan antar tokoh. Penelitian oleh Pratiwi dkk (2023 ; 109) menunjukkan bahwa role play efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita dalam pembelajaran sastra.

2. **Drama Pendek:** adalah simulasi yang melibatkan siswa untuk menulis dan memerankan sebuah cerita dalam bentuk drama. Drama ini bisa berupa cerita fiksi atau bahkan cerita sejarah. Dengan membuat drama, siswa diajak untuk memahami cerita secara lebih mendalam, menggali karakter dan konflik, serta mengekspresikan ide mereka secara verbal dan non-verbal. Drama pendek dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum. Menurut penelitian oleh Yuliana & Saputra (2022), drama pendek sebagai bentuk simulasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan ekspresi diri siswa.
3. **Simulasi Diskusi/Problem Solving:** Jenis simulasi ini menempatkan siswa dalam situasi yang membutuhkan pemecahan masalah. Siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mencari solusi terhadap suatu masalah yang telah disiapkan oleh guru. Simulasi jenis ini sering digunakan dalam pembelajaran yang

mengutamakan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Dalam konteks pembelajaran sosial atau literasi, misalnya, siswa dapat diberikan masalah terkait konflik sosial dan diajak untuk berdiskusi mengenai cara-cara penyelesaiannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Hidayat (2023) yang menyatakan bahwa simulasi diskusi meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

4. Simulasi Visual (Misalnya: Video Interaktif): melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan situasi yang menyerupai kenyataan. Video interaktif adalah salah satu contoh simulasi visual di mana siswa dapat berinteraksi dengan video atau program komputer yang mensimulasikan situasi atau peristiwa tertentu. Simulasi visual ini sangat berguna dalam situasi di mana pengalaman langsung tidak memungkinkan, seperti dalam pembelajaran tentang peristiwa sejarah atau fenomena ilmiah. Penelitian oleh Ananda & Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa simulasi visual melalui video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dipahami secara langsung.

## **C. Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita**

### ***1. Pengertian Unsur Intrinsik Cerita***

Unsur intrinsik cerita merupakan elemen-elemen yang membangun karya sastra dari dalam, membentuk struktur dan makna cerita secara keseluruhan. Elemen-elemen ini mencakup berbagai aspek seperti

tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Pemahaman terhadap unsur intrinsik sangat penting dalam pembelajaran sastra, karena membantu siswa menganalisis dan mengapresiasi karya sastra dengan lebih mendalam.

Menurut, Johan (2024 : 23), unsur intrinsik adalah bagian integral dari struktur karya sastra yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan cerita. Unsur-unsur ini saling terkait dan membentuk kesatuan yang utuh dalam sebuah karya sastra. Dengan memahami unsur intrinsik, pembaca dapat lebih mudah mengidentifikasi pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui karyanya.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pengenalan unsur intrinsik cerita bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis teks sastra. Melalui kegiatan seperti membaca cerpen dan mendiskusikan unsur-unsur intrinsiknya, siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kompetensi literasi dan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita tidak hanya penting bagi pengembangan keterampilan membaca dan menulis siswa, tetapi juga untuk membentuk apresiasi terhadap karya sastra sebagai bagian dari budaya dan identitas bangsa. Melalui pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual, siswa dapat

mengembangkan kemampuan literasi yang kuat dan menjadi pembaca yang kritis serta kreatif.

## 2. *Macam – Macam Unsur Intrinsik Cerita*

Berikut penjelasan masing-masing unsur intrinsik:

1. Tema gagasan utama atau ide pokok yang mendasari seluruh cerita. Tema bisa bersifat universal, seperti cinta, persahabatan, atau perjuangan hidup. Dalam cerpen, tema sering kali tidak dinyatakan secara eksplisit, melainkan tersirat melalui alur dan karakter tokoh.
2. Tokoh dan Penokohan pelaku dalam cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh tersebut. Tokoh utama biasanya mengalami konflik dan perkembangan karakter, sementara tokoh tambahan mendukung jalannya cerita. Penokohan dapat disampaikan melalui deskripsi langsung, dialog, tindakan, atau pandangan tokoh lain.
3. Alur (Plot) rangkaian peristiwa yang membentuk jalan cerita. Alur terdiri dari tahapan-tahapan seperti pengenalan, munculnya konflik, klimaks, dan penyelesaian. Alur dapat bersifat maju (progresif), mundur (flashback), atau campuran.
4. Latar (Setting) mencakup tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar membantu menciptakan suasana dan mendukung penggambaran karakter serta alur cerita. Misalnya, latar waktu malam hari dapat menambah kesan misterius dalam cerita horor.

5. Sudut Pandang (Point of View) adalah posisi pengarang dalam menyampaikan cerita. Sudut pandang orang pertama menggunakan kata ganti "aku" atau "saya", sedangkan sudut pandang orang ketiga menggunakan "dia" atau "mereka". Pemilihan sudut pandang memengaruhi kedekatan pembaca dengan tokoh dan peristiwa dalam cerita.
6. Amanat adalah pesan moral atau pelajaran yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita. Amanat dapat tersurat secara langsung atau tersirat melalui tindakan dan dialog tokoh.
7. Gaya Bahasa mencakup pilihan kata, kalimat, dan penggunaan majas yang digunakan pengarang untuk menyampaikan cerita. Gaya bahasa yang khas dapat memberikan warna dan keunikan pada sebuah karya sastra.

### **3. Tujuan Unsur Intrinsik Cerita**

Tujuan pembelajaran unsur intrinsik adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami dan menganalisis struktur internal yang membentuk sebuah karya sastra, khususnya cerita. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengenali dan menjelaskan berbagai unsur seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat yang terdapat dalam cerita. Pemahaman terhadap unsur-unsur ini akan membantu siswa memahami isi dan makna cerita secara lebih mendalam, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran nilai dan kehidupan.

Selain itu, pembelajaran unsur intrinsik bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan interpretatif siswa. Siswa diajak untuk tidak hanya membaca, tetapi juga mengevaluasi dan menafsirkan cerita berdasarkan unsur pembentuknya. Dengan demikian, mereka dilatih untuk lebih peka terhadap pesan dan nilai moral yang terkandung dalam cerita. Hal ini juga mendukung pencapaian kompetensi literasi siswa, terutama dalam hal memahami, menafsirkan, dan menanggapi teks sastra secara logis dan kreatif.

Tujuan lainnya adalah untuk menumbuhkan minat dan apresiasi siswa terhadap karya sastra. Dengan memahami bagaimana suatu cerita dibangun dari unsur-unsur intrinsik, siswa akan lebih menghargai keindahan bahasa dan kekayaan isi cerita. Ini penting dalam menanamkan budaya literasi sejak dini, serta membangun karakter siswa melalui pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berfokus pada penerapan metode simulatif kreatif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI sekolah dasar terhadap unsur intrinsik cerita. Metode simulatif kreatif dipilih karena merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran, dramatisasi, atau simulasi situasi dalam cerita, sehingga memungkinkan siswa tidak hanya memahami teori tentang unsur intrinsik, tetapi juga mengalaminya secara langsung dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

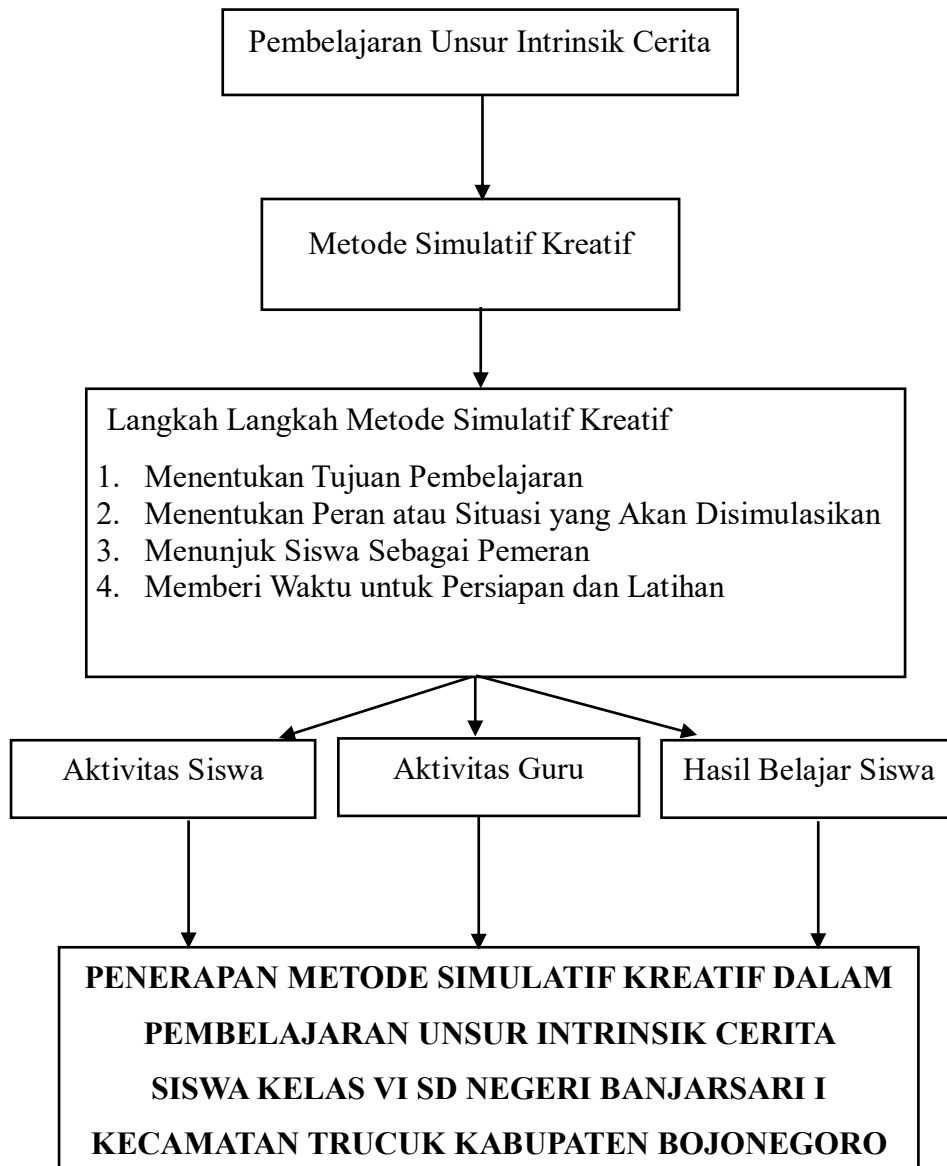
Kerangka berpikir ini berpijak pada prinsip bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat secara emosional, kognitif, dan fisik dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran unsur intrinsik cerita, keterlibatan ini dilakukan melalui penghayatan tokoh, alur, latar, dan pesan cerita melalui aktivitas simulatif seperti bermain drama pendek atau mendiskusikan konflik cerita secara interaktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi unsur-unsur cerita karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga menghidupi isi cerita.

Lebih jauh, pendekatan simulatif yang dikembangkan secara kreatif juga dapat menumbuhkan berbagai keterampilan penting abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kepekaan terhadap nilai-nilai moral dalam cerita. Siswa akan bekerja sama dalam kelompok, menyusun naskah sederhana berdasarkan cerita yang dipelajari, dan menampilkannya di depan kelas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode simulatif kreatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sastra serta hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam memahami dan mengapresiasi cerita anak.

Berikut adalah kerangka berkipir pada penelitian ini:

### Bagan 2.1

#### Kerangka Berpikir Penerapan Metode Simulatif Kreatif



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita pada siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Bojonegoro. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam tentang penerapan metode simulatif dalam pembelajaran sastra, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman unsur intrinsik cerita. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami proses, persepsi, dan respon siswa terhadap metode yang diterapkan dalam konteks pendidikan mereka. Menurut Sugiyono (2021:18) pengertian penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode simulatif kreatif, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas siswa dalam mengolah informasi yang ada dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode ini memfokuskan pada pengalaman langsung siswa dalam memvisualisasikan dan menginterpretasikan unsur-unsur intrinsik cerita

melalui aktivitas simulasi, permainan peran, atau kegiatan kreatif lainnya. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran sastra, khususnya dalam mengidentifikasi dan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD. Peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di lapangan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas metode simulatif dalam membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerita dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam menjawab ketiga rumsuan masalah yakni penerapan metode simulatif yang ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa. Menurut Moleong (2017:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui penerapan metode tertentu, dalam hal ini metode simulatif kreatif. Menurut Sugiyono (2021: 23), penelitian tindakan

kelas merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan tertentu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif dan analisis verifikatif, karena terdapat variabel-variabel yang akan ditelaah hubungannya serta tujuannya untuk gambaran secara terstruktur, faktual, mengenai fakta-fakta hubungannya antara variabel yang diteliti. Metode kuantitatif dalam Sugiyono (2021: 13) yaitu Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam setiap siklus, peneliti menerapkan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan tema, dengan menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui permainan peran, diskusi kelompok, dan penyusunan naskah cerita. Langkah ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil dari setiap siklus. Data observasi dianalisis dengan cara

menghitung persentase ketercapaian aktivitas siswa dan guru, sedangkan data tes hasil belajar dianalisis melalui perbandingan nilai rata-rata siswa. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan dari peningkatan partisipasi aktif siswa dan guru, serta tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa minimal 80% dengan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Strategi yang digunakan peneliti dalam menerapkan pembelajaran ialah dengan menerapkan metode *simulatif kreatif*. Metode *simulatif kreatif* sendiri merupakan pengembangan dari metode simulasi yang dipadukan dengan pendekatan kreatif. Menurut M. Sobry Sutikno (2019:96) Simulasi berasal dari *Simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *Simulation* memiliki arti tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Simulasi dalam model pembelajaran dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan Pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura ataupun melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Adapun menurut Sanjaya (2016:160) menyatakan bahwa “metode simulasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan suatu proses atau situasi tertentu untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata”. Sementara itu, kreativitas dalam pembelajaran, menurut Munandar (2012:12), adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Dengan demikian, metode *simulatif kreatif* adalah strategi

pembelajaran yang mengajak siswa memerankan situasi cerita sekaligus memberikan kebebasan berimajinasi dalam memodifikasi unsur intrinsik cerita.

## **C. Data dan Sumber Data**

### **1. Data Penelitian**

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi informasi yang diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan metode simulatif kreatif. Data ini mencakup interaksi antara guru dan siswa, partisipasi siswa dalam kegiatan simulasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian siswa terhadap pemahaman unsur intrinsik cerita sebelum dan setelah penerapan metode simulatif kreatif, yang dapat dilihat dari peningkatan nilai atau skor tes yang diberikan.

Data pada penelitian ini adalah:

- a. Hasil observasi proses pembelajaran di kelas tentang aktivitas siswa.
- b. Hasil observasi proses pembelajaran di kelas tentang aktivitas guru.
- c. Hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti dengan cara siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa.

### **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari dua pihak utama, yaitu guru dan siswa di SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro. Guru yang mengajar di kelas VI menjadi sumber data pertama, yang memberikan informasi mengenai penerapan metode

simulatif kreatif dalam pembelajaran. Wawancara dengan guru juga memberikan perspektif tentang pengalaman mereka dalam menggunakan metode ini dan pandangan mereka mengenai pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita. Sumber data kedua adalah siswa kelas VI yang menjadi subjek penelitian. Data dari siswa diperoleh melalui observasi terhadap partisipasi mereka dalam kegiatan serta hasil tes yang mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, dokumentasi yang berisi rencana pembelajaran, bahan ajar, dan hasil evaluasi juga menjadi sumber data penting dalam penelitian ini.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Juli 2025 di kelas VI SD Negeri Banjarsari I sebanyak 26 peserta didik. Penelitian ini melibatkan teman sejawat yakni Ibu Lilik Yulistyaningsih, S.Pd.SD yang bertindak sebagai observator atau pengamat selama kegiatan penelitian berlangsung. Sedangkan peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan strategi pembelajaran dengan menerapkan metode Simulatif Kreatif.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, teknik pemerolehan data digunakan untuk menggali informasi yang relevan dengan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita pada siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Bojonegoro. Teknik yang digunakan terdiri dari tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan

dokumentasi, yang masing-masing bertujuan untuk memperoleh data dari berbagai sudut pandang yang terkait dengan rumusan masalah penelitian.

### **1. *Observasi***

Observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait dengan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Peneliti akan mengamati interaksi antara siswa dengan guru, serta partisipasi siswa dalam kegiatan simulasi yang berkaitan dengan unsur intrinsik cerita. Observasi ini akan mencakup aspek-aspek seperti keterlibatan siswa dalam diskusi, pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, serta penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas secara langsung dengan menggunakan instrumen pengamatan yang terstruktur untuk mencatat setiap detail yang relevan dengan tujuan penelitian.

### **2. *Wawancara***

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman mereka dalam penerapan metode simulatif kreatif. Wawancara dengan guru bertujuan untuk memahami bagaimana mereka merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ini, serta bagaimana mereka menilai dampak dari metode tersebut terhadap perkembangan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita. Sementara itu, wawancara dengan siswa bertujuan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap metode simulatif kreatif yang digunakan dalam

pembelajaran, serta apakah metode ini membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, seperti rencana pembelajaran, bahan ajar, dan hasil evaluasi siswa. Data dokumentasi akan memberikan gambaran tentang bagaimana metode simulatif kreatif diterapkan dalam praktik, termasuk materi yang digunakan dan strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru. Selain itu, hasil evaluasi atau penilaian yang dilakukan pada siswa juga akan dianalisis untuk melihat sejauh mana penerapan metode ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pemahaman unsur intrinsik cerita.

Dengan menggunakan ketiga teknik pemerolehan data ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita di SD Negeri Banjarsari I, serta dampaknya terhadap aktivitas siswa, guru, dan hasil belajar siswa

### **4. Tes**

Tes dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian. Soal-soal tersebut memuat materi tentang unsur intrinsik cerita seperti tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, dan amanat. Soal dirancang

untuk menstimulasi kemampuan analitis siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita berdasarkan teks yang dibaca atau dipentaskan dalam kegiatan simulatif kreatif. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai sejauh mana pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita setelah diterapkannya metode simulatif kreatif dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil tes ini berperan penting dalam menjawab rumusan masalah ketiga, yakni mengenai penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita ditinjau dari hasil belajar siswa. Hasil tes menjadi indikator konkret keberhasilan metode yang digunakan, apakah mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara signifikan atau tidak. Oleh karena itu, teknik tes menjadi alat ukur yang valid dan relevan untuk menilai efektivitas metode simulatif kreatif dalam pembelajaran di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dalam hal ini merupakan pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan yakni meliputi kegiatan aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.

## 1. Lembar Observasi

### a. Instrumen Aktivitas Siswa

Berikut merupakan instrumen pengumpulan data aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan peserta didik.

**Tabel 3.1. Instrumen Pengumpulan Data Aktivitas Siswa**

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor
1	Partisipasi	Siswa aktif mengikuti simulasi cerita	1-4
2	Kreativitas	Siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi	1-4
3	Kolaborasi	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran	1-4
4	Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi	1-4
5	Pemahaman	Siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik	1-4

Instrumen ini dirancang untuk mengukur aktivitas siswa dalam berbagai aspek penting selama proyek pembelajaran. Tabel ini digunakan oleh peneliti atau pengamat untuk memberikan penilaian berdasarkan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa di kelas. Skala penilaian 1 sampai 4 digunakan untuk menggambarkan tingkat keterlibatan dan kemampuan siswa, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan performa yang lebih baik dalam setiap aspek yang dinilai.

*b. Instrumen Aktivitas Guru*

Berikut merupakan instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data aktivitas guru berdasarkan permasalahan yang kedua.

**Tabel 3.2. Instrumen Aktivitas Guru**

<b>No</b>	<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1	Persiapan	Guru menyusun skenario simulasi sesuai cerita	1-4
2	Penyajian Materi	Guru menjelaskan unsur intrinsik dengan jelas	1-4
3	Pembimbingan	Guru membimbing siswa dalam bermain peran	1-4
4	Keterlibatan	Guru melibatkan semua siswa dalam simulasi	1-4
5	Refleksi	Guru memberikan umpan balik terkait unsur cerita	1-4

Instrumen ini digunakan untuk menilai berbagai aspek aktivitas guru yang dapat mempengaruhi keberhasilan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 1 sampai 4, di mana angka yang lebih tinggi menunjukkan bahwa guru melakukan aktivitas tersebut dengan lebih efektif dan berdampak positif pada pembelajaran. Tabel ini dapat digunakan oleh peneliti untuk mengobservasi dan menilai bagaimana guru mengelola, memfasilitasi,

dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

## 2. *Lembar Wawancara*

instrumen wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data kualitatif yang bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pelaksanaan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas VI yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan wawancara ini, peneliti dapat memahami secara lebih rinci pandangan guru, pengalaman selama pelaksanaan metode, respons siswa, serta berbagai kendala dan solusi yang muncul selama proses pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Artinya, peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan pokok, namun masih memberi ruang untuk pengembangan pertanyaan secara fleksibel berdasarkan jawaban yang diberikan oleh narasumber. Hal ini dimaksudkan agar informasi yang diperoleh lebih luas dan mendalam, serta sesuai dengan situasi nyata yang terjadi di lapangan. Pertanyaan-pertanyaan wawancara mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, hingga persepsi guru terhadap efektivitas metode simulatif kreatif.

Proses wawancara dilaksanakan dalam suasana santai dan kondusif agar responden merasa nyaman dalam menyampaikan pendapat dan

pengalaman pribadinya. Peneliti mencatat semua hasil wawancara secara tertulis, dan jika memungkinkan, merekam percakapan untuk menjaga keakuratan data. Hasil dari wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat temuan yang diperoleh dari teknik observasi dan tes, serta untuk menjawab rumusan masalah yang berhubungan dengan aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran.

Dengan adanya wawancara ini, peneliti tidak hanya memperoleh data formal mengenai kegiatan pembelajaran, tetapi juga data kontekstual yang mencerminkan realitas pembelajaran di kelas. Informasi tersebut sangat penting dalam mengevaluasi sejauh mana metode simulatif kreatif dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik cerita di tingkat sekolah dasar.

Berikut ini pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini:

#### **A. Identitas Responden**

1. Nama Lengkap : Lilik Yulistyaningsih, S.Pd.SD
2. NIP : 19700509 200701 2 002
3. Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Lama Mengajar di Kelas VI : 5 Tahun
5. Mata Pelajaran yang Diampu : Guru Kelas

### **B. Daftar Pertanyaan Wawancara**

1. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai pembelajaran unsur intrinsik cerita pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI?
2. Apakah sebelumnya Bapak/Ibu pernah menggunakan metode simulatif atau drama dalam mengajarkan unsur intrinsik cerita? Jelaskan.
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai efektivitas metode simulatif kreatif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita?
4. Apa saja yang Bapak/Ibu lakukan saat menerapkan metode simulatif kreatif di kelas? Jelaskan langkah-langkahnya secara umum.
5. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode simulatif kreatif?
6. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama proses pembelajaran dengan metode tersebut? Jika ya, apa saja kendalanya dan bagaimana cara mengatasinya?
7. Menurut Bapak/Ibu, apakah metode simulatif kreatif membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama?
8. Apakah ada perubahan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah metode ini diterapkan? Jelaskan pengamatan Bapak/Ibu.
9. Apakah metode ini relevan untuk digunakan secara berkelanjutan? Mengapa?

10. Saran atau masukan apa yang dapat Bapak/Ibu berikan terkait penggunaan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar?

### 3. *Lembar Foto*

Dalam penelitian ini, foto digunakan sebagai salah satu instrumen pendukung dalam pengumpulan data. Penggunaan foto bertujuan untuk mendokumentasikan secara visual seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama penerapan metode simulatif kreatif. Dokumentasi ini mencakup berbagai momen penting dalam proses pembelajaran, seperti saat siswa melakukan simulasi cerita, berdiskusi kelompok, menampilkan adegan, serta aktivitas guru dalam membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran. Dengan adanya dokumentasi foto, peneliti dapat menunjukkan bukti konkret atas keterlibatan siswa dan guru selama proses berlangsung.

Foto juga berperan sebagai bahan reflektif dalam proses analisis data, karena mampu memperlihatkan ekspresi, gestur, dan dinamika kelas yang tidak selalu dapat dijelaskan secara rinci dalam bentuk narasi tertulis. Melalui foto, peneliti dapat menangkap suasana pembelajaran secara autentik, seperti antusiasme siswa saat tampil, kolaborasi antar siswa dalam kelompok, dan peran aktif guru dalam mendampingi kegiatan. Hal ini sangat mendukung validitas temuan dari observasi dan wawancara, serta memperkuat interpretasi terhadap hasil belajar siswa.

Selain sebagai bahan analisis, foto juga digunakan sebagai dokumentasi pendukung dalam laporan penelitian dan lampiran instrumen. Foto-foto yang diambil selama proses pembelajaran dijadikan bukti visual atas pelaksanaan metode simulatif kreatif yang dilakukan secara bertahap. Dengan demikian, pembaca atau pihak yang menelaah laporan penelitian dapat melihat langsung penerapan metode tersebut secara nyata dan menyeluruh.

Secara keseluruhan, instrumen foto memberikan kontribusi penting dalam memberikan gambaran utuh terhadap proses dan dinamika penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita. Penggunaan instrumen ini memperkuat pendekatan kualitatif dalam penelitian dan membantu peneliti menyajikan hasil secara lebih objektif, komunikatif, dan meyakinkan.

#### **4. Lembar Butir Soal dan Pengamatan Hasil Belajar**

Berikut lembar butir soal yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa:

##### **a. Lembar Butir Soal**

###### Soal Pilihan dan Uraian

###### 1) Mengidentifikasi Tokoh (10%)

Soal:

Sebutkan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita yang telah kamu baca! Tuliskan juga sifat dari masing-masing tokoh tersebut.

2) Menentukan Latar Tempat dan Waktu (10%)

Soal:

Di mana dan kapan peristiwa-peristiwa dalam cerita tersebut terjadi?

Jelaskan dengan singkat.

3) Menjelaskan Alur Cerita (20%)

Soal:

Jelaskan alur cerita dari awal, tengah, hingga akhir! Tulis secara singkat namun jelas.

4) Menyebutkan Amanat Cerita (20%)

Soal:

Apa pesan atau amanat yang ingin disampaikan penulis melalui cerita tersebut? Jelaskan dengan bahasamu sendiri.

5) Menyusun Simulasi Pendek Berdasarkan Cerita (40%)

Tugas Simulasi:

Bentuklah kelompok beranggotakan 4–5 orang. Buatlah naskah simulasi sederhana (drama pendek) berdasarkan cerita yang telah kamu baca. Simulasi harus mencakup: Penokohan, Latar tempat dan waktu, Alur cerita secara utuh, Dialog antar tokoh. Setelah selesai, tampilkan simulasi tersebut di depan kelas.

*b. Instrumen Hasil Belajar Siswa*

Berikut merupakan pedoman penskoran hasil belajar siswa untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan simulatif kreatif.

**Tabel 3.3 Instrumen Hasil Belajar Siswa**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bobot</b>
1	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	10%
2	Menentukan latar tempat dan waktu	10%
3	Menjelaskan alur cerita	20%
4	Menyebutkan amanat dalam cerita	20%
5	Menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita	40%

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa berdasarkan kualitas kalimat yang mereka buat selama proyek. Penilaian menggunakan skala 1 sampai 4, di mana angka yang lebih tinggi menunjukkan kualitas hasil tulisan yang lebih baik, sesuai dengan kaidah bahasa yang diajarkan. Aspek yang dinilai meliputi mengidentifikasi tokoh dalam cerita, menentukan latar tempat dan waktu, menjelaskan alur cerita, menyebutkan amanat dalam cerita, menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita. Dengan instrumen ini, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Keabsahan data merupakan aspek penting dalam penelitian kualitatif karena menentukan kredibilitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi, peningkatan ketekunan, dan perpanjangan keikutsertaan. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai penerapan metode simulatif kreatif dalam

pembelajaran unsur intrinsik cerita. Menurut Putri dan Yuliana (2022 : 89), triangulasi dalam penelitian kualitatif membantu memperkuat objektivitas dan konsistensi data yang diperoleh dari proses pembelajaran di kelas.

Selain triangulasi, peningkatan ketekunan dilakukan dengan cara menelaah dan mencermati data secara berulang-ulang, sehingga peneliti tidak tergesa-gesa dalam menarik kesimpulan. Hal ini bertujuan agar data benar-benar merepresentasikan proses pembelajaran dan keterampilan siswa dalam menulis. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan melalui keterlibatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan pemahaman kontekstual secara mendalam. Seperti yang dikemukakan oleh Damayanti (2023 : 77), perpanjangan keikutsertaan peneliti memberikan akses yang lebih luas terhadap situasi yang diteliti serta meningkatkan kepercayaan informan terhadap peneliti.

#### **G. Teknis Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan adalah teknik analisis kritis dan analisis komparatif. Teknik analisis tersebut menurut Mc Niff mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoritis. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan/atau setelah pengumpulan data (dalam Sarwiji Suwandi, 2005: 32).

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Langkah-langkah teknik analisis data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

**1. Data Kuantitatif (Tes Hasil Belajar Siswa)**

- a. Mengumpulkan Hasil Tes Tertulis
- b. Memberi Skor pada Setiap Jawaban
- c. Menghitung Nilai Akhir Tiap Siswa
- d. Menentukan Ketuntasan Belajar
- e. Menghitung Persentase Ketuntasan Kelas

**2. Data Kualitatif (Observasi dan Wawancara)**

- a. Mengumpulkan Data Observasi dan Wawancara
- b. Mereduksi Data
- c. Menyajikan Data
- d. Menarik Kesimpulan
- e. Triangulasi Data

Dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu : berupa aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa:

**1. Analisis Data Aktivitas Siswa**

Untuk mengetahui persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebagai berikut:

$$PA_i = \frac{\sum \text{Frekuensi aktivitas } e_k - i \text{ yang muncul}}{\sum \text{frekuensi ideal aktivitas } e_k - 1} \times 100\%$$

Keterangan:

$PA_i$  = Persentase ektifitas siswa pada indicator ke-i

Sedangkan menurut Ardionto, 2014, untuk menghitung persentase aktivitas siswa yaitu menggunakan rumus:

$$P \text{ Aktivitas siswa} = \frac{\text{Jumlah } (\sum PA_i)}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum PA_i$  = Jumlah persentase aktivitas siswa indicator ke-i

$n$  = jumlah siswa

Pembelajaran dikatakan efektif ditinjau aktivitas siswa, jika persentase aktivitas positif  $\geq 70\%$ .

## 2. *Aktivitas Guru*

Untuk mengetahui aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan berlangsung di setiap pertemuan. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dicari frekuensi rata-rata, kemudian dihitung frekuensi setiap indikator dengan menggunakan rumus:

$$GA_i = \frac{\sum \text{frekuensi aktivitas ek-i yang muncul}}{\sum \text{frekuensi idel aktivitas ke-i}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum GA_i$  = Persentase keaktifan guru

Sedangkan untuk menghitung persentase aktivitas guru menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas Guru} = \frac{\sum GA_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum GAi$  = persentase aktivitas guru

$n$  = jumlah siswa

Pembelajaran dengan penerapan metode simulatif kreatif dikatakan efektif diterapkan di kelas VI SD Negeri Banjarsari I, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Bojonegoro pada materi menulis puisi bebas ditinjau dari aktivitas guru jika  $\geq 70\%$ .

Penerapan pembelajaran dikatakan efektif jika keempat kriteria yang telah dirumuskan efektif, yaitu sebagaimana terangkum di bawah ini:

- 1) Persentase aktivitas positif siswa lebih dari atau sama dengan 70%.
- 2) Persentase aktivitas positif guru lebih atau sama dengan 70%.
- 3) Persentase respon positif siswa lebih atau sama dengan 70%.
- 4) Persentase ketuntasan belajar klasikal lebih atau sama dengan 85%.

### **3. Analisis Hasil Tes Siswa**

Tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Tentu KKM ini di setiap lembaga pendidikan berbeda satu sama lain. Penentuan ketuntasan minimal ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu; kemampuan setiap peserta didik berbeda, fasilitas (sarana prasarana) setiap sekolah berbeda dengan daya dukung setiap sekolah juga berbeda. Dalam penelitian ini KKM pada pelajaran bahasa Indonesia adalah 70.

Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) jika hasil belajarnya mencapai sama atau lebih dari 70., yang dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

T<sub>t</sub> = jumlah skor total

Sedangkan satu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 80\%$  siswa yang tuntas belajarnya, dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntatasan Klaksikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas di kelas}}{\sum \text{siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

Pembelajaran dikatakan efektif ditinjau dari ketunatsan belajar siswa jika  $\geq 85\%$ .

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan tiga rumusan masalah yang terkait dengan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita bagi siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita melalui tiga fokus utama, yaitu aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.

Pada rumusan masalah pertama, yaitu aktivitas siswa, penelitian ini menguraikan bagaimana metode simulatif kreatif diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita. Aktivitas siswa diamati melalui keterlibatan mereka dalam simulasi kreatif, seperti memerankan tokoh cerita, berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai unsur cerita, merancang kembali alur cerita, serta melakukan refleksi bersama atas hasil simulasi yang telah dilakukan. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa secara aktif dan kreatif terhadap unsur-unsur cerita.

Pada rumusan masalah kedua, yaitu aktivitas guru, penelitian ini menjelaskan peran guru selama proses pembelajaran dengan metode simulatif kreatif. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing,

memberikan arahan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif agar siswa dapat mengembangkan kreativitas dan pemahaman mendalam tentang unsur intrinsik cerita. Guru juga mendorong kolaborasi antar siswa dan memfasilitasi diskusi untuk menguatkan pemahaman konsep cerita secara menyeluruh.

Pada rumusan masalah ketiga, penelitian ini bertujuan mengukur keberhasilan penerapan metode simulatif kreatif melalui hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi dan memahami unsur intrinsik cerita. Hasil belajar dianalisis berdasarkan kemampuan siswa dalam mengenali tokoh, setting, alur, tema, dan nilai moral dalam cerita yang dipelajari. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, penerapan metode simulatif kreatif terbukti meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Demikian tiga pembahasan utama dalam penelitian ini yang dijabarkan sesuai dengan data lapangan terkait penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro.

***1. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Siswa***

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam memahami unsur intrinsik

cerita yang meliputi tokoh, alur, latar, tema, dan amanat. Penguasaan unsur intrinsik cerita tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam menyusun dan menginterpretasi cerita secara efektif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, dalam praktik pembelajaran, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita karena kurangnya metode pembelajaran yang mampu melibatkan mereka secara aktif dan kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita secara mendalam.

Metode Simulatif Kreatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Metode ini menekankan pada simulasi peran dan aktivitas kreatif yang mengajak siswa untuk secara langsung berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seperti memerankan tokoh cerita, mendiskusikan alur dan latar secara kelompok, serta merekonstruksi cerita dengan cara yang kreatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Melalui penerapan metode simulatif kreatif, aktivitas siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita diharapkan meningkat secara signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, simulasi peran, eksplorasi unsur cerita, serta refleksi hasil simulasi. Kegiatan ini mendorong siswa untuk

berpikir kritis, kreatif, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menginterpretasi dan menyampaikan unsur cerita. Oleh karena itu, pembahasan mengenai aktivitas siswa dalam penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita sangat penting untuk memahami sejauh mana metode ini dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro disajikan secara deskriptif. Pengamatan dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi yang diisi oleh pengamat, yaitu guru pendamping dari SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk. Data aktivitas siswa tersebut menjadi dasar untuk menganalisis sejauh mana keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan metode simulatif kreatif, yang kemudian akan diuraikan dalam tabel dan pembahasan berikutnya. .

Indikator yang menjadi pedoman dalam pengamatan aktivitas siswa ialah (1) Siswa aktif mengikuti simulasi cerita, (2) Siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi, (3) Siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran, (4) Siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi, (5) Siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik.

Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Hal-Hal Yang Dimati					Jumlah	Total
		1	2	3	4	5		
1	Moch. Putra Pratama	4	4	3	3	3	17	85
2	Muhammad Fahmi Aminuddin	4	3	3	2	2	14	70
3	Muhammad Fahrezi Fatahillah	3	3	3	3	3	15	75
4	Muhammad Ilham Saifullah	4	4	3	3	2	16	80
5	Mursyidah Alifatun Nisa'	4	4	4	3	3	18	90
6	Naomi Yumna R.N.	4	4	3	3	3	17	85
7	Natania Indi Salwa Zahrina	3	3	3	4	4	17	85
8	Okkyanu Yudhayana	4	4	3	4	3	18	90
9	Reno Ibnu Ibni Liman	4	3	3	3	3	16	80
10	Setiyo Ainun Mahya	4	3	3	3	3	16	80
11	Sintya Nur Azizah	4	3	2	3	3	15	75
12	Tsamara Ufairatul Azka	4	4	3	3	3	17	85
13	Vicky Anugrah Ardianto	3	3	3	4	4	17	85
14	Viola Avril Divanessa	4	4	3	4	3	18	90
15	Wellyn Chrissya Putri	4	3	3	3	3	16	80
16	Yumna Kamila Salma	4	4	3	3	2	16	80
17	Zadiar Oktavian Harika	4	4	4	3	3	18	90
18	Zahira Adjie Cahyani	4	4	3	3	3	17	85
19	Zaza Fitri Qian Cantika	3	3	3	4	4	17	85
20	Zizi Fitri Qian Cantika	4	4	3	4	3	18	90
21	Arshaka Virendra Sandy	4	3	3	3	1	14	70
22	Addyasta Panjiputra Mahendra	3	3	3	3	1	13	65
23	Nandana Ardennevan	3	3	3	3	2	14	70
24	Zheefanadin Afifatun Husna	4	4	3	3	3	17	85
25	Muhammad Fadhil Arwiansyah	4	3	3	2	2	14	70
26	Charllotta Zhannon Ozella Prince Cielo	3	3	3	3	3	15	75
Jumlah							420	2100
Rata-rata							85	

***Keterangan***

Jawaban	Skor
<b>Kurang</b>	1
<b>Cukup</b>	2
<b>Baik</b>	3
<b>Sangat Baik</b>	4

**Tabel 4.2**  
**Lembar Akumulasi Aktivitas Siswa**

No.	Indikator	Kategori Pengamatan			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Siswa aktif mengikuti simulasi cerita	7	19	0	0
2.	Siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi	14	12	0	0
3.	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran	2	23	1	0
4.	Siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi	6	18	2	0
5.	Siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik	3	18	5	2
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>90</b>	<b>8</b>	<b>2</b>

#### Kriteria Aktivitas Siswa

Rentang dalam Persen	Keterangan
91%–100%	= Sangat Baik
85% - 90%	= Baik
71%–85%	= Cukup
41%–70%	= Kurang

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita melalui penerapan metode Simulatif Kreatif, diperoleh data kuantitatif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Dari total skor keseluruhan sebanyak 2.100, nilai rata-rata aktivitas siswa adalah 85, yang jika dikonversi ke dalam bentuk persentase adalah 85%. Berdasarkan

kriteria aktivitas siswa, persentase ini termasuk dalam kategori “Baik” (rentang 85%–90%).

Lebih lanjut, berdasarkan rekapitulasi indikator aktivitas siswa dalam Tabel 4.2, dapat dijelaskan bahwa pada indikator pertama yaitu *"siswa aktif mengikuti simulasi cerita"*, sebanyak 7 siswa (28%) berada dalam kategori Sangat Baik, dan 19 siswa (72%) berada dalam kategori Baik, menunjukkan seluruh siswa (100%) aktif mengikuti simulasi tanpa ada yang termasuk kategori Cukup atau Kurang.

Pada indikator kedua *"siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi"*, 14 siswa (56%) mendapat penilaian Sangat Baik dan 12 siswa (44%) Baik, yang berarti seluruh siswa (100%) mampu menampilkan ide kreatif tanpa ada yang menunjukkan kategori rendah.

Pada indikator ketiga *"siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran"*, sebanyak 2 siswa (8%) mendapat nilai Sangat Baik, 23 siswa (92%) Baik, dan 1 siswa (4%) Cukup, tanpa ada siswa yang masuk kategori Kurang. Ini menunjukkan kerja sama kelompok cukup merata dan positif di antara siswa.

Selanjutnya, pada indikator keempat *"siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi"*, terdapat 6 siswa (24%) dengan kategori Sangat Baik, 18 siswa (72%) Baik, dan 2 siswa (8%) Cukup. Ini

mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa cukup antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan simulatif.

Sementara itu, pada indikator kelima "*siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik*", tercatat 3 siswa (12%) dengan kategori Sangat Baik, 18 siswa (72%) Baik, 5 siswa (20%) Cukup, dan 2 siswa (8%) Kurang. Meski mayoritas siswa menunjukkan pemahaman yang baik, masih terdapat sebagian siswa yang kesulitan dalam mengaitkan peran yang dimainkan dengan unsur intrinsik cerita.

Secara keseluruhan, total skor dari semua indikator menghasilkan 32 siswa (26,7%) pada kategori Sangat Baik, 90 siswa (75%) pada kategori Baik, 8 siswa (6,7%) pada kategori Cukup, dan hanya 2 siswa (1,6%) pada kategori Kurang. Hal ini menunjukkan bahwa metode Simulatif Kreatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, dengan mayoritas siswa menunjukkan partisipasi aktif, kreatif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

## ***2. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Guru***

Pembelajaran unsur intrinsik cerita dengan metode simulatif kreatif dilaksanakan pada hari Jum'at, 18 Juli 2025 kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro. Pada kegiatan pembelajaran

tersebut, guru mempersiapkan berbagai hal penting sebagai penunjang kelancaran proses belajar mengajar, antara lain modul ajar yang disusun dengan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, alat peraga kreatif, serta bahan ajar pendukung seperti buku paket dan lembar kerja siswa yang dirancang khusus untuk simulasi kreatif. Selain itu, guru juga menyiapkan instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa untuk memantau jalannya pembelajaran secara sistematis.

Pada awal pembelajaran, guru membuka kegiatan dengan memberi salam, memimpin doa, dan mengondisikan suasana kelas agar siswa siap mengikuti proses pembelajaran. Guru kemudian melakukan kegiatan apersepsi dengan menghadirkan contoh unsur intrinsik cerita melalui media cerita atau ilustrasi yang menarik. Kegiatan apersepsi ini berfungsi untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi baru, sekaligus mempersiapkan kesiapan mental dan afektif siswa dalam mengikuti simulasi kreatif yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa, sehingga siswa memahami kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita. Penyampaian tujuan ini sangat penting sebagai pedoman agar siswa fokus dan mengetahui apa yang diharapkan dari mereka selama proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam simulasi kreatif.

Guru kemudian menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode simulatif kreatif, termasuk prosedur simulasi peran yang akan

dilakukan oleh siswa. Penjelasan ini bertujuan untuk memastikan siswa siap secara kognitif dan emosional mengikuti aktivitas simulasi serta aktif berinteraksi dengan teman-teman selama proses pembelajaran. Guru juga menekankan pentingnya kolaborasi, kreativitas, dan refleksi dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita melalui simulasi.

Pada kegiatan inti, guru menjalankan proses pembelajaran dengan memfasilitasi simulasi kreatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam memerankan tokoh, mendiskusikan alur dan latar cerita, serta merekonstruksi unsur intrinsik cerita secara kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memberikan arahan, membimbing diskusi, dan memberikan umpan balik konstruktif untuk mengembangkan pemahaman siswa secara mendalam.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama penerapan metode simulatif kreatif ini menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan peranannya dengan baik, mulai dari persiapan bahan, penyampaian tujuan, penjelasan prosedur simulasi, hingga fasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Data pengamatan aktivitas guru ini akan dijelaskan lebih rinci dalam tabel 4.3 berikut untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pelaksanaan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk.

Penelitian ini melibatkan teman sejawat yakni Ibu Lilik Yulistyaningsih, S.Pd.SD yang bertindak sebagai observator atau pengamat selama kegiatan

penelitian berlangsung. Sedangkan peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan strategi pembelajaran dengan menerapkan metode Simulatif Kreatif. Berikut tabel hasil pengamatan yang dilakukan oleh observator terhadap guru.

**Tabel 4.3**  
**Lembar Pengamatan Aktivitas Guru**

NO	Nama Guru	Hal-Hal Yang Dimati					Jumlah	Total
		1	2	3	4	5		
1	Rika Evalia Ariyanti, S.Pd.	4	3	3	4	4	18	90
<b>Jumlah</b>							<b>18</b>	<b>90</b>
<b>Rata-rata</b>							<b>90</b>	

**Keterangan**

Jawaban	Skor
<b>Kurang</b>	1
<b>Cukup</b>	2
<b>Baik</b>	3
<b>Sangat Baik</b>	4

**Tabel 4.4**  
**Lembar Akumulasi Aktivitas Guru**

No.	Indikator	Kategori Pengamatan			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Guru menyusun skenario simulasi sesuai cerita	V			
2.	Guru menjelaskan unsur intrinsik dengan jelas		V		
3.	Guru membimbing siswa dalam bermain peran	V			
4.	Guru melibatkan semua siswa dalam simulasi		V		
5.	Guru memberikan umpan balik terkait unsur cerita	V			
<b>Jumlah</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
		<b>80%</b>	<b>20%</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Berdasarkan data pengamatan aktivitas guru selama penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk, terlihat bahwa guru melaksanakan perannya dengan “**sangat baik**”. Dari lima indikator yang diamati, tiga indikator memperoleh kategori “**Sangat Baik,**” yaitu *guru menyusun skenario simulasi sesuai cerita, membimbing siswa dalam bermain peran, dan memberikan umpan balik terkait unsur cerita*. Hal ini menunjukkan bahwa guru secara efektif menyiapkan bahan ajar yang relevan, aktif memfasilitasi proses simulasi, serta memberikan arahan dan umpan balik yang konstruktif untuk mendukung pemahaman siswa.

Sedangkan dua indikator lainnya, yaitu *guru menjelaskan unsur intrinsik dengan jelas dan melibatkan semua siswa dalam simulasi*, mendapatkan kategori “**Baik.**” Meskipun sudah menunjukkan kinerja yang positif, hasil ini mengindikasikan masih ada peluang bagi guru untuk lebih meningkatkan kejelasan penyampaian materi dan memastikan partisipasi semua siswa selama simulasi berlangsung.

Secara kuantitatif, aktivitas guru mencapai skor rata-rata **86** dengan kategori “**Baik,**” yang menguatkan bahwa pelaksanaan metode simulatif kreatif berlangsung secara efektif dan interaktif. Tidak ditemukan kategori “**Cukup**” maupun “**Kurang,**” yang berarti guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik tanpa hambatan berarti. Secara keseluruhan, data ini menegaskan peran penting guru sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah

dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna bagi siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita

Berdasarkan data pengamatan aktivitas Guru selama penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk, terlihat bahwa sebagian besar indikator aktivitas siswa mendapatkan kategori “**Sangat Baik**” dan “**Baik.**” Secara rinci, tiga indikator memperoleh predikat sangat baik, yaitu *siswa aktif mengikuti simulasi cerita, siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi, dan siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik cerita*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif dan antusias terlibat dalam simulasi, mampu mengembangkan kreativitasnya, serta berhasil menghubungkan peran yang dimainkan dengan konsep-konsep utama unsur intrinsik cerita secara efektif.

Sementara itu, dua indikator lainnya, yakni *siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran dan siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi, mendapatkan kategori baik*. Meskipun sudah menunjukkan keterlibatan yang positif, hasil ini mengindikasikan adanya ruang untuk peningkatan dalam hal kerjasama kelompok dan peningkatan semangat selama simulasi berlangsung. Tidak ditemukan indikator yang masuk kategori cukup maupun kurang, yang menandakan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa selama pembelajaran berjalan dengan sangat baik dan efektif.

Persentase akumulasi menunjukkan **80%** kategori **sangat baik** dan **20%** kategori **baik**, yang menegaskan bahwa metode simulatif kreatif berhasil

meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran unsur intrinsik cerita. Hasil ini memperkuat peran guru sebagai fasilitator yang efektif dalam memotivasi dan membimbing siswa agar aktif, kreatif, dan mampu berkolaborasi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode simulatif kreatif terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa.

**3. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa**

Pada rumusan ketiga, penulis memaparkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode simulatif kreatif pada materi unsur intrinsik cerita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode simulatif kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, alur, latar, tema, dan amanat dalam sebuah cerita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran unsur intrinsik cerita bagi siswa.

Berikut ini disajikan table 4.5 hasil belajar siswa pada pembelajaran metode simulatif kreatif dalam materi unsur intrinsik cerita yang akan digunakan sebagai dasar analisis efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 4.5**  
**Lembar Hasil Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Moch. Putra Pratama	8	8	16	17	36	85
2	Muhammad Fahmi Aminuddin	8	8	17	16	34	83
3	Muhammad Fahrezi Fatahillah	9	7	16	19	38	89
4	Muhammad Ilham Saifullah	9	7	17	16	37	86
5	Mursyidah Alifatun Nisa'	10	9	18	19	39	95
6	Naomi Yumna R.N.	8	8	17	16	34	83
7	Natania Indi Salwa Zahrina	9	7	16	19	38	89
8	Okkyanu Yudhayana	10	9	18	19	39	95
9	Reno Ibnu Ibni Liman	7	8	16	17	33	81
10	Setiyo Ainun Mahya	7	8	18	17	34	84
11	Sintya Nur Azizah	9	7	15	16	32	79
12	Tsamara Ufairatul Azka	7	8	18	17	34	84
13	Vicky Anugrah Ardianto	9	7	15	16	32	79
14	Viola Avril Divanessa	10	9	18	19	39	95
15	Wellyn Chrissya Putri	8	8	17	16	34	83
16	Yumna Kamila Salma	9	7	16	19	38	89
17	Zadiar Oktavian Harika	9	7	17	16	37	86
18	Zahira Adjie Cahyani	8	8	16	17	36	85
19	Zaza Fitri Qian Cantika	9	7	16	19	38	89
20	Zizi Fitri Qian Cantika	10	9	18	19	39	95
21	Arshaka Virendra Sandy	7	8	16	17	33	81
22	Addyasta Panjiputra Mahendra	7	7	15	15	32	76
23	Nandana Ardennevan	24	19	17	18	18	96
24	Zheefanadin Afifatun Husna	9	7	17	16	37	86
25	Muhammad Fadhil Arwiansyah	8	8	16	17	36	85
26	Charlotta Zhannon Ozella Prince Ciello	9	7	16	19	38	89
<b>Jumlah</b>		<b>152</b>	<b>133</b>	<b>263</b>	<b>276</b>	<b>553</b>	<b>1.377</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>9,5</b>	<b>8,31</b>	<b>16,4</b>	<b>17,3</b>	<b>34,6</b>	<b>86</b>

**Tabel 4.6**  
**Keterangan Kriteria Penskoran**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bobot</b>
1	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	10%
2	Menentukan latar tempat dan waktu	10%
3	Menjelaskan alur cerita	20%
4	Menyebutkan amanat dalam cerita	20%
5	Menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita	40%

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita menunjukkan pencapaian yang cukup tinggi dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 86. Analisis aspek penilaian dilakukan berdasarkan lima indikator utama menurut, yaitu mengidentifikasi tokoh dalam cerita, menentukan latar tempat dan waktu, menjelaskan alur cerita, menyebutkan amanat dalam cerita, serta menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita dengan bobot masing-masing indikator yang berbeda. Dari kelima aspek tersebut, aspek penyusunan simulasi pendek berdasarkan cerita memiliki bobot terbesar yaitu 40%, diikuti oleh kemampuan menjelaskan alur dan menyebutkan amanat cerita masing-masing 20%, serta kemampuan mengidentifikasi tokoh dan menentukan latar yang masing-masing memiliki bobot 10%.

Secara rinci, nilai rata-rata pada aspek mengidentifikasi tokoh mencapai 9,5 dari skor maksimal 10, yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali tokoh cerita dengan sangat baik. Pada aspek menentukan latar tempat dan waktu, rata-rata nilai sebesar 8,31, menunjukkan pemahaman siswa yang cukup baik terhadap konteks latar cerita. Aspek menjelaskan alur cerita

memiliki rata-rata 16,4 dari bobot 20%, menandakan siswa cukup mampu menguraikan jalan cerita secara runtut dan jelas. Kemampuan menyebutkan amanat dalam cerita memperoleh nilai rata-rata 17,3 yang juga menunjukkan hasil yang memuaskan dalam memahami pesan moral cerita.

Yang paling menonjol adalah aspek menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita, dengan nilai rata-rata 34,6 dari bobot 40%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mampu mengaplikasikan pemahaman unsur intrinsik cerita melalui kegiatan simulasi kreatif secara aktif dan kreatif. Kemampuan ini menunjukkan efektivitas metode simulatif kreatif dalam mengembangkan keterampilan siswa tidak hanya secara teoritis, tetapi juga dalam praktik pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil belajar ini memperkuat bahwa penerapan metode simulatif kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengenal dan menginterpretasi unsur intrinsik cerita secara menyeluruh. Metode ini memberikan kontribusi positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal dan bermakna. Dengan demikian, metode simulatif kreatif layak dijadikan alternatif pendekatan dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita di SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro.

Jika ditinjau dari perolehan skor siswa, pada pembelajaran ini dikategorikan tuntas 100%. Hal ini ditunukan dengan diperolehnya nilai seluruh siswa lebih dari 75 atau KKM pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri

Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro adalah 75. Sehingga pembelajaran penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita siswa kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro sangat efektif diterapkan.

## **B. Pembahasan**

### ***1. Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Siswa***

Hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa penerapan metode *simulatif kreatif* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita secara signifikan. Hal ini selaras dengan pendapat Putri dan Ananda (2023) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang berbasis simulasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami teks sastra.

Indikator pertama, yaitu siswa aktif mengikuti simulasi cerita, menunjukkan hasil yang sangat positif dengan 26 siswa mayoritas berada pada kategori sangat baik dan baik, tanpa ada yang kurang. Hal ini menandakan bahwa metode simulatif kreatif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa merasa termotivasi untuk terlibat aktif. Keaktifan ini sangat penting karena kemampuan memahami unsur intrinsik cerita akan lebih optimal apabila siswa secara langsung terlibat dalam

proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima pasif materi (Sardiman, 2018).

Indikator kedua, kreativitas siswa dalam menampilkan ide selama simulasi juga tergolong sangat baik. Fakta bahwa tidak ada siswa yang berada di kategori cukup atau kurang memperlihatkan bahwa metode ini efektif dalam memicu kreativitas. Simulasi yang mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan ide secara bebas membuat mereka mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menginterpretasi unsur cerita. Hal ini sesuai dengan tujuan metode *simulatif kreatif* yang menekankan pengalaman belajar aktif dan inovatif (Sanjaya, 2016).

Indikator ketiga mengenai kerja sama dalam kelompok saat bermain peran, meskipun sebagian besar siswa masuk kategori baik, masih ada satu siswa yang hanya cukup. Ini menunjukkan bahwa walaupun secara umum kerja sama antar siswa sudah berjalan dengan baik, masih terdapat ruang perbaikan terutama dalam membangun komunikasi dan sinergi dalam kelompok. Menurut Huda (2020), kerja sama merupakan salah satu aspek keterampilan abad 21 yang perlu diasah melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dan berbasis praktik langsung seperti simulasi peran.

Indikator keempat, semangat siswa dalam mengikuti kegiatan simulasi juga mayoritas dalam kategori baik, dengan sebagian kecil masih di kategori cukup. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa secara umum cukup tinggi, meskipun perlu terus didorong agar semua siswa memiliki

antusiasme yang maksimal. Uno (2011) menekankan bahwa motivasi siswa akan meningkat ketika pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata dan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas.

Indikator kelima, yaitu kemampuan siswa mengaitkan peran dengan unsur intrinsik cerita, hasilnya lebih bervariasi dan sedikit lebih rendah dibanding indikator lain. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan pengalaman simulasi dengan konsep unsur intrinsik secara menyeluruh. Hal ini menjadi perhatian penting karena penguasaan unsur intrinsik merupakan tujuan utama pembelajaran. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pendalaman materi atau bimbingan dalam refleksi setelah simulasi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan lebih intensif dan memfasilitasi diskusi reflektif agar siswa dapat memahami hubungan antara peran yang dimainkan dengan unsur cerita yang dipelajari (Rusman, 2020).

Secara keseluruhan, nilai rata-rata aktivitas siswa mencapai 85%, masuk dalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa metode *simulatif kreatif* efektif dalam meningkatkan berbagai aspek penting dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, seperti keterlibatan aktif, kreativitas, kerja sama, dan motivasi siswa. Namun, masih terdapat beberapa aspek, terutama pengaitan peran dengan unsur intrinsik cerita, yang memerlukan perhatian lebih lanjut agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

**2. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Aktivitas Guru**

Pengamatan aktivitas guru selama penerapan metode simulatif kreatif menunjukkan bahwa guru menjalankan perannya dengan efektif dan kompeten dalam mendukung proses pembelajaran unsur intrinsik cerita. Hal ini tercermin dari skor rata-rata aktivitas guru sebesar 86, yang masuk dalam kategori Baik, dengan sebagian besar indikator mendapat predikat Sangat Baik dan Baik. Hasil ini sejalan dengan temuan Putri & Ananda (2023) yang menekankan pentingnya kesiapan guru dan metode kreatif dalam pembelajaran berbasis cerita.

Indikator yang mendapat kategori sangat baik meliputi:

Guru menyusun skenario simulasi sesuai cerita. Guru berhasil menyiapkan skenario simulasi yang relevan dan sesuai dengan materi unsur intrinsik cerita. Hal ini penting karena skenario yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami konteks cerita dan unsur-unsurnya secara konkret melalui pengalaman simulatif (Fitriyani, 2022).

Guru membimbing siswa dalam bermain peran. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama simulasi peran berlangsung. Bimbingan ini memastikan siswa tetap fokus, memahami tugasnya, serta mampu mengekspresikan peran secara optimal.

Penelitian oleh Wahyuni & Rosyidah (2023) menunjukkan bahwa bimbingan guru secara langsung dalam metode bermain peran mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi sastra.

Guru memberikan umpan balik terkait unsur cerita. Umpan balik konstruktif yang diberikan guru membantu siswa mengoreksi pemahaman dan meningkatkan kemampuan analisis unsur intrinsik cerita. Ini memperkuat temuan Sari dkk (2021) yang menekankan bahwa refleksi dan umpan balik selama pembelajaran sastra berbasis simulasi meningkatkan daya analisis siswa terhadap struktur teks.

Guru menjelaskan unsur intrinsik dengan jelas. Penyampaian materi sudah cukup jelas, namun tetap terdapat peluang untuk meningkatkan kualitasnya agar lebih mudah dipahami seluruh siswa. Hal ini penting untuk memastikan semua siswa memiliki pemahaman yang setara dan mendalam terhadap konsep unsur intrinsik cerita.

Guru melibatkan semua siswa dalam simulasi. Partisipasi mayoritas siswa sudah baik, namun strategi tambahan tetap diperlukan agar semua siswa dapat terlibat aktif. Menurut Lestari & Handayani (2024), keterlibatan menyeluruh siswa dalam pembelajaran simulatif dapat memperkuat kompetensi sosial dan pemahaman literasi naratif siswa.

Secara keseluruhan, guru menunjukkan kemampuan yang baik dalam mempersiapkan, menjalankan, dan mengelola pembelajaran dengan metode

simulatif kreatif. Peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif bagi siswa. Aktivitas guru yang optimal ini berdampak langsung pada peningkatan keterlibatan dan kreativitas siswa selama pembelajaran unsur intrinsik cerita.

***3. Penerapan Metode Simulatif Kreatif Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk Kab. Bojonegoro Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa***

Hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian yang cukup tinggi dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 86, yang menandakan bahwa penerapan metode simulatif kreatif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Analisis aspek penilaian dilakukan berdasarkan lima indikator utama, yakni mengidentifikasi tokoh, menentukan latar tempat dan waktu, menjelaskan alur cerita, menyebutkan amanat, serta menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita.

Pada aspek mengidentifikasi tokoh dalam cerita, siswa memperoleh nilai rata-rata 9,5 dari skor maksimal 10, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengenali tokoh cerita sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode simulatif kreatif berhasil memfasilitasi siswa dalam memahami karakter utama maupun pendukung dalam cerita secara jelas dan terperinci.

Aspek menentukan latar tempat dan waktu memiliki nilai rata-rata 8,31, yang masih cukup baik namun sedikit lebih rendah dibanding aspek tokoh. Ini mengindikasikan bahwa beberapa siswa mungkin masih memerlukan pendalaman lebih lanjut untuk memahami konteks latar cerita secara detail, baik secara tempat maupun waktu, agar interpretasi cerita menjadi lebih menyeluruh.

Nilai rata-rata pada aspek menjelaskan alur cerita sebesar 16,4 dari bobot 20%, menunjukkan siswa cukup mampu menguraikan jalan cerita secara runtut dan logis. Hal ini mengindikasikan bahwa melalui simulasi, siswa tidak hanya menerima informasi pasif tetapi juga dapat merekonstruksi alur cerita secara aktif, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam kemampuan narasi yang lebih mendalam.

Pada aspek menyebutkan amanat dalam cerita, nilai rata-rata 17,3 dari bobot 20% memperlihatkan bahwa siswa cukup berhasil memahami pesan moral atau nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Aspek ini penting karena selain aspek kognitif, pembelajaran unsur intrinsik juga bertujuan menanamkan nilai-nilai etika dan moral melalui cerita.

Aspek yang paling menonjol adalah menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita, dengan nilai rata-rata tertinggi yaitu 34,6 dari bobot 40%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami unsur-unsur cerita secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara praktis melalui simulasi kreatif. Aktivitas ini memperkuat pemahaman dan keterampilan

siswa, sekaligus meningkatkan kreativitas dan kemampuan kolaborasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, hasil belajar siswa menegaskan bahwa metode simulatif kreatif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengenal dan menginterpretasi unsur intrinsik cerita secara menyeluruh. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya mengutamakan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar yang interaktif dan menyenangkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan pada BAB sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran. Rata-rata skor aktivitas siswa mencapai 85, yang termasuk dalam kategori baik. Aktivitas siswa mencakup keaktifan dalam simulasi, ide kreatif, kerja sama dalam kelompok, semangat saat kegiatan, dan kemampuan mengaitkan peran dengan unsur intrinsik cerita. Dari 26 siswa yang diamati, mayoritas memperoleh skor dalam kategori baik hingga sangat baik, menunjukkan bahwa metode simulatif kreatif mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dalam penerapan metode simulatif kreatif pada pembelajaran unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I menunjukkan kinerja yang sangat baik. Guru mempersiapkan dengan matang berbagai perangkat pembelajaran, termasuk

modul ajar, alat peraga kreatif, dan instrumen evaluasi. Selama proses pembelajaran, guru mampu membuka pelajaran dengan baik, melakukan apersepsi yang menarik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, serta menjelaskan prosedur simulasi secara rinci. Dalam kegiatan inti, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam bermain peran, mendiskusikan alur, dan merekonstruksi unsur cerita secara kreatif dan kolaboratif. Data pada tabel pengamatan menunjukkan skor aktivitas guru sebesar 90 dengan kategori “sangat baik”, dan 80% indikator aktivitas guru juga berada pada kategori sangat baik, menandakan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan interaktif melalui metode simulatif kreatif.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran unsur intrinsik cerita dengan metode simulatif kreatif menunjukkan pencapaian yang sangat baik. Dari 26 siswa, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1.377 dengan rata-rata nilai 86, yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dan menerapkan unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, alur, amanat, dan menyusun simulasi secara efektif. Skor tertinggi terlihat pada aspek menyusun simulasi (bobot 40%) dengan rata-rata 34,6, menandakan keberhasilan metode ini dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman mendalam siswa melalui peran aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode simulatif kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita di kelas VI SD Negeri Banjarsari I.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan simpulan penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita, berikut saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak terkait:

### **1. Bagi Guru**

Diharapkan terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan partisipatif, seperti simulasi, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Guru juga sebaiknya memperkaya variasi media dan strategi pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.

### **2. Untuk Siswa**

Diharapkan lebih aktif, antusias, dan berani dalam mengikuti kegiatan simulasi, karena metode ini tidak hanya melatih pemahaman terhadap materi, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara, bekerja sama, dan berpikir kritis.

### **3. Untuk Sekolah**

Disarankan memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan pembelajaran inovatif, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung (seperti alat peraga, ruang yang memadai, dan buku bacaan), maupun pelatihan guru secara berkala agar mereka memiliki kemampuan merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas atau dengan pendekatan lain guna mengembangkan metode pembelajaran kreatif di berbagai materi pelajaran, serta membandingkan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang.

### C. Implikasi Teoretik

Implikasi teoretik dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Simulatif Kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita secara signifikan memperkuat landasan teori konstruktivisme, yakni pandangan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, metode Simulatif Kreatif menjadi wahana bagi siswa untuk mengonstruksi sendiri makna dan pemahaman terhadap unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, dan tema melalui aktivitas simulasi yang berbasis pengalaman nyata. Melalui bermain peran, misalnya, siswa tidak hanya memahami karakter tokoh secara teoretis, tetapi juga merasakan bagaimana menjadi tokoh tersebut, menghadapi konflik, dan menyelesaikan peristiwa dalam cerita. Proses ini memberikan ruang bagi terbentuknya pengetahuan yang lebih dalam, bermakna, dan tahan lama.

Lebih lanjut, metode ini juga sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). CTL menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila materi dikaitkan dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam metode Simulatif

Kreatif, pembelajaran berlangsung dalam konteks yang menyerupai kehidupan nyata misalnya melalui penyajian cerita yang dekat dengan pengalaman anak dan melibatkan siswa dalam membuat ulang cerita berdasarkan imajinasi mereka. Interaksi ini menjadikan proses belajar tidak sekadar kognitif, tetapi juga sosial dan emosional, karena siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengekspresikan ide dan perasaan mereka.

Dari perspektif pendekatan humanistik, metode simulatif kreatif juga relevan karena mengedepankan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Humanisme menekankan pentingnya pertumbuhan pribadi, pemenuhan kebutuhan psikologis, dan pembentukan kepribadian yang utuh. Dalam praktiknya, metode *simulative* kreatif memungkinkan siswa mengekspresikan diri, memahami perspektif orang lain, dan mengembangkan empati melalui aktivitas simulasi sosial dan refleksi atas pengalaman yang dimainkan. Keterlibatan emosional selama proses simulatif mendorong munculnya rasa percaya diri, penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain, serta penguatan aspek afektif dalam pembelajaran.

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperkaya teori *multiple intelligences* dari Howard Gardner, khususnya kecerdasan interpersonal dan kinestetik. Melalui interaksi sosial dan aktivitas bermain peran, siswa mengembangkan kemampuan bekerja sama, menyampaikan pendapat, dan merespons secara adaptif terhadap dinamika kelompok. Kecerdasan kinestetik pun diaktifkan ketika siswa menggunakan tubuh mereka untuk

mengekspresikan cerita atau tokoh tertentu, menjadikan pengalaman belajar lebih holistik dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap penguatan paradigma pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode Simulatif Kreatif terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap unsur intrinsik cerita, tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan afektif, sosial, dan moral siswa. Implikasi teoretik ini mendukung perlunya integrasi pendekatan interdisipliner dalam desain pembelajaran, yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan transformatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akuwa, S. K. (2020). *Penerapan metode simulasi dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VI SDN No. 84 Kota Tengah*. (Penelitian Tindakan Kelas).
- Ananda, R., & Kurniawan, D. A. (2023). *Penerapan pembelajaran berbasis simulasi kreatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Aprilia, E., Sariban, S., & Irmayani, I. (2024). *Penerapan Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Discovery Learning Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Hastapena: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora, 1(2), 107-114.
- Ardionto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Asari, Y. (2020). *Penerapan metode pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar di kelas X SMK Perpajakan Riau* (Disertasi, Universitas Islam Riau).
- Astuti, S., & Rakhmawati, E. (2021). *Penerapan metode simulasi dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 75–82.
- Damayanti, A., & Prasetyo, D. (2023). *Peningkatan keaktifan dan rasa percaya diri siswa melalui metode simulatif*. Bandung: Penerbit Andi.
- Fitriani, D., & Rizki, M. (2022). *Pengaruh kegiatan kreatif dalam metode simulasi terhadap pemahaman konsep siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriyani, R. (2022). *Penerapan metode simulasi dalam pembelajaran unsur intrinsik cerpen pada siswa kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 113–121.
- Handayani, S., & Lestari, M. (2022). *Penerapan Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Pemahaman Unsur Cerita Siswa SD*. Jurnal Cakrawala Pendidikan.
- Huda, M. (2020). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johan. (2024). *Dasar-Dasar Analisis Unsur Intrinsik Sastra*. Bandung: Alfabeta.
- Juniarno, E. D., Sariban, S., & Irmayani, I. (2024). *Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Hastapena: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora, 1(2), 81-89.
- Lestari, T., & Handayani, S. (2024). *Peran aktif siswa dalam metode pembelajaran simulatif: Studi pada pembelajaran cerita fiksi di sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 18(1), 45–53.

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, N., Supriyadi, & Wulandari, D. (2023). Efektivitas role play dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(2), 109–118.
- Putri, A., & Yuliana. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Putri, L., & Ananda, R. (2023). Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 101–110.
- Putri, M. R., & Ananda, D. N. (2023). Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra*, 11(1), 30–40.
- Putri, R. A., & Handayani, S. (2023). Pengaruh metode simulatif dalam pembelajaran sastra terhadap kepercayaan diri dan daya imajinasi siswa. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 53–60.
- Putri, R. D., & Ananda, R. (2023). Penerapan Metode Simulatif Kreatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Teks Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 102–113.
- Ramadhani, N., & Syamsul, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Simulasi Kreatif*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, D. R., & Kusumawati, N. (2022). Kendala siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita dan solusi pembelajarannya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, 10(3), 130–137.

- Sari, F., Nuraini, D., & Widodo, H. (2021). *Analisis efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 23(3), 67–75.
- Sari, R. P., & Hidayat, R. (2023). *Pembelajaran berbasis pengalaman nyata dalam meningkatkan analisis siswa*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, D., & Aditya, R. (2023). *Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Suryadnyani, N. N. S., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2024). *Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan unsur-unsur intrinsik teks narasi siswa kelas III SD Negeri 2 Belalang*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 22–35.
- Suryosubroto, B. (2022). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanti, E., & Rizky, A. (2023). *Efektivitas pembelajaran berbasis simulasi dalam meningkatkan keterlibatan emosional siswa*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Sutikno, M. Sobry. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Suwandi, S. (2005). *Hakikat dan Strategi Pembelajaran Bahasa*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, D., & Rosyidah, E. (2023). *Simulasi sebagai media pembelajaran sastra anak di sekolah dasar*. Jurnal Literasi Anak, 9(2), 82–90.
- Wulandari, T., & Suwandi, S. (2022). *Efektivitas metode simulatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa, 9(1), 85–92.
- Yuliana, E., & Saputra, R. (2023). *Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran simulatif kreatif*. Bandung: Alfabeta.

# LAMPIRAN

Lampiran 1

Modul Ajar

**MODUL AJAR**

# **BAHASA INDONESIA**



**SD Kelas**

**6**

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Rika Evalia Ariyanti, S.Pd.

Instansi : SD Negeri Banjarsari I

Tahun penyusun : Tahun 2025

Jenjang sekolah : SD

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Fase/kelas : C/VI

Bab I : Bangga Menjadi Anak Indonesia

Tema : Unsur intrinsik cerita

Hari/tanggal : Jum'at, 18 Juli 2025

Alokasi waktu : 3 JP (3 x 45 menit)

#### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang isi teks cerita
2. Peserta didik dapat menganalisis tentang unsur-unsur intrinsik cerita
3. Peserta didik dapat menjelaskan tentang unsur-unsur intrinsik cerita

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
2. Berbhineka global
3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

#### D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku siswa
2. Power point dan vidio cerita pendek (kancil dan buaya)
3. LKPD
4. Alat peraga berupa papan pertanyaan, Laptop, lcd proyektor

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

1. Peserta didik reguler
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir HOTS.

**F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

16 Peserta didik

**G. MODEL PEMBELAJARAN**

1. Simulatif Kreatif

**KOMPONEN INTI****A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN****Capaian pembelajaran**

Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

**Tujuan pembelajaran**

1. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memahami isi cerita dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita dengan teliti.
3. Melalui kegiatan presentasi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita dengan teliti.

**B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang isi teks cerita dengan benar.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menjelaskan unsur-unsur intrinsik Cerita

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kalian membaca cerita atau dongeng?
2. Apa yang kalian perhatikan dari cerita tersebut, seperti siapa tokohnya atau bagaimana jalan ceritanya?
3. Mengapa penting memahami pesan moral dari sebuah cerita?

### D. PERSIAPAN BELAJAR

Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks naratif yang sesuai jenjangnya serta solusi yang dilakukan oleh tokoh tersebut.

**Bahas Bahasa**

**Tokoh Cerita dan Sifatnya**

Di kelas 5, kalian telah mempelajari tentang unsur-unsur naratif dalam cerita. Di antaranya adalah tokoh cerita dan plot atau alur cerita. Tokoh utama cerita dapat berupa manusia, hewan, atau benda yang mengalami permasalahan di dalam cerita. Plot adalah rangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang mempunyai hubungan sebab-akibat. Plot menggambarkan bagaimana tokoh cerita menyelesaikan permasalahannya. "Tindakan atau perbuatan" tokoh dipergunakan untuk melihat atau sifatnya.

Pada cerita "Aku Anak Indonesia" kalian mengetahui bahwa tokoh Juna memiliki sifat mandiri, senang berinteraksi, dan suka menolong. Hal ini dapat kalian temukan di dalam cerita. Bagaimana sifat tokoh yang lain? Apa yang menjadi masalah dalam cerita? Semua tindakan tokoh ini membangun adegan-adegan yang terungkap dalam plot cerita. Hubungan antara sifat tokoh dan apa yang dilakukannya dalam cerita membantu menyimpulkan hubungan alur cerita. Sekarang, bacalah kembali cerita "Aku Anak Indonesia" di halaman sebelumnya. Tuliskan nama tokoh utama dan tiga tokoh pendukung dari cerita tersebut. Tuliskan sifat yang dimiliki tokoh dan apa yang dilakukannya dalam cerita.

No.	Nama Tokoh	Sifat Tokoh	Tindakannya
1.	Hana		
2.	Juna	Ceria, ramah, suka menjadi pusat perhatian.	Mengacungkan tangan dan bertanya kepada Hana di depan kelas.
3.			
4.			

Dengan membaca cerita "Aku Anak Indonesia" secara nyaring, kalian berlatih mengucapkan kata-kata yang panjang.

#### Jawaban Tokoh Cerita dan Sifatnya

No.	Nama Tokoh	Sifat Tokoh	Tindakannya
1.	Hana	Mandiri, berani, dan terbuka, tetapi kadang suka cemas	Cemas menghadapi hari pertama sekolahnya, tetapi dia berangkat sekolah sendiri, berani berpendapat dan memperkenalkan dirinya secara terbuka
2.	Juna	Ceria, ramah, suka menjadi pusat perhatian	Mengacungkan tangan dan bertanya kepada Hana di depan kelas

## **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan pendahuluan (15 menit)**

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.
2. Salah satu peserta didik memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila.
4. Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking berupa tepuk semangat.
5. Guru melakukan tes kemampuan awal melalui pertanyaan pemantik
  - Pernahkah kalian membaca cerita atau dongeng?
  - Apa yang kalian perhatikan dari cerita tersebut, seperti siapa tokohnya atau bagaimana jalan ceritanya?
  - Mengapa penting memahami pesan moral dari sebuah cerita?
6. Guru dan siswa mengaitkan materi dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
7. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### **Kegiatan inti (105 menit)**

#### **Orientasi peserta didik pada masalah**

1. Guru menjelaskan materi unsur intrinsik dengan menggunakan media power point.
2. Guru menampilkan media pembelajaran berupa video cerita dari internet yang relevan dengan tema unsur intrinsik cerita. (<https://youtu.be/x8ySfAqrfo4?feature=shared>)
3. Peserta didik diminta mengidentifikasi unsur intrinsik yang ada dalam cerita.

#### **Mengorganisasi peserta didik**

1. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang anggota.
2. Setiap kelompok diberi tugas untuk mendalami unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, tema, alur, latar, amanat.

#### **Membimbing penyelidikan mandiri atau kelompok**

1. Guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait unsur intrinsik cerita.
2. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD.
3. Guru berkeliling untuk memberikan penguatan dan membantu jika ada kesulitan.

#### **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka tentang unsur intrinsik cerita

di depan kelas.

2. Anggota kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan untuk memperkaya diskusi.

### **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

1. Peserta didik merefleksikan apa yang telah dipelajari dan mendiskusikan solusi masalah yang ditemukan dalam cerita.
  - Apa yang kalian pelajari dari cerita ini?
  - Bagaimana kalian bisa menggunakan pesan moral dari cerita ini di kehidupan sehari-hari?
2. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menarik kesimpulan bersama mengenai unsur-unsur intrinsik cerita.

### **Penutup (15 menit)**

1. Guru menggunakan papan pertanyaan untuk menilai pemahaman kelompok.
  - Papan berisi beberapa pertanyaan terkait unsur intrinsik cerita, ditempatkan di bagian depan kelas.
  - Pertanyaan-pertanyaan tersebut harus dijawab bergilir oleh kelompok.
2. Setiap anggota kelompok diberikan waktu 2-3 menit untuk menjawab pertanyaan. Kelompok lain dapat memberikan tambahan pendapat jika diperlukan.
3. Guru memberikan apresiasi atas jawaban kelompok.
4. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

### **F. REFLEKSI**

Di bagian ini peserta didik diminta melengkapi daftar isian mengenai hal-hal yang telah dipelajari. Guru dapat menambahkan hal-hal lain yang dirasa perlu. Peserta didik melakukan hal ini secara mandiri, guru hanya mendampingi dan memberi penjelasan jika ditanya. Jangan mendesak peserta didik untuk menuliskan jawaban tertentu. Jika ada peserta didik yang mengisi kolom “Masih Perlu Belajar”, ajak peserta didik tersebut berdiskusi secara personal untuk mengetahui permasalahannya. Berikan padanya kegiatan pengayaan yang menyenangkan, dan jika perlu, komunikasikan dengan orang tua.

### **REFLEKSI PEMBELAJARAN**

1. Memetakan kemampuan awal peserta didik
  - a. Pada akhir bab I ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam

- Memahami isi teks dari cerita dengan benar
- Menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita dengan benar
- Menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita dengan benar

b. Isilah nilai peserta didik dari setiap kegiatan memahami isi teks dari cerita, menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita, menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita dengan benar. Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini.

No.	Nama peserta didik	Nilai peserta didik		
		Memahami isi teks dari cerita	Menganalisis unsur intrinsik cerita	Menjelaskan unsur intrinsik cerita
1.	Moch. Putra Pratama			
2.	Muhammad Fahmi Aminuddin			
3.	Muhammad Fahrezi Fatahillah			
4.	Muhammad Ilham Saifullah			
5.	Mursyidah Alifatun Nisa'			
6.	Naomi Yumna R.N.			
7.	Natania Indi Salwa Zahrina			
8.	Okkyanu Yudhayana			
9.	Reno Ibnu Ibni Liman			
10.	Setiyo Ainun Mahya			
11.	Sintya Nur Azizah			
12.	Tsamara Ufairatul Azka			
13.	Vicky Anugrah Ardianto			
14.	Viola Avril Divanessa			
15.	Wellyn Chrissya Putri			
16.	Yumna Kamila Salma			
17.	Zadiar Oktavian Harika			
18.	Zahira Adjie Cahyani			

19	Zaza Fitri Qian Cantika			
20	Zizi Fitri Qian Cantika			
21	Arshaka Virendra Sandy			
22	Addyasta Panjiputra Mahendra			
23	Nandana Ardennevan			
24	Zheefanadin Afifatun Husna			
25	Muhammad Fadhil Arwiansyah			
26	Charlotta Zhannon Ozella Prince Cielo			

(nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini)

2. Merefleksi strategi pembelajaran: hal yang sudah baik dan perlu ditingkatkan. Berikan centang (√) sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

No.	Pendekatan/strategi	Selalu	Kadang-kadang	Tidak pernah
1.	Saya sudah menyiapkan media			
	alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2.	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang dibahas			
3.	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			

4.	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
5.	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik			
6.	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran			

Tabel contoh refleksi guru di bab 1

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini

.....

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya

.....

Kegiatan yang paling disukai peserta didik

.....

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik

.....

Buku dan sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini

.....

Catatan khusus lainnya.

.....

## H. ASESMEN/PENILAIAN

### Asesmen formatif

Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengetahui ketercapain tujuan pembelajaran.

No.	Kompetensi	Strategi penilaian	Alat penilaian
1.	Sikap	Non tes (observasi sikap)	Jurnal penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes tertulis	Pilihan jawaban
3.	Keterampilan	Non tes (presentasi)	Rubrik penilaian keterampilan

### Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif harian setelah seluruh materi unsur intrinsik cerita pada Bab I selesai diajarkan. Asesmen menggunakan instrument soal dan instrument soal dan rubrik penilaian.

## I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

## LAMPIRAN

## A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelompok

### Unsur Intrinsik Cerita

Pasangkanlah unsur intrinsik dan pengertiannya!

Unsur yang menggambarkan tokoh

Alur

Unsur yang menjadi gagasan utama

Amanat

Unsur yang menjelaskan waktu terjadinya cerita

Penokohan

Unsur yang menjelaskan pesan dalam cerita

Tema

Unsur yang menjelaskan urutan peristiwa dalam cerita

Latar

**Nama kelompok:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Kelas**

: \_\_\_\_\_

**PETUNJUK KERJA**

- Perhatikan cerita "Kancil dan Buaya" yang telah ditayangkan oleh guru.
- Diskusikan dengan anggota kelompok untuk menjawab setiap pertanyaan.
- Tuliskan jawaban dengan lengkap dan jelas pada tabel yang disediakan.

UNSUR INTRINSIK	PERTANYAAN PANDUAN	JAWABAN
<b>TOKOH</b>	SIAPAKAH TOKOH UTAMA DALAM CERITA	
	SEBUTKAN SIFAT TOKOH UTAMA	
	SIAPA SAJA TOKOH PENDUKUNG DALAM CERITA	

UNSUR INTRINSIK	PERTANYAAN PANDUAN	JAWABAN
LATAR	DIMANA CERITA TERSEBUT TERJADI	
	KAPAN PERISTIWA TERSEBUT TERJADI	
	BAGAIMANA SUASANA CERITA TERSEBUT	
ALUR	ALUR APAKAH YANG DIGUNAKAN DALAM CERITA	
	APA KONFLIK YANG DIHADAPI TOKOH UTAMA	
TEMA	APA INTI ATAU GAGASAN UTAMA DALAM CERITA TERSEBUT	
AMANAT	APA PESAN MORAL YANG DAPAT KALIAN AMBIL DALAM CERITA TERSEBUT	

## LEMBAR EVALUASI

**Nama:**

**Kelas:**

**Absen:**

### **A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

1. Unsur yang menjelaskan siapa saja pelaku dalam cerita disebut...
  - a. Latar
  - b. Tokoh
  - c. Alur
2. Amanat dalam sebuah cerita adalah...
  - a. Urutan peristiwa dalam cerita
  - b. Pesan moral yang ingin disampaikan penulis
  - c. Tempat terjadinya cerita
3. Alur dalam cerita berfungsi untuk...
  - a. Menunjukkan urutan peristiwa dalam cerita
  - b. Memperkenalkan pelaku cerita
  - c. Menggambarkan suasana cerita
4. Bagian cerita yang menjelaskan waktu, tempat, dan suasana disebut...
  - a. Tema
  - b. Alur
  - c. Latar
5. Apa yang dimaksud tema dalam cerita?
  - a. Pesan moral yang disampaikan
  - b. Ide pokok atau gagasan utama cerita
  - c. Watak pelaku dalam cerita

### **B. Isian singkat**

1. Sebutkan tiga jenis latar yang terdapat dalam cerita!
2. Apa yang dimaksud tokoh utama dalam cerita?
3. Apa yang dimaksud latar dalam cerita?
4. Sebutkan dua contoh cerita fiksi yang mengandung unsur intrinsik!
5. Jelaskan secara singkat apa yang dimaksud dengan tema dalam cerita!

### C. Uraian

1. Bacalah cerita berikut!

"Suatu hari, seorang anak bernama Lani berjalan ke hutan untuk mencari kayu bakar. Tiba-tiba, ia mendengar suara hewan yang terjebak di perangkap. Dengan keberaniannya, Lani melepaskan perangkap itu dan menyelamatkan hewan tersebut. Hewan itu pun berjanji akan selalu membantu Lani kapan pun dia membutuhkan bantuan."

Identifikasilah unsur-unsur intrinsik dari kutipan cerita di atas:

- Tokoh
  - Tema
  - Latar
  - Alur
  - amanat
2. sebutkan dan jelaskan lima unsur intrinsik cerita yang terdapat dalam cerita fiksi!

### KUNCI JAWABAN

#### A. Pilihan ganda

1. B
2. B
3. A
4. C
5. A

#### B. Isian singkat

1. Latar tempat, latar suasana, latar waktu
2. Tokoh utama adalah karakter yang paling banyak terlibat dalam cerita, menjadi pusat perhatian, dan memengaruhi jalannya alur cerita.
3. Latar adalah tempat, waktu, dan suasana yang menjadi setting atau gambaran di mana dan kapan cerita berlangsung.
4. Bawang merah bawang putih dan si kancil
5. Tema adalah ide utama atau gagasan pokok yang menjadi inti cerita dan menjadi dasar pengembangan alur serta tokoh.

### C. Uraian

1. a. **Tokoh:** Tokoh utama adalah Lani; tokoh tambahan adalah hewan yang terjebak.  
b. **Tema:** Keberanian dan kebaikan hati.  
c. **Latar:** Waktu: Siang hari. Tempat: Di hutan. Suasana: Tegang namun berakhir dengan rasa syukur.  
d. **Alur:** Awal: Lani berjalan ke hutan untuk mencari kayu bakar. Tengah: Ia menemukan hewan terjebak dan berusaha menyelamatkannya. Akhir: Hewan berjanji akan membantu Lani kapan pun dibutuhkan.  
e. **Amanat:** Berbuat baik kepada makhluk lain akan membawa kebaikan kembali kepada diri sendiri.
2. a. **Tokoh:** Pelaku dalam cerita, baik tokoh utama maupun pendukung  
b. **Tema:** Ide utama atau gagasan pokok yang menjadi inti cerita  
c. **Alur:** Urutan peristiwa dalam cerita, biasanya terdiri dari awal, tengah, dan akhir.  
d. **Latar:** Tempat, waktu, dan suasana yang membentuk setting cerita.  
e. **Amanat:** Pesan moral atau pelajaran yang ingin disampaikan oleh penulis melalui cerita.

### B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

#### Buku bacaan siswa

- Buku-buku bacaan fiksi maupun nonfiksi seperti kancil dan buaya, bawang merah bawang putih, si kancil, malin kundang, dan lain sebagainya.
- Buku lks bahasa indonesia kelas 6 SD

#### Buku bacaan guru

- Artikel atau jurnal tentang unsur intrinsik cerita.
- Buku panduan guru bahasa indonesia kelas 6 SD

### C. GLOSARIUM

**Alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang.

**Asesmen:** upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu.

**Asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

**Nonfiksi:** teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta .

**Fiksi:** karya sastra yang dibuat berdasarkan imajinasi pengarang, tidak berdasarkan kenyataan atau fakta yang sebenarnya.

**Tokoh:** Pelaku atau karakter dalam sebuah cerita yang berperan dalam jalannya cerita.

**Tema:** Ide utama atau gagasan pokok yang menjadi dasar cerita.

**Latar:** Tempat, waktu, dan suasana yang menjadi gambaran dalam sebuah cerita.

**Alur:** Urutan peristiwa atau kejadian dalam cerita, mulai dari awal, tengah, hingga akhir.

**Amanat:** Pesan moral atau nilai kehidupan yang ingin disampaikan penulis melalui cerita.

**Cerita Fiksi:** Jenis cerita yang bersifat imajinatif atau tidak berdasarkan fakta, seperti dongeng atau cerita pendek.

**Narasi:** Bentuk teks yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa.

#### **D. DAFTAR PUSTAKA**

Administrator.2024.Lukisan Ajaib Yang Menginspirasi.

<https://sdn13.bimakota.sch.id/web/detail-berita/1965/lukisan-ajaib-yang-menginspirasi>.

Asesmen dan Pembelajaran. 2020. Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran. Pusmenjar Kemendikbud RI.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Bahasa Indonesia: Anak-anak yang mengubah dunia, SD kelas IV. Penulis: Ade Kumalasari, Latifah. Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Bahasa Indonesia: Bergerak Bersama, SD Kelas VI. Penulis: Evy Verawaty, Zulqarnain. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui  
Kepala SD Negeri Banjarsari I

Bojonegoro, 18 Juli 2025  
Guru Kelas 6

**Sunarti, S.Pd.SD**

NIP.19690110 199403 2 013

**Rika Evalia Ariyanti, S.Pd**

NIP. 19870128 200903 2 002

## Lampiran 2

### Lembar Aktivitas Siswa

No.	Indikator	Kategori Pengamatan			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Siswa aktif mengikuti simulasi cerita				
2.	Siswa menampilkan ide kreatif dalam simulasi				
3.	Siswa bekerja sama dalam kelompok saat bermain peran				
4.	Siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan simulasi				
5.	Siswa mampu mengaitkan peran dengan unsur intrinsik				
<b>Jumlah</b>					

**Lampiran 3****Lembar Aktivitas Guru**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kategori Pengamatan</b>			
		<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
1.	Guru menyusun skenario simulasi sesuai cerita				
2.	Guru menjelaskan unsur intrinsik dengan jelas				
3.	Guru membimbing siswa dalam bermain peran				
4.	Guru melibatkan semua siswa dalam simulasi				
5.	Guru memberikan umpan balik terkait unsur cerita				
<b>Jumlah</b>					

**Lampiran 4****Keterangan Kriteria Penskoran**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bobot</b>
1	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	10%
2	Menentukan latar tempat dan waktu	10%
3	Menjelaskan alur cerita	20%
4	Menyebutkan amanat dalam cerita	20%
5	Menyusun simulasi pendek berdasarkan cerita	40%

## Lampiran 5

### Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran

#### Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk

#### Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Siswa



Siswa menyimak PPT unsur intrinsik cerita



Siswa melakukan metode simulatif kreatif

## Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran

### Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk

#### Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Guru



Guru menjelaskan tentang unsur-unsur intrinsik dalam cerita

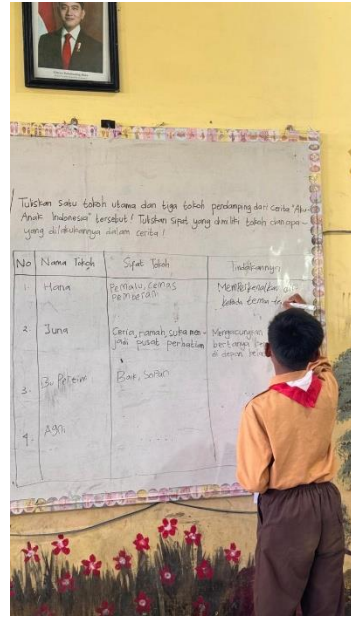


Peneliti melakukan wawancara terkait penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita

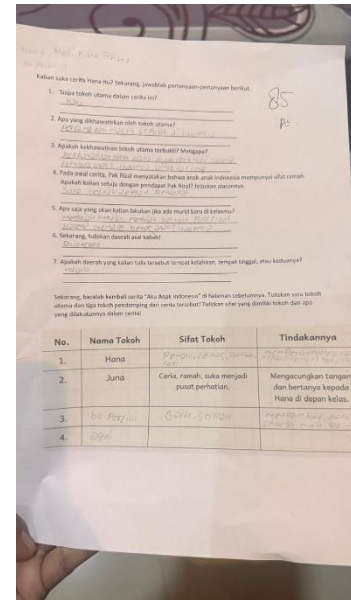
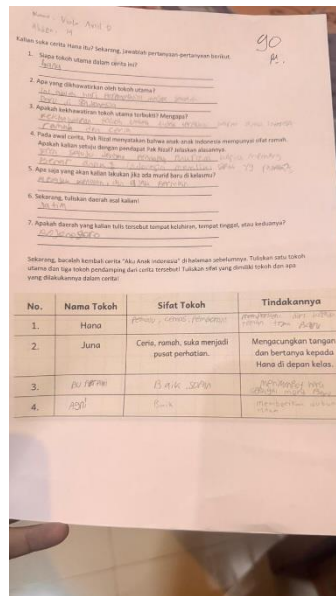
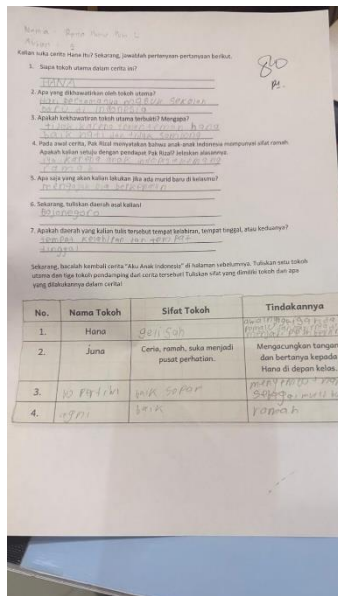
## Dokumentasi Penerapan Metode Simulatif Kreatif dalam Pembelajaran

### Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri Banjarsari I Kec. Trucuk

### Kab. Bojonegoro Ditinjau dari Aktivitas Guru



Siswa mengerjakan soal tentang unsur instrinsik cerita



Hasil belajar siswa dalam penerapan metode simulatif kreatif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita