

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri atas guru, siswa dan tenaga lainnya. Material yang meliputi papan tulis, meja, kursi dan peralatan pembelajaran lainnya. Pembelajaran bukan hanya dilakukan dalam ruangan saja, tetapi juga dapat dilaksanakan di perpustakaan (Hamalik, 2014:57).

Degeng dalam Uno (2011:83) mengemukakan bahwa pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pada pengertian ini secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:3).

Mager dalam (Hamalik, 2014:77), merumuskan konsep tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada *tingkah laku* siswa atau *perbuatan* (performance) sebagai

output (keluaran) pada diri siswa, yang dapat diamati. Output tersebut menjadi petunjuk, bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar. Pada mulanya siswa tidak dapat menunjukkan tingkah laku tertentu, setelah belajar dia dapat melakukan tingkah laku tersebut. Ini berarti, siswa telah belajar. Dengan kata lain, proses pembelajaran memberikan dampak tertentu pada tingkah laku siswa.

Dick dan Carrey dalam Uno (2011:91) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran harus jelas dan dapat diukur, berbentuk tingkah laku. Kunci utama dalam tujuan pembelajaran adalah siswa, mata pelajaran, dan guru, karena dilihat dari kebutuhan siswa yang ditentukan hasil belajar dengan kaitan terhadap kurikulum yang diterapkan. Guru merupakan sumber utama tujuan siswa dalam mencapai tujuan yang bermakna dan dapat diukur (Hamalik, 2014:76).

Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru (*taught curriculum*) dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2) pengalaman belajar

langsung peserta didik (*learned-curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis.

Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect* (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran tidak langsung adalah proses pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 semua kegiatan yang terjadi selama belajar di sekolah dan di luar dalam kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan sikap (Kemendikbud, 2013).

Baik pembelajaran langsung maupun pembelajaran tidak langsung terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4. Keduanya, dikembangkan secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi wahana untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2. Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-1 dan KI-2.

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya untuk

membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan (Abidin, 2013:6).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran Bahasa berbasis teks, Bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial-budaya akademis. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks dilaksanakan dengan menerapkan prinsip bahwa (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata-kata atau kaidah-kaidah kebahasaan, (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena dalam bentuk bahasa yang digunakan itu tercermin ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunaannya, dan (4) bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia (Kemendikbud, 2013).

2.1.1 Menulis Cerita Pendek

Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Berdasarkan empat keterampilan tersebut, menulis termasuk keterampilan yang sangat penting dan harus dikuasai oleh siswa dan guru karena dengan menulis, peserta didik dapat menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.

Akhadiah dalam Abidin, (2012:181) memandang menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktiknya proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang utuh. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2006:3). Lebih lanjut, Gie (dalam Abidin, 2012:181) menyatakan bahwa menulis memiliki kesamaan makna dengan mengarang yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Abidin (2013:187) mengatakan terdapat tiga tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan guru di sekolah. Ketiga tujuan tersebut adalah (1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, (2) mengembangkan kemampuan siswa menulis, (3) membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis. Ketiga tujuan ini merupakan tujuan minimal yang harus dicapai siswa melalui proses pembelajaran menulis yang dialaminya.

Sehubungan dengan tujuan menulis, Hugo Hartig (Tarigan, 2008:25—26) merangkumnya sebagai berikut.

a. *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)

Menulis sesuatu karena tugas atau ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.

Contohnya tugas yang diberikan guru untuk siswa.

b. *Altruistic Purpose* (tujuan *altruistik*)

Menulis yang bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan

penalarannya, ingin membuat hidup pembaca lebih mudah dan merasa senang dengan tulisan tersebut.

c. *Persuasif Purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

d. *Informational Purpose* (tujuan informasional)

Tulisan yang bertujuan memberikan informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca

e. *Self-Expresive Purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri pengarang kepada pembaca.

f. *Creative Purpose* (tujuan kreatif)

Tulisan yang bertujuan erat dengan tujuan pernyataan diri, tapi tujuan ini melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai artistik dan kesenian.

g. *Problem-Solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Tulisan yang bertujuan untuk menjelaskan secara cermat dan rinci tentang gagasan untuk dapat dimengerti dan diterima pembaca (Hipple dalam Tarigan, 2008:26).

Cerita pendek dapat diartikan sebagai cerita berbentuk prosa yang pendek (Suyanto, 2012:46). Cerita pendek adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur (Kurniawan, 2012:59). Cerita pendek dibangun oleh

unsur-unsur yang saling terpadu. Unsur-unsur tersebut adalah tokoh (dan penokohan), alur, latar, gaya bahasa, dan sudut pandang. Penjelasan tentang unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut (Suyanto, 2012:46—54).

1. Tokoh dan Penokohan

Di dalam mengkaji unsur-unsur ini ada beberapa istilah yang mesti dipahami, yakni istilah tokoh, watak/karakter, dan penokohan. Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh tidak selalu berwujud manusia, tapi bergantung pada siapa atau apa yang diceritakannya itu di dalam cerita. Watak/karakter adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut. Adapun penokohan atau perwatakan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam suatu cerita.

2. Alur dan Pengaluran

Alur adalah rangkaian peristiwa yang saling berkaitan karena hubungan sebab akibat. Cara menganalisa alur adalah dengan mencari dan mengurutkan peristiwa demi peristiwa yang memiliki hubungan kausalitas saja. Adapun pengaluran adalah urutan teks. Dengan menganalisa urutan teks ini, pembaca akan tahu bagaimana pengarang menyajikan cerita itu, apakah dengan teknik linier (penceritaan peristiwa-peristiwa yang berjalan saat itu), teknik ingatan (*flashback*) atau bayangan (menceritakan kejadian yang belum terjadi).

3. Latar

Abrams dalam Suyanto (2012:50) mengemukakan bahwa latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi : 1) latar tempat yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita,

baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dan lain-lain; 2) latar waktu yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain; 3) latar sosial yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.

4. Gaya Bahasa (*Style*)

Gaya bahasa (*style*) adalah cara mengungkapkan bahasa seorang pengarang untuk mencapai efek estetis dan kekuatan daya ungkap. Untuk mencapai hal tersebut, pengarang memberdayakan unsur-unsur *style* tersebut, yaitu dengan diksi (pemilihan kata), pencitraan (penggambaran sesuatu yang seolah-olah dapat diindra pembaca), majas, dan gaya retorik.

5. Penceritaan

Penceritaan sering disebut juga sudut pandang (*point of view*), yaitu dilihat dari sudut mana pengarang (narator) bercerita, terbagi menjadi dua, yaitu pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah memakai kata ganti “aku”. Sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama

6. Tema

Tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Tema ini akan diketahui setelah seluruh unsur prosa-fiksi itu dikaji.

Selain unsur instrinsik diatas, terdapat juga struktur teks cerita pendek yang membangun cerita pendek itu sendiri. Struktur tersebut sebagai berikut (Kemendikbud, 2014).

1. Orientasi yaitu bagian awal teks narasi yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.
2. Komplikasi yaitu bagian dalam teks narasi yang berisi tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem).
3. Resolusi yaitu bagian akhir teks narasi yang berisi pemecahan masalah.

2.1.2 Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek

Pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan tertentu. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Kegiatan menulis tidak lepas dari aktivitas siswa maupun aktivitas guru dalam pembelajaran. Pembelajaran menulis sebagai sebuah proses mengembangkan aktivitas siswa untuk menghasilkan sebuah tulisan dengan bimbingan, arahan, dan motivasi guru. Menulis teks cerita pendek merupakan sebuah komponen yang dibelajarkan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Kegiatan menulis teks cerita pendek adalah kegiatan menulis sebuah cerita yang dikembangkan dari ide penulis dengan kreativitas dan imajinatifnya.

Teks cerita pendek merupakan teks yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII pada Kurikulum 2013 yang tertuang pada empat kompetensi dasar, yaitu menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa sebagai sarana memahami informasi lisan dan tulis; memiliki perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat Indonesia yang penuh makna;

membedakan teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks baik secara lisan maupun tulisan; dan menyusun teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

2.2 Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran (Suliani,2011:5). Dick dan Carey dalam Suliani, (2011:4) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Kozna dalam Uno, (2011:1), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Uno, 2011:3).

Berdasarkan teori-teori diatas, peneliti mengacu pada teori Uno bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran dan pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek, guru harus mempertimbangkan situasi dan kondisi peserta didik, misalnya jenjang siswa yang akan diajarkan, kemudian guru juga mempertimbangkan sumber belajar, seperti guru menyiapkan contoh cerita pendek dapat berupa teks maupun video. Guru juga mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, setiap guru pasti mengetahui karakteristik siswanya, dari itulah guru mempersiapkan strategi pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1 Pendekatan dalam Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Suryani dan Agung,2012:5).

2.2.1.1 Pendekatan Santifik

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang

dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang ditemukan. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak tergantung dari informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu (Kurniasih dan Sanidan , 2013:30).

Pendekatan saintifik adalah pendekatan di dalam kegiatan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas dan temuan-temuan siswa. Pengalaman belajar yang mereka peroleh tidak bersifat indoktrinasi, hafalan, dan sejenisnya. Pengalaman belajar, baik itu yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap mereka peroleh berdasarkan kesadaran dan kepentingan mereka sendiri (Kosasih,2014:72).

Berdasarkan teori diatas, peneliti mengacu pada teori Kosasih bahwa pendekatan saintifik adalah pendekatan di dalam kegiatan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas dan temuan-temuan siswa. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek, siswa ditekankan untuk mempunyai kreatifitas, imajinasi, dan temuan-temuan siswa untuk menciptakan sebuah karya yaitu cerita pendek. Melalui proses mengamati, menanya, menalar, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, siswa

diharapkan mampu menghasilkan karya cerita pendek yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Kurniasih dan Sani, (2013:33) memberikan beberapa karakteristik pembelajaran dengan metode saintifik, sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa.
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum, atau prinsip.
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- d. Dapat mengembangkan karakter siswa.

Kurniasih dan Sani, (2013:33—34) mengemukakan tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik berdasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut, sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- b. Untuk membantu kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- e. Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- f. Untuk mengembangkan karakter siswa.

Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berikut langkah-langkah pendekatan saintifik (Kosasih, 2014:73).

1. Mengamati

Kegiatan mengamati bertujuan untuk memperoleh gambaran umum dari suatu objek materi yang berkenaan dengan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Selain berperan sebagai fasilitator yakni sebagai penyedia objek pengamatan, guru pun dituntut untuk menjadi motivator. Siswa didorong untuk tertarik dengan objek yang akan mereka amati. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah berikut.

- a. Menentukan objek pengamatan sesuai dengan KD yang akan dipelajari.
- b. Menentukan aspek-aspek yang perlu diamati siswa sesuai dengan indikator pembelajaran.

- c. Menuliskan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan siswa selama kegiatan pengamatan.
- d. Menyiapkan skenario pembelajaran lanjutan setelah melakukan proses pengamatan.

2. Menanya

Pihak menanya dalam pendekatan saintifik adalah siswa. Pertanyaan yang muncul diharapkan terkait dengan objek yang telah diamatinya. Pada tahap ini, peserta didik harus berkembang sikap kreativitas, rasa ingin tahu, dan sikap kritis selain kemampuan merumuskan pertanyaan yang benar. Kegiatan yang harus dilakukan guru agar kegiatan bertanya tersebut efektif adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan kejelasan rambu-rambu kepada para siswa tentang materi pertanyaan yang harus mereka ajukan.
- b. Menampung semua pertanyaan yang diajukan siswa.
- c. Menyeleksi pertanyaan siswa disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah ditetapkan.
- d. Menetapkan pertanyaan-pertanyaan yang layak untuk dicari ataupun di diskusikan kemungkinan-kemungkinan jawabannya melalui diskusi kelompok ataupun diskusi kelas.

3. Bernalar

Pertanyaan-pertanyaan siswa yang sudah terkumpul tentu saja harus dijawab. Kegiatan menjawab pertanyaan-pertanyaan itulah yang dimaksud dengan bernalar. Caranya dengan melakukan kegiatan seperti dalam pengamatan awal tetapi prosesnya lebih interaktif dengan harapan fakta yang dikumpulkan siswa

lebih banyak sehingga memadai untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan itu. Oleh karena itu, peran guru sangat dituntut dalam penyediaan sarana belajar antara lain dengan menyiapkan berbagai referensi yang bisa digunakan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan itu. Mereka perlu dibawa ke perpustakaan, melakukan sejumlah penghematan lapangan, melakukan serangkaian percobaan di laboratorium, ataupun diminta untuk mewawancarai narasumber tertentu.

4. Mengasosiasi

Mengasosiasi dalam pendekatan saintifik, diartikan sebagai menerapkan pemahaman atas suatu konsep kepada konsep lain yang sejenis atau yang berbeda. Kegiatan belajar yang dilakukan adalah menambah keluasan dan kedalaman pemahaman siswa dengan mengaitkan pemahaman sebelumnya pada konteks pembelajaran yang sejenis atau bahkan yang bertentangan. Guru harus memfasilitasi dengan menyediakan sejumlah referensi dan latihan yang bisa memperkaya dan memperdalam pemahaman mereka terkait kompetensi dasar yang sedang dikembangkan.

5. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan berarti menyampaikan hasil kegiatan sebelumnya kepada orang lain, baik secara lisan ataupun tertulis. Selain sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas siswa, kegiatan mengomunikasikan penting dalam mengembangkan sikap jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab. Kegiatan yang dimaksudkan bisa dengan cara-cara berikut.

- a. Silang baca antara siswa.
- b. Membacakan pendapat pribadi ataupun hasil diskusi kelompok untuk mendapatkan tanggapan dari siswa lainnya.
- c. Berpresentasi di depan kelas dengan menggunakan media tertentu, seperti LCD sehingga menyerupai kegiatan diskusi umum.
- d. Memajang karya di majalah dinding.
- e. Memasukkan karya di blog internet.
- f. Kunjung karya berarti siswa mengunjungi karya temannya.

6. Mengkreasikan

Langkah mengomunikasikan diharapkan bukan langkah terakhir di dalam proses pembelajaran. Setelah itu, para siswa bisa melakukan sejumlah kreativitas yang manfaatnya tidak hanya berkaitan dengan kepentingan pembelajaran atau semacam tugas-tugas sekolah yang memenuhi tuntutan KD. Suatu proses pembelajaran yang ditempuhnya, mereka dapat pula menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam wujud sikap, pengetahuan, atau keterampilan baru.

2.2.1.2 Pendekatan Komunikatif

Larsen-Freeman dalam Priyatni (2014:117) mengemukakan bahwa pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa adalah pendekatan yang mementingkan penguasaan bahasa target dalam konteks komunikasi nyata. Dalam pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif, peserta didik dilatih untuk menggunakan kaidah-kaidah bahasa dalam konteks komunikasi nyata.

Larsen-Freeman dalam Priyatni (2014:118—119) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif sebagai berikut.

1. Bahasa yang dilatihkan adalah bahasa target yang digunakan dalam konteks komunikasi nyata. Bahasa yang autentik bukan bahasa yang sudah direkayasa.
2. Fokus pada kompetensi komunikatif, memahami bahasa secara lisan atau tulisan seperti yang digunakan oleh pembicara/penulis.
3. Bahasa target digunakan sebagai sarana komunikasi bukan sebagai objek studi.
4. Peserta didik dilatih untuk mengekspresikan idenya baik secara lisan maupun tulis.
5. Kesalahan ditolerir dan dipandang sebagai sebuah proses alamiah dalam perkembangan keterampilan berbahasa. Keberhasilan peserta didik lebih banyak ditentukan oleh aspek kelancaran dibandingkan dengan keakuratan dalam menggunakan bahasa.
6. Tugas utama pendidik adalah memfasilitasi terjadinya proses komunikasi.
7. Interaksi dalam komunikasi akan mendorong kerja sama antara peserta didik dan memberikan kesempatan untuk menegosiasikan makna.
8. Konteks sosial dalam peristiwa komunikasi merupakan unsur penting dalam memaknai suatu ujaran.
9. Belajar menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang sesuai dengan konteks penggunaannya adalah salah satu bagian dari kompetensi komunikatif.
10. Peran guru dalam peristiwa komunikasi sebagai pembimbing.

11. Dalam berkomunikasi, peserta didik harus berlatih tidak hanya apa yang dikatakan, tetapi bagaimana mengatakannya.
12. Peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengembangkan strategi menginterpretasikan bahasa sesuai dengan yang dimaksud oleh pembicara.

Larsen-Freeman dalam Priyatni (2014:119) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis teks adalah salah satu model pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif. Berikut ini disajikan tahap-tahap pembelajaran berbasis teks.

1. Pembangunan konteks (*building knowledge of the field*)

Pembangunan konteks merupakan pembicaraan topik yang akan dibahas. Kegiatan ini bersifat interaktif antara guru dan peserta didik serta antarpeserta didik.

2. Pemodelan Teks (*modeling of text*)

Pemodelan teks merupakan pengenalan beragam teks baik lisan maupun tulis kepada peserta didik. Peserta didik diajak membaca contoh teks, mengenali struktur isi dan ciri bahasanya.

3. Pemecahan Masalah Bersama (*joint construction of text*)

Pemecahan masalah bersama merupakan kegiatan belajar dalam kelompok, yaitu peserta didik secara bersama-sama atau berpasangan mengerjakan pelatihan-pelatihan berbahasa yang ditugaskan oleh guru.

4. Pemecahan Masalah secara Mandiri (*independent construction of text*)

Pada tahap ini siswa diharapkan mampu menyelesaikan pelatihan-pelatihan berbahasa secara mandiri atau spontan dalam konteks baru yang berbeda dengan tahap kerja kelompok.

2.2.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan pembelajaran tersebut (Abidin, 2013:30). Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Komalasari, 2013:57).

Variabel dalam model pembelajaran pada kurikulum 2013 diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu.

1. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan KD yang sedang dipelajari siswa (Kosasih, 2014:88). Bern dan Erickson dalam Komalasari (2013:59) menegaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Kurikulum 2013 menurut Permendikbud nomor 81a tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Di dalam pembelajaran berbasis masalah, pusat pembelajaran adalah peserta didik sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya

secara berpasangan ataupun berkelompok (kolaborasi antar peserta didik) (Kurniasih dan Sani, 2014:75).

2. *Project Based Learning* merupakan pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata (Bern dan Erickson dalam Komalasari, 2013:70).

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi atau prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata (Kemendikbud, 2013).

3. *Discovery Learning* merupakan metode atau model pembelajaran yang lebih menekankan pada penemuan suatu konsep. Hal ini diungkapkan Bruner dalam Komalasari (2013:21) yang mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai tujuan (Kurniasih dan Sani, 2014:65).

Berdasarkan teori di atas, peneliti mengacu pada teori Komalasari bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek, setiap guru harus menyajikan pembelajaran awal hingga penutup dengan cara khas guru karena pembelajaran menulis cerita pendek harus menuntun siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinatifnya hingga siswa dapat menciptakan sebuah cerita pendek sehingga di sini guru berperan aktif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang tepat pada pembelajaran menulis cerita pendek adalah model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terletak pada aktivitas peserta didik untuk menghasilkan

produk sampai dengan mempresentasikan produk pembelajarannya. Dalam hal pembelajaran menulis cerita pendek, produk yang dihasilkan adalah karya tulis cerita pendek.

2.2.3 Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek

Secara harfiah, kata media berarti perantara atau pengantar. Brown dalam Suliani, (2011:4) mengatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam mengajarkan peserta didik dapat memengaruhi efektivitas program intruksional. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya pembelajaran dalam diri mereka (Suliani, 2011:4).

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan teori di atas, peneliti mengacu pada teori Gerlach & Ely bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek, media pembelajaran dapat berupa manusia seperti pengalaman teman lainnya, materi

seperti video atau teks cerita pendek yang guru persiapkan, atau kejadian seperti kejadian yang pernah dialami, dilihat atau didengar oleh peserta didik. Dari media tersebut, siswa mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya untuk menciptakan karya cerita pendek.

Suliani (2011:10—11) mengklasifikasikan 4 macam fungsi media sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, dari pendidikan yang menekankan pada pembelajaran akademis ke pembelajaran yang menekankan pada kebutuhan anak atau sebagai kecakapan hidup (*life skill*) untuk menghadapi tantangan hidup ada era globalisasi.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik.
3. Memberikan kejelasan (*classification*) untuk mendapatkan pengalaman yang lengkap, yaitu pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi berkembang.
4. Memberikan rangsangan (*stimulasi*) untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya sehingga pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara tuntas.

Media yang digunakan guru dalam pembelajaran bermacam-macam, manun Sri Anita Wiryaman dalam Suryani dan Agung (2012:140—143) mengklasifikasikan menjadi sebagai berikut.

1. Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan.
2. Media audio adalah jenis media yang didengar. Jenis media ini adalah *cossete tape recorder* dan radio.

3. Media audiovisual adalah media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar. Jenis media ini antara lain televisi dan video kaset.
4. Benda asli dan orang adalah media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.
5. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

2.3 Tahapan Pembelajaran

Guru melakukan kegiatan pembelajaran dikelas meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian pembelajaran.

2.3.1 Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu atau kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup Identitas Mata Pelajaran, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), Materi Pokok atau pembelajaran, kegiatan Pembelajaran, Indikator, Penilaian, Alokasi Waktu, dan Sumber Belajar (Depdiknas dalam Komalasari, 2013:80). Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan penjabaran dari silabus yang telah disusun pada langkah sebelumnya. Didalam RPP tercermin kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. RPP berfungsi sebagai rambu-rambu bagi guru dalam mengajar. Rambu-rambu tersebut berupa tujuan akhir yang akan dicapai setelah

pembelajaran, materi belajar apa yang akan disampaikan, metode pembelajaran apa yang akan digunakan oleh guru, langkah-langkah pembelajaran apa yang akan ditempuh, alat atau sumber belajar apa yang akan digunakan, serta terakhir apa bentuk penilaian yang akan dilaksanakan (Komalasari, 2013:193—194).

Peneliti mengacu pada teori Komalasari bahwa di dalam RPP tercermin kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, guru harus membuat RPP dengan kompetensi yang akan dibelajarkan yaitu KD 4.2 menyusun teks cerita pendek dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Pada RPP berisi tujuan, materi belajar apa yang akan disampaikan, metode pembelajaran apa yang akan digunakan oleh guru, langkah-langkah pembelajaran apa yang akan ditempuh, alat atau sumber belajar apa yang akan digunakan, serta terakhir apa bentuk penilaian yang akan dilaksanakan pada pembelajaran menulis cerita pendek.

Kemendikbud (2013) mengemukakan prinsip-prinsip penyusunan RPP, sebagai berikut.

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan ditingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.
5. Mengakomodasi pada keterkaitan dan keterpaduan KD, keterkaitan dan keterpaduan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator

pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.

6. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
7. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

RPP paling sedikit memuat: (i) tujuan pembelajaran, (ii) materi pembelajaran, (iii) metode pembelajaran, (iv) sumber belajar, dan (v) penilaian. Komponen-komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini.

Sekolah : Matapelajaran : Kelas/Semester : Materi Pokok : Alokasi Waktu :
A. Kompetensi Inti (KI) B. Kompetensi Dasar dan Indikator 1. _____ (KD pada KI-1) 2. _____ (KD pada KI-2) 3. _____ (KD pada KI-3) Indikator: _____ 4. _____ (KD pada KI-4) Indikator: _____
Catatan: <i>KD-1 dan KD-2 dari KI-1 dan KI-2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung.</i>
C. Tujuan Pembelajaran D. Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok) E. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran) F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran 1. Media 2. Alat/Bahan 3. Sumber Belajar G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran 1. Pertemuan Kesatu: a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (...menit)

- b. Kegiatan Inti (...menit)
- c. Penutup (...menit)
- 2. Pertemuan Kedua:
 - a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (...menit)
 - b. Kegiatan Inti (...menit)
 - c. Penutup (...menit), dan seterusnya.
- H. Penilaian
 - 1. Jenis/teknik penilaian
 - 2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - 3. Pedoman penskoran

Sumber : Kosasih, (2014:146)

Berdasarkan format di atas, RPP meliputi komponen-komponen berikut.

1. Identitas mata pelajaran meliputi nama sekolah, kelas, semester, mata pelajaran, materi pokok, dan jumlah pertemuan.
2. Kompetensi Inti

KI menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dicapai siswa pada setiap kelas dan lebih lanjut dirinci dalam kompetensi dasar mata pelajaran. KI mencakup tiga ranah yaitu spritual-sosial (sikap, KI-1, KI-2), pengetahuan (KI-3), keterampilan (KI-4). Keempat kompetensi itu dapat dikutip seutuhnya dari kurikulum. Namun, untuk keefektifan pengutipan KI cukup untuk RPP bagian depan, pada RPP selanjutnya bisa dikosongkan.
3. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu. KD berfungsi rujukan perumusan tujuan dan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan arah atau sasaran dari suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, rumusnya harus jelas dan lengkap yakni

meliputi unsur siswa (*audiens*), perilaku yang diharapkan (*behavior*), kondisi atau cara belajar siswa (*condition*), dan tingkat pencapaiannya baik secara kualitatif atau kuantitatif (*degree*). Oleh karena itu, rumusan tujuan dinyatakan dengan ABCD (*audiens, behavior, conditions, degree*). Tujuan dirumuskan dari KD dalam kurikulum.

5. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian suatu KD. Indikator juga berfungsi sebagai penanda ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. Indikator seharusnya diturunkan dari KD atau dari tujuan pembelajaran yang mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yakni kata kerja yang dapat diamati dan diukur melalui proses penilaian.

6. Materi Ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan KD atau rumusan indikator pencapaian kompetensi.

7. Alokasi Waktu

Alokasi waktu berarti lamanya proses pembelajaran yang diperlukan di dalam setiap pertemuan.

8. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan guru untuk mencapai sesuatu kompetensi tertentu.

9. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- a. Media adalah sarana yang berfungsi sebagai pengantar materi pembelajaran, misalnya LCD, benda tiruan, papan tulis, kertas karton, torso, televisi.
- b. Alat adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti spidol, penggaris, penghapus, busur, mikroskop.
- c. Sumber yang dimaksud bisa berupa orang (narasumber), buku referensi, alam, peristiwa sosial budaya.

10. Kegiatan Pembelajaran

Komponen ini mencakup tiga bagian umum, yakni pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran. Di dalamnya terdapat langkah pengondisian kesiapan siswa serta penumbuhan motivasi belajar. Pada bagian ini juga, guru dapat mengenalkan materi pelajaran dan pengaitannya dengan materi sebelumnya (apersepsi). Alokasi waktu berkisar 10-20 menit.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti berisi langkah-langkah pembelajaran utama. Isinya menggambarkan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran di dalam ataupun diluar kelas sesuai dengan urutan metode pembelajaran yang telah direncanakan. Pada bagian ini pula pendekatan saintifik harus tergambar dengan jelas dan sistematis.

c. Penutup

Langkah penutup diisi dengan kegiatan penyimpulan hasil kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa, pelaksanaan penilaian akhir (posttest) yang dilakukan secara lisan ataupun tertulis sesuai dengan butir soal yang telah dipersiapkan sebelumnya, khususnya ranah pengetahuan, refleksi berupa peninjauan ulang terhadap manfaat pembelajaran yang diperoleh siswa serta kelebihan dan kekurangan siswa di dalam menjalani proses pembelajaran, dan tindak lanjut berupa penyampaian tugas atau saran guru.

11. Penilaian

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan penilaian autentik. Aspek yang dinilai mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Rusman (2014:10—11) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Tahap kedua dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dalam kegiatan pendahuluan, guru harus mempersiapkan sebagai berikut.

- a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
- d. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi. Berikutnya adalah contoh aplikasi dari kelima kegiatan belajar (*learning event*) yang diuraikan sebagai berikut.

a. Mengamati

Kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap materi yang diajarkan.

b. Menanya

Kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilisik. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan tentang objek materi yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya.

c. Mengumpulkan dan mengasosiasikan

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Informasi yang didapat dari kegiatan tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

d. Mengkomunikasikan hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman atau simpulan pelajaran, melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, dan memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat aktivitas peserta didik yaitu aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut saling berkaitan. Piaget dalam Sardiman (2007:100) menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberikan kesempatan untuk berbuat sendiri. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan *scientific approach*, yang didalamnya mengandung lima pilar aktivitas yang harus dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelima aktivitas tersebut adalah aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

2.3.3 Penilaian Pembelajaran

Komalasari (2013:146) mengatakan bahwa istilah penilaian (assessment) dalam pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam bukunya, Komalasari (2013:146—147) menjelaskan secara umum penilaian hasil belajar bertujuan untuk (a) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, (b) mengukur pertumbuhan dan perkembangan kemampuan peserta didik, (c) mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, (d) mengetahui hasil pembelajaran, (e) mengetahui pencapaian kurikulum, (f) mendorong peserta didik untuk belajar, dan (g) mendorong guru agar memiliki kemampuan mengajar lebih baik.

Penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Dalam suatu proses pembelajaran, penilaian autentik mengukur, memonitor dan menilai semua aspek hasil belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor), baik yang tampak sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas, dan perolehan belajar selama proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas (Komalasari, 2013:148).

Johson dalam Komalasari (2013:147) mengemukakan bahwa penilaian autentik memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari selama proses belajar mengajar. Penilaian pembelajaran dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi

peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran (Rusman,2013:13).

Berdasarkan teori-teori di atas, peneliti mengacu pada teori Rusman yang mengatakan bahwa penilaian pembelajaran dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian pembelajaran digunakan guru dalam menilai hasil proses pembelajaran menulis cerita pendek yang meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

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

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Penilaian sikap juga merupakan aplikasi suatu standar atau sistem pengambilan keputusan terhadap sikap. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuansikap peserta didik secara individual.

Kurikulum 2013 membagi kompetensi sikap menjadi dua, yaitu *sikap spiritual* yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, dan *sikap sosial* yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia,

mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Sikap spiritual sebagai perwujudan dari menguatnya interaksi vertikal dengan Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan sikap sosial sebagai perwujudan eksistensi kesadaran dalam upaya mewujudkan harmoni kehidupan.

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik. Penilaian tersebut diantaranya sebagai berikut.

- a. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan instrumen yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- b. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi.
- c. Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi.
- d. Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Teknik penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan dengan tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Tiap-tiap teknik tersebut dilakukan melalui instrumen tertentu yang relevan. Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

- 1) Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
- 2) Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.
- 3) Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Berdasarkan Permendikbud nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian, pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio.

- 1) Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- 2) Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu.
- 3) Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.