

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi merupakan proses belajar-mengajar. Dalam proses pembelajaran tersebut akan memperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu kepada peserta didik, berdasarkan kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai. Melalui pembelajaran peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan. Dengan demikian, unsur kesengajaan melalui perencanaan oleh pihak guru merupakan Ciri utamapembelajaran.

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Karena pembelajaran merupakan suatu proses maka terdapat suatu perubahan dan perkembangan pada diri seseorang yang belajar. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta

didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu obyektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Banyak para ahli yang mendefinisikan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. tugas utama guru dalam pembelajaran adalah mengondisikan lingkungan agar terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik. Winkel (dalam Sutikno, 2013:31) mengungkapkan pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Sutikno (2013:31) mengungkapkan pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan segala usaha yang harus direncanakan dan dilaksanakn oleh guru (pendidik), untuk terciptanya interaksi dalam diri siswa dengan lingkungan belajarnya agar tercipta perubahan ke arah yang lebih baik.

Tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajarantercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan tersebut dirumuskan dalam

bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Benyamin S. Bloom dan D. Krathwohl (dalam Hamzah: 2007) memilah taksonomi pembelajaran kedalam tiga kawasan, yakni kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Kawasan kognitif

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas enam tingkatan secara hierarkis berurut dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai ketinggian yang paling tinggi (evaluasi) dan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan di sini diartikan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterima sebelumnya.

b. Tingkat Pemahaman

Pemahaman di sini diartikan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri dengan caranya sendiri tentang pengalaman yang pernah diterimanya.

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

Penerapan di sini diartikan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul akan kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yg rumit. Sebagai contoh, di level ini seseorang akan mampu memilah-milah penyebab meningkatnya reject, membanding-bandingkan tingkat keparahan dari setiap penyebab, dan menggolongkan setiap penyebab ke dalam tingkat keparahan yg ditimbulkan.

e. Tingkat Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisis, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yg dibutuhkan. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas mampu memberikan solusi untuk menurunkan tingkat reject di produksi berdasarkan pengamatannya terhadap semua penyebab turunnya kualitas produk.

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi di sini diartikan kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang dapat berdasarka kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

2. Kawasan Afektif (sikap dan perilaku)

Kawasan afektif adalah suatu kawasan domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, nilai-nilai, apresiasi (penghargaan), penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afeksi ini ada lima, dari yang paling sederhana ke yang kompleks adalah sebagai berikut.

a. Kemauan Menerima.

Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

b. Kemampuan Menanggapi

Kemampuan menanggapi merupakan kegiatan yang menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan kegiatan terstruktur, menaati peraturan, mengikuti diskusi kelas, atau menolong orang lain.

c. Berkeyakinan

Berkeyakinan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individual kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi (penghargaan) terhadap sesuatu, sikap ilmiah atau kesungguhan (komitmen) untuk melakukan suatu kehidupan sosial.

d. Penerapan karya

Penerapan karya berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada sistem nilai yang lebih tinggi.

e. Ketekunan dan Ketelitian

merupakan tingkatan afeksi yang tinggi. pada taraf ini individu yang sudah memiliki sistem nilai selalu menelaraskan perilakunya sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya.

3. Kawasan Psikomotor

Kawasan psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) yang bersifat manual motorik. sebagaimana kedua domain yang sebelumnya, domain ini juga mempunyai berbagai tingkatan. tingkatan yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks (tinggi).

a. Persepsi (*Perception*)

Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b. Kesiapan (*Set*)

Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c. Mekanisme (*Mechanism*)

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

d. Respon Terbimbing

Respon terbimbing seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau yang ditunjukkan orang lain.

e. Kemahiran

Kemahiran adalah ketrampilan menggerakkan motorik dengan ketrampilan penuh. kemahiran yang dipertunjukkan biasanya cepat, dengan hasil yang baik, namun menggunakan sedikit tenaga.

f. Adaptasi

Adaptasi berkenaan dengan ketrampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi (membuat perubahan) pada pola gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu.

g. Organisasi

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

2.1.1 Kurikulum 2013

Kurikulum (*Curriculum*) merupakan suatu rencana yang memberikan pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Sukmadinata, 1997:5). Undang-undang nomor 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

2.1.1.1 Karakteristik Kurikulum 2013

Setiap kurikulum dirancang dengan tujuan dan karakteristik tertentu. 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. Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

2. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.
3. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
4. Memberikan waktu yang leluasa untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan.
5. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.
6. Kompetensi inti kelas menjadi unsure pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti.
7. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertical).

2.1.1.2 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemp (dalam Suliani, 2011:4). Suatu cara yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran guna menghaarapkan suatu proses dan hasil belajar peserta didiknya mencapai suatu sasaran yang optimal akan menerapkan suatu strategi yang relevan dengan materi yang diajarkannya.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara tepat sasaran .

1. Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan menggunakan 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 mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami materi dengan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik satu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberitahu. Penerapan saintifik dalam pembelajaran melibatkan ketrampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. dalam melaksanakan proses-proses tersebut peran guru sangat diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan bertambah dewasa siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Pembelajaran *scientific* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa.
2. Melibatkan ketrampilan proses sains dalam mengontruksi konsep, hukum atau rinsip.
3. Melibatkan proses-proses kognitif yang pontensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya ketrampilan tingkat tinggi siswa.
4. Dapat mengembangkan karakter siswa,

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran menggali informasi melalui pengamata, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini tentu saja proses pembelajaran harus menekankan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah. Pendekatan siantifik dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut:

a. Mengamati (obsevasi)

Metode mengamati mengutamakan bermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam permendikbud Nomor 81a, hendaklah guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru

memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memerhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

b. Menanya

Pada kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan: pengamatan tentang hasil objek yang konkrit sampai ke objek yang abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pada saat siswa dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, siswa masih memerlukan bimbingan guru untuk mengajukan pertanyaan samapai pada tingkat peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri.

Kegiatan menanya dalam kegiatan pembelajaran bagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk data informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual samai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang erlu untuk hidup cerdas dan belajar seanjang hayat.

c. Mengumpulkan Informasi

Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari bertanya. kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumulkan informasi dari

berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memerhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian, aktivitas wawancara dengan nara sumber dan sebagainya. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar, dan belajar sepanjang hayat.

d. Mengasosiasikan/Mengolah Informasi/Menalar

Kegiatan “mengasosiasikan/mengolah informasi/menalar” dalam kegiatan pembelajaran sebagai mana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 adalah proses informasi yang sudah dikumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, maupun menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

e. Mengomunikasikan

Pada pendekatan *scientific* guru diharapkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menulis atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan ola. hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan “mengomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disamaaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah menyamaikan hasil pengamatan, kesimpulan, berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, tolerani, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemauan berbahasa yang baik dan benar.

2. Strategi Pembelajaran *Discoveri Learning*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013, untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan aktivitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui peneraan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Strategi pembelajaran *discoveri learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila belajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Langkah-langkah yang dapat mengaplikasikan model *discoveri learning* di kelas adalah sebagai berikut:

a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan)

Pertama-tama dalam tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak member generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. selain itu, guru dapat memulai PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

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

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). memberikan kesempatan pesera didik untuk mengidentifikasi dan menanalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun peserta didik agar mereka terbiasa menemukan suatu masalah.

c. Data Collection (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dengan demikian peserta didik diberikan kesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d. Data Processing (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2006:22). Data prosesing tersebut juga dengan pengkodean coding/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Generalisasi tersebut membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

e. verification (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran/informasi yang ada, pernyataan/hipotesis yang telah

dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f. *Generalization* (Menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu. Dalam strategi pembelajaran *discovery learning*, dapat menggunakan tes maupun nontes. Sedangkan penilaian dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja peserta didik.

3. Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diberikan kesempatan yang seluas-luasnya mengelola proses pembelajarannya mulai dari mengidentifikasi masalah, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, sampai pada menghasilkan produk atau hasil karya lain untuk masalah yang dihadapi. dengan strategi pembelajaran berbasis proyek peserta didik didorong untuk bekerja mandiri, berfikir kritis, bertanggung jawab terhadap proses belajarnya dan belajar seumur hidup (*lifelong learners*). Dengan demikian peserta didik

diharapkan mampu mengembangkan cara belajar bekerja dengan orang lain dalam kehidupan dewasa kelak. oleh karena itu pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berkenaan dengan cara belajar tetapi juga bekerja sama (*working together*).

4. Strategi *Problem Based Learning* (Pembelajaran berbasis masalah/PBM)

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar cara berfikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran. Strategi pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah. Untuk mencapai hal itu, guru membantu peserta didik secara kritis mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan dan sumber belajar yang relevan untuk melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Dalam mengembangkan ketrampilan ini, kerjasama antar peserta didik secara berpasangan atau berkelompok diperlukan untuk mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah yang mereka temukan. oleh karenanya, PBM merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student-centered*), sementara berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya.

Pada dasarnya, PBM diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses menyelesaikan masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya ketrampilan peserta didik dalam

menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Proses tersebut dilakukan dalam tahap-tahap atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada table berikut.

Tabel 2.1 Sintaks atau Langkah-langkah PBM

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

(Sumber: Modul Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Kurikulum 2013, 2013:55)

2.1.2 Materi Pembelajaran

Salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran adalah materi pembelajaran. Sutikno (2013:35) mengungkapkan bahwa materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, penentuan materi pembelajaran harus berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, misalnya berupa pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan

pengalaman lainnya. Materi pelajaran yang diterima siswa harus mampu merespon setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi dimasa depan. Arikunto (dalam Sutikno, 2013:35) menyatakan bahwa materi pembelajaran merupakan unsure inti yang ada di dalam kegiatan pembelajaran, karena memang materi pembelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa.

2.1.3 Media Pembelajaran

Peranan media dalam pembelajaran adalah membantu guru untuk menyampaikan sebuah informasi, dan memperkaya wawasan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal, diantaranya peran guru untuk menciptakan suasana kondusif di dalam kelas. Kaitannya dengan usaha untuk menciptakan suasana di dalam kelas, penggunaan media merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran.

Sutikno (2013:107) mengungkapkan bahwa pengertian media adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Sardiman (dalam Wena, 2011:15) mengungkapkan media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara pesan untuk menukung siswa agar terjadi proses belajar dalam dirinya. Sutikno (2013:106) mengungkapkan ada beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran, anatar lain adalah sebagai berikut.

1. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
2. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (membentuk kata tertulis atau lisan).
3. Mengatasi keterbatasan ruang.
4. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
5. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
6. Menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran.
7. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu.
8. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
9. Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, macam-macam media pembelajaran juga terus mengalami perkembangan. Sutikno (2013:108) menjelaskan beberapa macam media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Dilihat dari jenisnya

- a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.

- b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar dan foto.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsure suara dan unsure gambar. jenis media ini lebih memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media audiovisual terdiri atas audio visual iam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*) dan media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

2. Dilihat dari segi keadaannya

a. Media audiovisual murni

Media audiovisual murni yaitu unsure suara maupun unsure gambar berasal dari suatu sumber seperti film *audio cassette*.

b. Media audiovisual tidak murni

Media audiovisual tidak murni unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suaran yang unsure gambarnya bersumber dari *slide proyektor* dan unsure suaranya bersumber dari *tape recorder*.

3. Dilihat dari daya liput

a. Media dengan daya liput luas dan serentak

penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama.

b. Media dengan daya liput terbatas dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti, film, soun slide, dan film rangkai.

4. Dilihat dari bahan pembuatannya
 - a. Media sederhana, yakni media bahan dasarnya diperoleh dengan harga murah, cara pembuatan mudah, dan penggunaan tidak sulit.
 - b. Media kompleks yakni media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak mudah dibuat, dan harga relatif mahal.

2.1.4 Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran yang berhasil tidak dapat dipisahkan dari perencanaan yang matang. perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat peniaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a. identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C Kejuruan);
- b. identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c. kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;

- d. kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang terkait muatan dan mata pelajaran;
- e. tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f. materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indicator pencapaian kompetensi;
- g. pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h. penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menemukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i. alokasi waktu, sesuai dengan jumlah jam pelajaran dan struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j. sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak, dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kunandar (2009:262), menyatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Setiap pendidik dalam satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berjalan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan

perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

- a. identitas sekolah yaitu satuan pendidikan;
- b. identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. kelas/semester;
- d. materi pokok;
- e. alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan atau pencapaian KD dan bahan belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan;
- g. kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. Materi pelajaran, Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Agar penjabaran dan penyusunan kemampuan dasar tidak meluas dan melebar, maka perlu diperhatikan kriteria untuk menyeleksi materi yang perlu diajarkan. Kriteria tersebut antara lain:

- 1) Sahih (Valid), artinya materi yang akan dituangkan dalam pembelajaran benar-benar telah teruji kebenaran dan kesahihannya. Pengertian ini juga berkaitan dengan keaktualan materi, sehingga materi yang diberikan dalam pembelajaran tidak ketinggalan jaman dan memberikan kontribusi untuk pemahaman kedepan.

- 2) Relevansi, artinya relevan atau sinkron antara materi pembelajaran dengan kemampuan dasar yang ingin dicapai. Materi pembelajaran yang dipilih harus sesuai dan memadai rangka mencapai kemampuan dasar yang telah ditetapkan.
- 3) Konsisten, artinya adanya keajegan antara materi pembelajaran dengan kemampuan dasar dan standar kompetensi.
- 4) *Edequasi* (kecukupan), artinya cakupan materi pembelajaran yang diberikan cukup lengkap untuk mencapai kemampuan yang telah ditentukan.
- 5) Tingkat Kepentingan, artinya dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan berikut : sejauh mana materi tersebut penting dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa penting? Dengan demikian, materi yang dipilih untuk diajarkan tentunya memang yang benar-benar diperlukan oleh siswa.
- 6) Kebermanfaatan, artinya bermanfaat harus dilihat dari semua sisi, baik secara akademis maupun non akademis. Bermanfaat secara akademis artinya guru harus yakin bahwa materi yang diajarkan dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan dikembangkan lebih lanjut pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bermanfaat secara non akademis maksudnya adalah bahwa materi yang diajarkan dapat mengembangkan kecakapan hidup (life skill) dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Layak Dipelajari, artinya materi memungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, atau tidak terlalu

sulit) maupun aspek kelayakannya terhadap pemanfaatan bahan ajar dan kondisi setempat.

8) Menarik Minat, artinya materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga memunculkan dorongan untuk mengembangkan sendiri kemampuan mereka.

- i. metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k. sumber belajar; dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup;
- m. penilaian hasil belajar.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPP secara sistematis yaitu sebagai berikut.

- a. Pendekatan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan lingkungan peserta didik.
- b. Partisipasi aktif peserta didik;

- c. Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian.
- d. Pengembangan budaya membaca dan menulis.
- e. Mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- f. pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- g. penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- h. mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- i. penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.1.5 Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, pelaksanaan pembelajaran harus memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut.

1. Alokasi waktu dan jam tatap muka pelajaran
 - a. SD/MI: 35 menit
 - b. SMP/MTS: 40 menit
 - c. SMA/MA: 45 menit
 - d. SMK/MAK: 45 menit

2. Buku teks pelajaran

buku teks digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan epektifitas yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengelolaan kelas

- a. Guru menyesuaikan pengaturan tempat duduk peserta didik denag tujuan dan karakteristik proses pembelajaran.
- b. Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik.
- c. guru wajib menggunakan kata-kata santun, lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
- d. Guru menyesuaikan materi pelajaran deangan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik.
- e. Guru menciptakan kedisiplinan. ketertiban, kenyamanan, dan keselamatan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.
- f. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respond an hasil belajar peserta didik selam proses pembelajaran berlangsung.
- g. Guru mendorong dan menghargai peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- h. Guru berpakaian sopan, rapih, dan bersih.
- i. Pada setiap awal semester guru menjelaskan kepada peserta didik silabus mata pelajaran.
- j. Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

Selain itu, perlu diingat bahwasanya pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- a. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik mengikuti proses pembelajaran;
- b. member motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi material ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional, dan internasional;
- c. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- d. menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
- e. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik, tematik terpadu, saintifik, inkuiri, penyingkapan (*discovery*), pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

a. Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjelaskan, menghargai, menghayati hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas tersebut.

b. Pengetahuan

Pengetahuan dimilik melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan aktivitas belajar dalam domain ketrampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan /penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

c. Ketrampilan

Ketrampilan diperoleh dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan subtopik) mata pelajaran yang diturunkan dari ketrampilan harus mendorong siswa untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan ketrampilan tersebut perlu dilakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa baik secara individual atau kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a. seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menentukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- b. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- c. melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- d. menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2.1.6 Penilaian Pembelajaran

Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Dalam penilaian Pendidikan, mencakup tiga sasaran utama yakni program pendidikan, proses belajar mengajar dan hasil-hasil belajar. Sutikno (2013:117) juga mengungkapkan bahwa penilaian adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolok ukur untuk memperoleh simpulan. Dapat disimpulkan bahwa penilaian pembelajaran adalah tindakan atau kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu pembelajaran dengan menggunakan suatu instrument dan tolok ukur tertentu dan suatu periode tertentu.

2.1.6.1 Penilaian Autentik pada Proses dan Hasil Belajar

Penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, ketrampilan, dan pengetahuan. Istilah lain dari penilaian sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah lain dari autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliable.

Secara konseptual penilaian autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. Ketika menerapkan penilaian autentik untuk mengetahui hasil dan prestasi belajar peserta didik, guru menerapkan criteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, aktivitas mengamati dan mencoba, dan menilai prestasi luar sekolah.

Penilaian autentik mencoba menggabungkan kegiatan guru mengajar, kegiatan siswa belajar, motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta ketrampilan belajar. Karena penilaian ini merupakan bagian dari proses pembelajaran, guru dan peserta didik berbagai pemahaman tentang criteria kinerja. Penilaian autentik harus mampu menggambarkan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya. Atas dasar itu, guru dapat mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk material apa pula kegiatan remedial harus dilakukan. Penilaian semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau ketrampilan yang dimilikinya.

Dengan demikian, penilaian autentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir meski dengan satuan waktu yang berbeda. konstruksi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan dicapai melalui penyelesaian tugas dimana peserta didik telah memainkan peran aktif dan kreatif. keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan tugas sangat bermakna bagi perkembangan pribadi mereka. Data penilaian autentik digunakan untuk berbagai tujuan seperti menentukan kelayakan akuntabilitas implementasi kurikulum dan pembelajaran dikelas tertentu.

Data autentik dapat dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, maupun kuantitatif. Analisis kualitatif dari penilaian autentik berupa narasi atau deskripsi atas capaian hasil belajar peserta didik, misalnya keunggulan dan kelemahan, motivasi, keberanian berpendapat, dan sebagainya. analisis kualitatif dari data penilaian autentik merupakan rubric skor atau daftar cek (*checklist*) untuk menilai tanggapan relative peserta didik relative dalam kisaran terbatas dari empat atau lebih tingkat kemahiran (misalnya: sangat mahir, mahir, sebagian mahir, dan tidak mahir). Rubrik penilaian dapat berupa autentik atau holistic. Analisis holistic memberikan skor keseluruhan kinerja peserta didik, seperti menilai kompetensi olimpiade sains nasional.

2.1.6.2 Jenis-jenis Penilaian Autentik

Dalam rangka melaksanakan penilaian autentik yang baik, guru harus memahami secara jelas tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu, guru harus bertanya kepada diri sendiri, khususnya berkenaan dengan: (1) sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang akan dinilai; (2) focus penilaian akan dilakukan, misalnya berkaitan dengan

sikap, ketrampilan, dan pengetahuan; (3) tingkat pengetahuan apa yang akan dinilai, seperti penalaran, memori, atau proses. Beberapa penialain autentik disajikan sebagai berikut ini.

1. Penilaian Kinerja

Penilaian autentik sebisa mungkin melibatkan peserta didi, khususnya dalam proses dan aspek-aspek yang akan dinilai. Guru dapat melakukannya dengan meminta peserta didik menyebutkan unsur-unsur proyek/tugas yang akan mereka gunakan untuk menentukan criteria penyelesaiannya. Dengan informasi ini, guru dapa memberikan umpan balik terhadap kinerja peserta didik baik dalam bentuk laporan naratif maupun laporan kelas. Ada beberapa cara berbeda untuk merekam hasil penilaian berbasis kinerja:

- a. Daftar cek (*checklist*). Digunakan untuk mengetahui muncul atau tidaknya unsure-unsur tertentu dari indicator atau subindikator yang harus muncul dalam sebuah peristiwa atau tindakan.
- b. Skala anekdot/narasi (*anecdotal/narrative records*). Digunakan dengan cara guru menulis laporan narasi tentang apa yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik selama melakukan tindakan. Dari laporan tersebut, guru dapat menentukan berapa baik peserta didik.
- c. Skala penilaian (*rating scale*). Biasanya digunakan dengan menggunakan skala numeric berikut predikatnya. Misalnya: 5=baik sekali, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, 1=kurang sekali.
- d. Memori atau ingatan (*memory approach*). Digunakan oleh guru dengan cara mengamati peserta didik ketika melakukan sesuatu, dengan tanpa membuat

catatan. Guru menggunakan informasi dari memorinya untuk menentukan apakah peserta didik sudah berhasil atau belum.

Penilaian kinerja memerlukan pertimbangan-pertimbangan khusus. *pertama*, langkah-langkah kinerja harus dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja yang nyata untuk suatu atau beberapa jenis kompetensi tertentu. *kedua*, ketepatan dan kelengkapan aspek kinerja yang dinilai. *ketiga*, kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. *keempat*, fokus utama dari kinerja yang akan dinilai, khususnya indikator esensial yang akan diamati. *kelima*, urutan dari kemampuan atau ketrampilan peserta didik yang akan diamati.

2. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan, dan kemampuan menginformasikan dari peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas.

Dalam penilaian proyek ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan yaitu :

- a) Kemampuan pengelolaan; kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta pengumpulan laporan
- b) Relevansi; kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

c) Keaslian; proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Instrumen penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Sehubungan dengan itu guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisa data dan penyiapan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek ataupun skala penilaian.

3. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didik. Penilaian portofolio pada dasarnya menilai karya-karya siswa secara individu pada satu periode untuk suatu mata pelajaran. Akhir suatu priode hasil karya tersebut dikumpulkan dan dinilai oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar peserta didik melalui karyanya, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi, musik.

Komponen portofolio meliputi (1) catatan guru, (2) hasil pekerjaan peserta didik, dan (3) profil pengembangan peserta didik. Ketiga komponen tersebut dijadikan suatu informasi tentang tingkat kemajuan atau penguasaan kompetensi peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Untuk penilaian hasil portofolio siswa, guru menggunakan acuan patokan kriteria untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang telah diharapkan dalam bentuk persentase (%) pencapaian atau dengan menggunakan skala 0-10 atau 0-100 dengan patokan jumlah skor pencapaian dibagi skor maksimum yang dapat dicapai, dikali dengan 10 atau 100.

4. Penilaian Tertulis

Meskipun konsepsi penilaian muncul karena ketidakpuasan tes tertulis yang lazim digunakan pada era sebelumnya, penilaian tertulis atas hasil pembelajaran lazim dilakukan. Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban dan mensuplai jawaban. Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benarsalah, ya-tidak, menjodohkan, dan sebab-akibat. Mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, dan uraian.

2.2 Aktivitas Belajar Siswa

Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuhkembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan

dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah. Paul B. Diedrich (dalam Sadiman, 2012:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain;
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi;
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan, percakapan, pidato, diskusi, dan musik;
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin
5. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, dan lain-lain
6. *Motor activities*, yang terdapat di dalamnya antara lain; melakukan percobaan, melakukan konstruksi, bermain, berkebun, beternak, dan model reparasi;
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan;
8. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosa, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang gugup;

Berdasarkan delapan golongan belajar di atas, peneliti mengacu pada aktivitas yang dapat menunjang kegiatan siswa dalam menulis puisi dengan menggunakan media gambar, yaitu

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain;

2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi;
 3. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
1. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan;
 2. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosa, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang gugup;

2.3 Apresiasi Cerita Anak

Apresiasi adalah pengalaman secara sadar (penghayatan) tentang segala sesuatu dalam jiwanya (dirinya) sendiri yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide-ide baru. Pengertian lain dari apresiasi adalah penilaian baik, penghargaan. Mengapresiasi adalah memberi penilaian terhadap sesuatu atau sesuatu itu lebih baik adanya atau sering dikatakan pemberian penghargaan kepada sesuatu.

Kegiatan mengapresiasi pada dasarnya adalah kegiatan individual yang bersifat subjektif, maksudnya setiap individu mempunyai kemungkinan pemahaman, penghayatan yang berbeda sesuai dengan nilai, kesungguhan, kejujuran, kepekaan, emosional serta pengetahuan dan pengalaman kehidupan masing-masing. “Apresiasi cerita anak adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pelajaran yang berharga sebagai pengalaman kehidupan anak sesuai dengan dunianya untuk mengembangkan fantasinya” (Nurgiyantoro, 2005:219).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apresiasi cerita anak adalah suatu penilaian, pemahaman, penikmatan, dan penghargaan terhadap cerita anak.

2.3.1 Pengertian Cerita Anak

Hakikat sastra anak sastra mengandung eksplorasi mengenai kebenaran kemanusiaan. Sastra juga menawarkan berbagai bentuk kisah yang merangsang pembaca untuk berbuat sesuatu. Apalagi pembacanya adalah anak-anak yang fantasinya baru berkembang dan menerima segala macam cerita terlepas dari cerita itu masuk akal atau tidak. Sebagai karya sastra tentulah berusaha menyampaikan nilai-nilai kemanusiaan, mempertahankan, serta menyebarkanluaskannya termasuk kepada anak-anak.

Menurut Nurgiyantoro (2005:35) “Cerita anak adalah cerita di mana anak adalah subjek yang menjadi fokus perhatian. Tokoh cerita anak boleh siapa saja, namun mesti ada anak-anaknya, dan tokoh anak itu tidak hanya menjadi pusat perhatian, tetapi juga pusat pengisahan”. Cerita anak adalah cerita yang mengantarkan dan berangkat dari kacamata anak. Cerita anak terutama ditujukan kepada pembaca anak walau dalam praktiknya orang dewasa juga banyak yang membacanya.

2.3.2 Unsur Intrinsik Cerita Anak

Cerita fiksi anak terdiri dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur cerita yang secara langsung berada di dalam dan menjadi bagian, dan ikut membentuk eksistensi cerita seperti tokoh, latar, dan sudut pandang.

Sedangkan unsur ekstrinsik adalah jati diri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup bangsanya, kondisi kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita. Adapun yang dipaparkan pada pembahasan ini adalah unsur-unsur intrinsik yaitu :

1. Tokoh

Dalam cerita fiksi anak, tokoh merupakan unsur yang menarik perhatian dan mengesankan. Nurgiyantoro (2005:222) mengemukakan bahwa tokoh cerita menjadi fokus perhatian baik pelukisan fisik maupun karakter. Tokoh cerita yang dimaksud sebagai pelaku yang dikisahkan dalam cerita fiksi lewat alur. Dalam cerita anak, tokoh tidak harus manusia, tapi dapat juga berupa binatang atau objek lain yang biasanya dalam bentuk personifikasi manusia. Tokoh-tokoh cerita yang menjadi hero pasti akan diidolakan anak-anak, misalnya tokoh film “Bawang Putih dan Bawang Merah”, “Harry Potter”, juga tokoh komik “kapten Tsubasa”, “Crayon Sincan”, dan lain-lain. Nurgiyantoro (2005:165) mengemukakan, “Bahwa tokoh cerita dapat dipahami sebagai seseorang yang ditampilkan dalam teks cerita naratif yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu sebagaimana diekspresikan lewat kata-kata dan wujud dalam tindakan”.

2. Alur Cerita

Kaitannya dalam teks suatu cerita, alur berhubungan dengan berbagai hal seperti peristiwa, konflik yang terjadi, dan akhirnya mencapai klimaks serta bagaimana kisah itu diselesaikan. Alur (plot) adalah peristiwa yang diurutkan sehingga membangun tulang punggung cerita. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana

peristiwa, tokoh dan segala sesuatu digerakkan, dikisahkan sehingga suatu rangkaian cerita yang padu dan menarik. Selain itu alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh itu tampil dalam urutan yang enak, menarik tetapi juga terjaga kelogisannya dalam kelancaran ceritanya.

Alur cerita adalah jalinan atau rangkaian peristiwa yang dikisahkan dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu. Rangkaian peristiwa ini di sana terjalain secara seksama dari pengenalan peristiwa, rumitnya suasana, klimaks dan penyelesaiannya peristiwa. Alur cerita merupakan rangkaian berbagai peristiwa yang terjadi secara sambung menyambung dan akhirnya menjadi sebuah cerita yang menarik.

Selanjutnya menurut Sudjiman (1987:29), alur (plot) adalah peristiwa yang diurutkan sehingga membangun tulang punggung cerita. Alur cerita dapat menghadirkan tokoh sehingga mampu tampil sebagai sosok pribadi yang menarik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Tokoh cerita tidak akan hadir dan berkembang tanpa alur cerita yang menggerakkannya, dan sebaliknya alur pun tidak dapat dikembangkan tanpa tokoh yang menjadi fokus pengembangannya. Singkatnya, ada hubungan erat antara tokoh dan alur cerita. Alur cerita tidak lain adalah cerita tentang tokoh, riwayat hidup, dan lain - lain yang terkait dengan tokoh.

3. Latar

Latar/setting dapat dipahami sebagai tumpuan berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah dalam cerita fiksi tidak dapat terjadi begitu saja tanpa kejelasan. Apalagi untuk cerita fiksi anak yang dalam hal banyak memerlukan rincian konkret yang

lebih menjelaskan apa dan bagaimana berbagai peristiwa yang dikisahkan. Latar menunjukkan tempat, yaitu lokasi di mana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya, keadaan masyarakat tempat tokoh dan peristiwa terjadi.

Latar terdiri atas tiga unsur, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar lingkungan sosial budaya. Latar tempat menunjukkan tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Menurut Suyanto (2012: 50-51) 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, berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, bagaimana situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain; (3) latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai moral, dan sejenisnya yang ada dalam peristiwa.

Dalam cerita anak, deskripsi tentang latar tempat cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasi. Lewat deskripsi latar, pembaca akan memperoleh pengetahuan dan persepsi baru, dan itu merupakan suatu bentuk pengalaman batin yang berharga.

4. Tema

Secara sederhana tema dapat dipahami sebagai gagasan yang mengikat cerita. Tema merupakan dasar pengembangan cerita. Tema adalah suatu amanat utama yang disampaikan oleh penulis melalui karangannya. Sebagai suatu gagasan yang ingin disampaikan tema dijabarkan dan dikonkretkan melalui unsur-unsur

intrinsik yang lain seperti tokoh, alur, dan latar. Pemahaman terhadap tema suatu cerita adalah pemahaman terhadap makna itu sendiri. Tema merupakan gagasan utama.”

5. Moral

Moral dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Moral berkaitan dengan masalah baik dan buruk. Untuk cerita anak istilah moral dapat dipahami secara lebih konkret sebagai mengajarkan. Kehadiran moral dalam cerita fiksi dapat dipandang sebagai semacam saran terhadap perilaku moral tertentu yang bersifat praktis, tetapi bukan resep atau petunjuk bertingkah laku. Ia dikatakan praktis karena ajaran moral itu disampaikan lewat sikap dan perilaku konkret sebagaimana ditampilkan oleh para pelaku cerita. Dengan demikian, kehadiran dalam unsur moral dalam suatu cerita fiksi, apalagi fiksi anak, tentulah merupakan sesuatu yang mesti ada.

6. Sudut Pandang

Nurgiyantoro (2005:284) mengemukakan “Sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana penampilan tokoh, tindakan, dan peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah teks fiksi kepada pembaca”. Jadi sudut pandang pada hakikatnya adalah suatu cara, strategi atau siasat yang sengaja dipilih pengarang untuk mengungkapkan cerita dan gagasannya. Secara lebih konkret dan spesifik sudut pandang adalah ‘siapa yang melihat’, ‘siapa yang berbicara’, atau ‘dari kacamata siapa sesuatu itu dibicarakan’.

7. Style

Bahasa yang dipergunakan dalam teks-teks sastra dapat dipandang sebagai representasi suatu style yaitu style penulisannya. Style itu sendiri harus dapat dipahami oleh pembaca, di dalam cerita itu pengarang juga ingin mempengaruhi pembaca (anak) untuk memberikan sikap sebagaimana yang diberikan secara implisit dalam cerita.

tidak menonjol.