

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran tidak mengabaikan karakteristik pebelajar dan prinsip-prinsip belajar. Oleh karena itu, dalam program pembelajaran guru perlu berpegang bahwa pebelajar adalah “primus motor” dalam belajar. Dengan demikian guru dituntut untuk memusatkan perhatian, mengelola, menganalisis, dan mengoptimalkan hal-hal yang berkaitan dengan (i) perhatian dan motivasi belajar siswa, (ii) keaktifan siswa, (iii) optimalisasi keterlibatan siswa, (iv) melakukan pengulangan-pengulangan belajar, (v) pemberian tantangan agar siswa bertanggungjawab, (vi) memberikan balikan dan penguatan terhadap siswa, dan (vii) mengelola proses belajar sesuai dengan perbedaan individual siswa (Dimiyati, 2013: 76).

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Kunandar, 2009: 287). Hamalik (2005: 76) menyatakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan dan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi.

Menurut Degeng dalam Uno (2009: 2) pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pada pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membawa perubahan menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

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 (Permendikbud, 2013).

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 meliputi

1. dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
2. dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
3. dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
4. dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
5. dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
6. dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
7. dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
8. peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
9. pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
10. pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
11. pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;

12. pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.
13. pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
14. pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip di atas, dikembangkan standar proses yang mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran (Permendikbud no.65: 2013).

Gagne dalam Dimiyati (2013: 12) berpendapat bahwa dalam belajar terdiri atas tiga tahap yang meliputi sembilan fase. Tahapan itu sebagai berikut: (i) persiapan untuk belajar, (ii) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi), dan (iii) alih belajar. Pada tahap persiapan dilakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi. Pada tahap pemerolehan dan performansi digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali dan respon, serta penguatan. Tahap alih belajar meliputi pengisyratan untuk membangkitkan, dan pemberlakuan secara umum. Adanya tahap dan fase belajar tersebut mempermudah guru untuk melakukan pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 14) pembelajaran terdiri atas empat langkah, yaitu

1. menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri;
2. memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut;

3. mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah; dan
4. menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memerhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Robert F. Mager dalam Uno (2009: 35) memberikan pengertian tujuan pembelajaran sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Dick dan Carrey dalam Uno (2009: 25) menjelaskan bahwa tujuan pengajaran 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.

Tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar (Sardiman, 2005: 28). Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Benyamin S. Bloom dan D. Krathwohl dalam Uno (2009: 35) memilih taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni kawasan (1) kognitif, (2) afektif, dan (3) 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 6 (enam) tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling

rendah (pengetahuan) sampai ke yang paling tinggi (evaluasi) dan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan di sini diartikan kemampuan seseorang dalam menghayati atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

b. Tingkat Pemahaman (*Comprehension*)

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

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

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

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu ke dalam unsur-unsur atau bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu menjelaskan hubungan antarbagian tersebut (Sanusi, 1996: 5).

e. Tingkat Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis di sini diartikan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

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

Di samping kawasan kognitif sebagaimana disebutkan di atas, biasanya dalam suatu perencanaan pengajaran ada mata pelajaran tertentu memiliki tuntutan unjuk kerja yang dinilai adalah kawasan afektif dan psikomotor. Kedua kawasan tersebut dijelaskan berikut ini.

2. Kawasan Afektif (Sikap dan Perilaku)

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

a. Kemauan Menerima

Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memerhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu, seperti keinginan membaca buku, mendengar musik atau bergaul dengan orang yang mempunyai ras berbeda.

b. Kemauan Menanggapi

Kemauan menanggapi merupakan kegiatan yang menunjuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas terstruktur, menaati peraturan, mengikuti diskusi kelas, menyelesaikan tugas di laboratorium atau menolong orang lain.

c. Berkeyakinan

Berkeyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu. Seperti menunjukkan 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 suatu sistem nilai yang lebih tinggi. Seperti menyadari pentingnya keselarasan antara hak dan tanggung jawab, bertanggung jawab terhadap hal yang telah dilakukan, memahami dan menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri, atau menyadari peranan perencanaan dalam memecahkan suatu permasalahan.

e. Ketekunan dan Ketelitian

Ini adalah tingkat afeksi yang tertinggi. Pada taraf ini individu yang sudah memiliki sistem nilai selalu menelaraskan perilakunya sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya. Seperti bersikap objektif terhadap segala hal.

3. Kawasan Psikomotor

Domain psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga memunyai berbagai tingkatan. Urutan tingkatan dari yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks (tertinggi) berikut.

a. Persepsi

Persepsi berkenaan dengan penggunaan indra dalam melakukan kegiatan. Seperti mengenal kerusakan mesin dari suaranya yang sumbang, atau menghubungkan suara musik dengan tarian tertentu.

b. Kesiapan Melakukan Suatu Kegiatan

Kesiapan berkenaan dengan kegiatan melakukan sesuatu kegiatan (*set*). Termasuk di dalamnya *mental set* (kesiapan mental), *physical set* (kesiapan fisik), atau *emotional set* (kesiapan emosi perasaan) untuk melakukan suatu tindakan.

c. Mekanisme

Mekanisme berkenaan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan, sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan kepada suatu kemahiran. Seperti menulis halus, menari, atau menata laboratorium.

d. Respon Terbimbing

Respon terbimbing seperti meniru (*imitasi*) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau ditunjukkan oleh orang lain, melakukan kegiatan coba-coba (*trial and error*).

e. Kemahiran

Kemahiran adalah penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh. Kemahiran yang dipertunjukkan biasanya cepat, dengan hasil yang baik, namun menggunakan sedikit tenaga. Seperti keterampilan menyetir kendaraan bermotor.

f. Adaptasi

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

Hal ini terlihat seperti pada orang yang bermain tenis, pola-pola gerakan disesuaikan dengan kebutuhan mematahkan permainan lawan.

g. Originasi

Originasi menunjukkan kepada penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu. Biasanya hal ini dapat dilakukan oleh orang yang sudah mempunyai keterampilan tinggi seperti menciptakan mode pakaian, komposisi musik, atau menciptakan tarian.

Siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut maka keinginan, kemauan, atau perhatian pada lingkungan sekitar makin bertambah (Dimiyati, 2013: 32).

Menurut Mager dalam Uno (2009: 40) tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup tiga elemen utama, yakni

1. menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang sebaiknya dikuasai pada akhir pelajaran;
2. perlu dinyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut;
3. perlu adanya petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima.

2.1.3 Materi Pembelajaran

Sesuai dengan Kurikulum 2013, materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan

sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. Komalasari (2013: 28) menyatakan bahwa materi pembelajaran (*intructional materials*) adalah bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran kontekstual memiliki karakteristik tersendiri dalam pemilihan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang harus dibelajarkan kepada siswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut Komalasari (2013: 38-39) sebagai berikut.

1. Keterkaitan dengan konteks lingkungan di mana siswa berada yang meliputi:
 - a. lingkungan fisik, berkenaan dengan aspek alamiah muka bumi seperti sumber daya alam, flora, fauna, sungai, limbah, iklim, termasuk pula pelestarian lingkungan yang ada di sekitar kehidupan siswa;
 - b. lingkungan sosial, berkenaan dengan interaksi siswa dengan kehidupan kemasyarakatan;
 - c. lingkungan budaya, berkenaan dengan budaya materi dan nonmateri yang ada di lingkungan sekitar siswa;
 - d. lingkungan politis, berkenaan dengan pemerintahan dan lembaga pemerintahan, serta kekuasaan dan wewenang yang melekat pada jabatan/kedudukan lembaga pemerintahan tertentu yang ada di lingkungan siswa;
 - e. lingkungan psikologis, berkenaan dengan suasana psikologis manusia yang hidup dan bertempat tinggal pada wilayah tertentu;

- f. lingkungan ekonomis, berkenaan dengan mata pencaharian penduduk sekitar, rata-rata penghasilan penduduk, status ekonomi penduduk, pemenuhan kebutuhan sehari-hari, dan ketersediaan sarana dan prasarana sesuai dengan status ekonomi yang dimiliki masyarakat.
2. Keterkaitan dengan materi pelajaran lain secara terpadu.

Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dan rumpun ilmu sosial atau rumpun ilmu alam. Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain.
3. Memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan inquiri.

Materi seyogianya ditemukan dan dikembangkan sendiri oleh siswa melalui pengalaman langsung dan kegiatan penemuan.
4. Mengembangkan kemampuan kooperatif sekaligus kemandirian.
5. Mengembangkan kemampuan melakukan refleksi.

Pembelajaran kontekstual menghendaki materi pembelajaran tidak semata-mata dikembangkan dari buku teks, tetapi materi dikembangkan dari konteks lingkungan kehidupan siswa sehari-hari, baik lingkungan fisik, kehidupan sosial, budaya, ekonomi maupun psikologis, dan keterpaduan antarmateri pelajaran. Komalasari (2013: 50-51) menyimpulkan pengembangan materi dalam pembelajaran kontekstual hendaknya memperhatikan

1. analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum;
2. pemilihan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur;

3. penggunaan buku teks berbasis kontekstual, yaitu buku yang memerhatikan tujuan mata pelajaran (kognitif, afektif, psikomotor), memuat prinsip-prinsip umum penulisan buku teks (kebenaran konsep dari segi keilmuan, bahasa, dan keterbacaan, grafika), dan integrasi antara tujuh komponen pembelajaran kontekstual (*constructivism, questioning, inquiry, learning community, modeling, reflection, dan authentic assessment*) dengan komponen strategi pembelajaran, serta prinsip desain pesan pembelajaran;
4. tidak hanya berorientasi pada buku teks, tetapi yang terpenting menggali materi dari lingkungan kehidupan siswa sehari-hari, meliputi lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan psikologis siswa.

2.1.4 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu sistem mengandung sejumlah komponen. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, pendidik, peserta didik, kurikulum, strategi, media dan evaluasi. Pembelajaran merupakan bentuk integritas yang membentuk suatu proses timbal balik antara komponen-komponennya. Komponen pembelajaran tersebut membentuk suatu pola saling berhubungan dan saling memengaruhi. Komponen pembelajaran tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok yang meliputi, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi.

Perencanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dan tujuan pembelajaran yang dapat menjadi dasar pembuatan silabus ataupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran yang terdiri atas aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik, serta penggunaan media dan strategi yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian yang digunakan oleh guru pada akhir pembelajaran.

2.1.5 Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 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. Heinich, dan kawan-kawan dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan yang ber-tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

2.1.5.1 Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Menurut Arsyad (2011: 25) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.5.1.2 Penggunaan Media

Media harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Berikut prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran.

Media belajar akan mengikuti taksonomi Leshin dalam Arsyad (2011: 81) yaitu

1. media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain);
2. media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas);
3. media berbasis visual (buku, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*);
4. media berbasis audio-visual (video, film, *slide* bersama tape, televisi).

2.2 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan merupakan sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang saling berkaitan (Iskandarwassid, 2011: 40). Para ahli memandang pendekatan (*approach*) dalam proses pembelajaran bahasa sebagai seperangkat asumsi yang paling berkaitan, yang bersangkutan dengan hakikat bahasa, hakikat mengajar, dan hakikat belajar bahasa (Abidin, 2012: 19).

2.2.1 Pendekatan Ilmiah (*Scientific*) dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran mengadopsi langkah-langkah saintis dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dilakukan melalui proses mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Langkah-langkah pembelajaran tersebut diimplementasikan ke dalam model atau strategi pembelajaran, metode, teknik, maupun taktik yang digunakan. Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam pendekatan ilmiah (Kemendikbud: 2013).

1. Mengamati (*Observe*)

Kegiatan yang dilakukan ialah membaca, mendengar, menyimak, dan melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan pada saat mengamati adalah melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian dan kemampuan membedakan informasi yang umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif.

2. Menanya (*question/ask*)

Kegiatan yang dilakukan ialah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk men-

dapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang dikembangkan pada saat menanya adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk *critical minds* yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

3. Mengeksplorasi/ Mengumpulkan informasi (*experiment/ explore*)

Kegiatan yang dilakukan ialah melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, wawancara dengan narasumber. Kompetensi yang dikembangkan pada saat mengeksplorasi 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.

4. Mengasosiasikan/ mengolah informasi (*analyze/ associate*)

Kegiatan yang dilakukan ialah mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/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. Kompetensi yang dikembangkan pada saat mengasosiasikan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

5. Mengomunikasikan (*communicate*)

Kegiatan yang dilakukan ialah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan pada kegiatan mengomunikasikan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

6. Mencipta

Kegiatan yang dilakukan ialah memodifikasi, menyusun kembali untuk menemukan yang baru, dan menemukan yang baru secara original. Kompetensi yang dikembangkan pada saat mencipta adalah kreativitas dan kejujuran serta apresiasi terhadap karya orang lain dan bangsa lain.

Implementasi Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan. Pendekatan tersebut antara lain pendekatan pembelajaran kontekstual, bermain peran, pembelajaran partisipatif, belajar tuntas, dan pembelajaran konstruktivisme (Mulyasa, 2013: 109).

2.2.2 Metode Pengajaran Bahasa

Pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Djamarah (1996: 53) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Menurut Ghazali (2010: 91) metode pengajaran adalah pola-pola tindakan pembelajaran yang dirancang untuk mendapatkan hasil pembelajaran tertentu. Tiap-tiap metode pengajaran menggunakan asumsi tertentu tentang sifat bahasa, proses belajar, peran guru dan peran pembelajar, serta jenis-jenis kegiatan pembelajaran dan materi pengajaran.

Finocchiaro dan Brumfit dalam Ghazali (2010: 93) membagi pola-pola pembelajaran dan pengajaran bahasa sebagai berikut.

1. Metode Tatabahasa-Terjemahan

Metode ini menekankan pada bagaimana membuat siswa menguasai aturan-aturan tatabahasa dan kosakata dengan memberikan daftar kosakata dan artinya kepada siswa untuk digunakan di dalam membaca teks tertulis dalam pelajaran.

2. Metode Langsung

Metode langsung lebih menekankan pada menyimak dan berbicara. Kegiatan belajar bahasa dalam metode langsung menekankan pada hubungan langsung antara kata dan frase dengan benda dan tindakan.

3. Metode Membaca

Metode ini mendorong siswa untuk menguasai kemampuan membaca teks dalam bahasa asing dengan cara memperkenalkan kosakata dan struktur tatabahasa secara bertahap dengan menggunakan teks-teks bacaan yang disederhanakan.

4. Pendekatan Struktural

Bahasa dianggap sama dengan bahasa lisan, dan bahasa tulis dianggap sebagai perluasan dari bahasa lisan. Pendekatan ini menyajikan bahasa kepada siswa

secara bertahap dari struktur yang sederhana kemudian diperkenalkan pada kalimat kompleks.

5. Metode *Audio-lingual*

Metode ini adalah perluasan dari metode struktural. Metode ini juga menekankan pada pentingnya pola bahasa dalam pengajaran serta memandang bahasa lisan sebagai bentuk komunikasi yang paling utama. Metode ini memanfaatkan prinsip-prinsip yang diambil dari bidang psikologis behaviorial seperti yang nampak pada kegiatan-kegiatan seperti menghapuskan dialog, mengulang kalimat secara bersama-sama dan latihan berulang-ulang (*drill*) untuk menguasai pola-pola kalimat.

6. Metode Situasional

Metode ini menghubungkan pola-pola struktural dari bahasa dengan situasi atau konteks kejadian. Kegiatan bahasa dipandang sebagai bagian dari keseluruhan kejadian yang melibatkan pelaku, objek dan situasi aktual.

7. Pendekatan *Fuctional-notional*/Fungsi dan Konsep Tatabahasa

Pendekatan ini menghubungkan fungsi bahasa tertentu (seperti mengucapkan terima kasih, memberi petunjuk arah, meminta maaf, memberi saran) dengan konsep-konsep (*notion*) tatabahasa (yaitu makna dan hubungan antar beberapa hal).

8. Model Bahasa Intensif Darmouth (Rassias)

Model pengajaran ini menekankan pada tatabahasa, kosakata, kemampuan menyimak, kefasihan (*fluency*), dan kecermatan pengucapan.

9. Pendekatan Pemahaman

Pendekatan pemahaman adalah pendekatan yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus pertama-tama mengembangkan kemampuan untuk memahami dan mengolah bahasa sebelum mereka bisa berbicara.

10. *Total Physical Response (TPR)*

TPR menggunakan perintah-perintah lisan yang harus dilakukan siswa agar dapat menunjukkan perintah-perintah lisan yang harus dilakukan siswa agar dapat menunjukkan pemahaman mereka terhadap maksud dari perintah-perintah lisan itu.

11. Pendekatan Alami

Pendekatan alami lebih menekankan pada pemahaman sebagai keterampilan dasar yang bias menunjang akuisisi bahasa sehingga pendekatan ini menganggap bahwa pemahaman harus sudah ada sebelum siswa mulai memproduksi bahasa.

12. *Silent Way*

Dalam metode *silent way*, siswa tidak diminta untuk merespon stimulus-stimulus dalam lingkungan seperti pada orientasi audio-lingual tetapi didasarkan pada pandangan bahwa pembelajar dapat mengembangkan kriteria yang mereka buat sendiri untuk belajar bahasa tanpa perlu diberi materi bahasa secara langsung atau secara “*silent*”, hening, tanpa suara.

13. Pembelajaran Bahasa Komunitas

Pendekatan konseling-pembelajaran atau yang disebut juga sebagai pembelajaran bahasa komunitas didasarkan pada teknik-teknik terapi yang diambil dari bidang konseling psikologis. Guru bertindak sebagai “konselor” yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan apa pun yang ingin mereka katakan dalam bahasa target.

14. *Suggestopedia*

Metode pengajaran ini menggunakan teknik-teknik relaksasi dan konsentrasi untuk merangsang pembelajar agar menggunakan daya pikir bawah sadarnya untuk menambah kemampuannya untuk mengingat lebih banyak kosakata dan struktur.

2.2.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah acuan atau contoh cara membelajarkan materi tertentu kepada peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah (Kemendikbud: 2013), antara lain.

2.2.3.1 Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*)

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Bern dan Erickson dalam Komalasari (2013: 70) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek 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.

Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui *PjBL*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat

melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. *PjBL* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebagai berikut.

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

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

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

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang

tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

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

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Sistem penilaian pada *PjBL* ialah 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 peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek setidaknya ada 3 hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu

1) kemampuan pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan;

2) relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran;

3) keaslian

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

Berikut kelebihan-kelebihan *PjBL* dalam pelaksanaan pembelajaran.

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
- j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun kelemahan dari *PjBL* sebagai berikut.

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

2.2.3.2 Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).

Langkah-langkah operasional pada proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Fasilitator memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau *link* dan *skill* yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan ‘peta’ yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran.

2. Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan peserta didik melakukan berbagai kegiatan *brainstorming* dan semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat.

3. Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan.

Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan

permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.

4. Pertukaran Pengetahuan (*Exchange knowledge*)

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.

5. Penilaian (*Assessment*)

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan Ujian Akhir Semester (UAS), Ujian Tengah Semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian.

Berikut kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah.

- a. Dengan *PBL* akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik/mahapeserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika

peserta didik/mahapeserta didik berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.

- b. Dalam situasi *PBL*, peserta didik/mahapeserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c. *PBL* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik/mahapeserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Contoh Penerapan:

- a. sebelum memulai proses belajar-mengajar di dalam kelas, peserta didik terlebih dahulu diminta untuk mengobservasi suatu fenomena terlebih dahulu. Kemudian peserta didik diminta mencatat masalah-masalah yang muncul;
- b. setelah itu tugas guru adalah merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru adalah mengarahkan peserta didik untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda dari mereka;
- c. memanfaatkan lingkungan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Guru memberikan penugasan yang dapat dilakukan di berbagai konteks lingkungan peserta didik, antara lain di sekolah, keluarga dan masyarakat;
- d. penugasan yang diberikan oleh guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar diluar kelas. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung tentang apa yang sedang dipelajari. Pengalaman belajar

merupakan aktivitas belajar yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka mencapai penguasaan standar kompetensi, kemampuan dasar dan materi pembelajaran;

2.2.3.3 Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

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. Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Dalam mengaplikasikan metode *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 dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang saintis, historin, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Langkah-langkah operasional pada *Discovery Learning* dijabarkan berikut.

1. Langkah Persiapan

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa .

2. Pelaksanaan

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan 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 siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

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

c. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004: 244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah (2004: 244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan

alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing* (Syah, 2004: 244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004: 244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes. Penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa maka pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan pengamatan.

Berikut keuntungan *Discovery Learning*.

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.

- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- f. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- h. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- k. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- l. Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- m. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik; Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- n. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- o. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
- p. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- q. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Kelemahan Model Pembelajaran Penemuan sebagai berikut.

- a. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- e. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
- f. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

2.3 Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancangnyanya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu kompetensi pedagogis yang harus dimiliki guru, yang akan bermuara pada pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang mencakup tiga

kegiatan, yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan kompetensi dasar, dan penyusunan program pembelajaran.

2.3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. persiapan tersebut dapat diartikan persiapan tertulis maupun persiapan mental, situasi emosional yang ingin dibangun, lingkungan belajar yang produktif, termasuk meyakinkan pembelajar untuk mau terlibat secara penuh.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung 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 psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih (Permendikbud, 2013).

2.3.2 Tujuan dan Fungsi RPP

Tujuan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah untuk: (1) mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar; (2) dengan menyusun rencana pembelajaran secara professional, sistematis dan berdaya guna,

maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.

Sementara itu, fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (kegiatan pembelajaran) agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain rencana pelaksanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya bersifat luwes(fleksibel) dan memberi kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikannya dengan respon siswa dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

2.3.3 Komponen-komponen RPP

Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran menurut Kemendiknas (2013) tentang standar proses terdiri atas:

- a. identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. kelas/semester;
- d. materi pokok;
- e. alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban 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 keterampilan;
- g. kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;

- h. materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- 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;
d disesuaikan dengan indikator dan mengacu kepada standar penilaian.

Berikut pembahasan instrumen penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

A. Identitas Mata Pelajaran/Tema

Komponen identitas mata pelajaran/tema yang harus terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran menurut Kemendiknas (2013: 7-8) tentang standar proses meliputi identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan, identitas mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, dan alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan

KD yang harus dicapai. Komponen identitas mata pelajaran/tema secara operasional diwujudkan dalam format sebagai berikut.

Satuan Pendidikan	: ...
Mata Pelajaran	: ...
Kelas/Semester	: ...
Materi Pokok	: ...
Tema	: ...
Subtema	: ...
Alokasi Waktu	: ...

B. Perumusan Indikator

Berdasarkan instrumen penyusunan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Kemendikbud (2013), perumusan indikator harus menyesuaikan dengan KD, KI, dan SKL, penggunaan kata kerja operasional sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan, serta kesesuaian dengan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara operasional perumusan indikator diwujudkan dalam format berikut.

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:

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.

(Kemendikbud, 2013)

C. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Kemendikbud (2013) mengatakan bahwa tujuan dapat diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan untuk setiap pertemuan. Tujuan mengacu pada indikator, paling tidak mengandung dua aspek: *Audience* (peserta didik) dan *Behavior* (aspek kemampuan). Pada instrumen penyusunan perencanaan pembelajaran yang ditetapkan Kemendikbud, dalam merumuskan tujuan pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan KD, dan dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai peserta didik.

D. Pemilihan Materi Ajar

Kemendiknas (2013: 7-8) menerangkan bahwa materi pembelajaran itu memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi. Kemendikbud (2013) memaparkan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang menunjang pencapaian KD harus mempertimbangkan potensi peserta didik, relevansi dengan karakteristik daerah, tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik, kebermanfaatan bagi peserta didik, struktur keilmuan, aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran, relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan, dan alokasi waktu.

E. Pemilihan Sumber Belajar

Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan, didasarkan pada Permendiknas (2013: 7-8). Kemendikbud (2013) dalam instrumen penyusunan perencanaan pembelajaran pula menyebutkan guru harus menyesuaikan sumber belajar dengan KD dan KI, dengan materi pembelajaran dan pendekatan saintifik, dan dengan karakteristik peserta didik.

F. Pemilihan Media Belajar

Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran (Kemendiknas, 2013). Sama halnya dengan pemilihan sumber belajar, dalam pemilihan media belajar guru juga harus menyesuaikan media dengan KD dan KI, dengan materi pembelajaran dan pendekatan saintifik, dan dengan karakteristik peserta didik.

G. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah acuan atau contoh cara membelajarkan materi tertentu kepada peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah (Kemendikbud, 2013), antara lain Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*).

H. Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran adalah perencanaan langkah-langkah yang akan ditempuh guru saat proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Skenario pembelajaran penting dipersiapkan oleh guru agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.

Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk mengecek perilaku awal siswa, membangkitkan motivasi, dan memfokuskan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan kegiatan belajar-

mengajar atau pemahaman materi untuk mencapai KD. Sedangkan kegiatan penutup pembelajaran ialah kegiatan akhir yang dilakukan dengan refleksi, umpan balik, penilaian, pengumpulan tugas, dan tindak lanjut.

I. Penilaian Pembelajaran

Penilaian proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan penilaian autentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa atau bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran (Kemendikbud, 2013: 11).

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan telah diatur dalam Permendiknas (2013: 4-5). Penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Penilaian kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Penilaian kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penyusunan RPP, Kemendikbud menentukan beberapa komponen yang harus tertera. Komponen-komponen tersebut yakni, identitas mata pelajaran yang terdiri atas satuan pendidikan, kelas, semester, program keahlian, mata pelajaran, tema/sub tema, dan alokasi waktu. Perumusan indikator, dan perumusan tujuan pembelajaran yang

disesuaikan dengan KD, KI, dan SKL. Pemilihan materi ajar yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan dengan alokasi waktu.

Kemudian, pemilihan sumber dan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan KD dan KI, serta materi. Model pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan pendekatan pembelajaran saintifik. Skenario pembelajaran yang menampilkan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Penilaian yang disesuaikan dengan teknik dan bentuk penilaian autentik yang menilai tiga ranah yakni ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, dalam penilaian harus memperhatikan kesesuaian kunci jawaban dengan soal, serta kesesuaian antara pedoman penyekoran dengan soal.

2.3.4 Prinsip-prinsip Penyusunan RPP

Prinsip-prinsip penyusunan RPP menurut Permendiknas (2013: 6) harus memperhatikan prinsip, sebagai berikut.

- a. Perbedaan 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/atau 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 yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

- e. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- f. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- g. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- h. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.4 Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran sangatlah berkaitan dengan aktivitas belajar dan peserta didik, karena pada proses pembelajaran tersebutlah pendidik dan peserta didik saling berinteraksi agar dapat mencapai KD yang telah ditetapkan. Adapun persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 menurut Kemendiknas (2013: 8), yakni

1. Alokasi Waktu Jam Tatap Muka Pembelajaran
 - 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 pelajaran digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengelolaan Kelas

- a. Guru menyesuaikan pengaturan tempat duduk peserta didik sesuai dengan 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 dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik.
- e. Guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, dan keselamatan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.
- f. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respon dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- g. Guru mendorong dan menghargai peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- h. Guru berpakaian sopan, bersih, dan rapi.
- i. Pada tiap awal semester, guru menjelaskan kepada peserta didik silabus mata pelajaran; dan
- j. Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

I. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam pelaksanaan pembelajaran. dalam kegiatan pendahuluan terdapat dua kegiatan pokok yang

hendaknya dilakukan oleh guru, yakni apersepsi dan motivasi, dan penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan.

1. Apersepsi dan Motivasi

Pada kegiatan apersepsi dan motivasi ada lima indikator yang akan dilaksanakan oleh guru.

a. Mengaitkan Materi Pembelajaran Sekarang dengan Pengalaman Peserta Didik atau Pembelajaran Sebelumnya

Dalam kegiatan mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya, guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Secara psikis guru akan mengaitkan kehidupan nyata atau yang ada di lingkungan sekitar peserta didik dengan materi pembelajaran dan mengaitkan materi pertemuan lalu dengan materi yang akan dipelajari.

b. Mengajukan Pertanyaan Menantang

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari (Kemendikbud, 2013). Pertanyaan-pertanyaan yang menantang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan daya pikir siswa.

c. Menyampaikan Manfaat Materi Pembelajaran

Seorang guru yang profesional, ketika akan memulai pembelajaran terlebih dahulu menginformasikan kepada peserta didik manfaat dari materi yang akan dibelajarkan agar peserta didik menjadi paham dan merasa bahwa materi tersebut benar-benar penting untuk dipelajari.

d. Mendemonstrasikan Sesuatu yang Terkait dengan Tema

Terkait dengan tugas guru sebagai mediator, yakni sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Mediator juga diartikan penyedia media. Bagaimana cara memakai dan mengorganisasikan penggunaan media (Sardiman, 2005: 146). Salah satu jenis media menurut Arsyad (2011: 81) ialah media berbasis manusia. Media berbasis manusia misalnya guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.

Guru sebagai mediator, harus dapat menjadi bagian dari media tersebut. Guru harus dapat juga menjadi model yang bisa mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan tema pada materi pembelajaran yang sedang dibelajarkan kepada peserta didik.

e. Mengecek Perilaku Awal (*Entry Behavior*)

Kemendikbud (2013) menyatakan dalam kegiatan pendahuluan guru perlu menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan guru untuk mempersiapkan peserta didik ialah dengan mengecek perilaku awal siswa, seperti mengecek kehadiran siswa, mengondisikan siswa untuk memulai pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam, serta pemberian motivasi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik.

2. Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan

Dalam instrumen pelaksanaan pembelajaran yang disusun Kemendikbud (2013) indikator yang harus dipahami oleh guru pada penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan ada dua, yakni

- a. Menyampaikan Kemampuan yang Akan Dicapai Peserta Didik (Interaksi KI 3 dan KI 4, yang Berimplikasi pada Pengembangan KI 1 dan KI 2)

Berdasarkan Permendiknas (2013), guru hendaknya melaksanakan berbagai komponen dalam kegiatan pendahuluan. Salah satunya ialah menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Pentingnya penyampaian indikator dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik ialah agar peserta didik dapat menargetkan dirinya untuk memahami poin-poin yang sudah ditetapkan sebagai acuan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

- b. Menyampaikan Rencana Kegiatan, Misalnya Individual, Kerja Kelompok, dan Melakukan Observasi

Penyampaian rencana kegiatan pembelajaran kepada peserta didik dilakukan agar peserta didik dapat mengetahui apa saja yang akan dilakukan ketika proses pembelajaran, dan apa saja yang harus mereka pahami.

II. Kegiatan Inti

Mulyasa (2013: 127) mengatakan kegiatan inti pembelajaran antara lain mencakup penyampaian informasi, membahas materi standar untuk membentuk kompetensi dan karakter peserta didik, serta melakukan tukar pengalaman dan pendapat dalam membahas materi standar atau memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.

1. Penguasaan Materi Pelajaran

Penguasaan terhadap materi yang dibelajarkan merupakan komponen terpenting yang harus dimiliki guru dalam kegiatan inti pembelajaran. Sardiman (2005: 144-146) secara singkat menjelaskan peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar,

yaitu sebagai informator, organisator, motivator, pengaruh/direktor, inisiator, transmitter, fasilitator, mediator, dan evaluator. Terkait dengan peranan guru tersebut, guru haruslah menguasai materi pembelajaran agar perannya benar-benar terlaksana dengan baik.

a. Kemampuan Menyesuaikan Materi dengan Tujuan Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah pokok-pokok materi yang harus dipelajari oleh siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar. Guru haruslah menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik berdasarkan indikator yang telah dijabarkan agar siswa mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan.

b. Kemampuan Mengkaitkan Materi dengan Pengetahuan Lain yang Relevan, Perkembangan Iptek , dan Kehidupan Nyata

Pembelajaran kontekstual menghendaki materi pembelajaran tidak semata-mata dikembangkan dari buku teks, tetapi materi dikembangkan dari konteks lingkungan kehidupan siswa sehari-hari, baik lingkungan fisik, kehidupan sosial, budaya, ekonomi maupun psikologis, dan keterpaduan antarmateri pelajaran. Sesuai dengan Kurikulum 2013, materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki kemampuan untuk mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kehidupan nyata yang dihadapi peserta didik.

c. Mengelola Pembahasan Materi Pembelajaran dan Pengalaman Belajar dengan Tepat

Komalasari (2013: 50-51) menyimpulkan pengembangan materi dalam pembelajaran kontekstual hendaknya memperhatikan

- 1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum;
 - 2) pemilihan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur;
 - 3) penggunaan buku teks berbasis kontekstual, yaitu buku yang memerhatikan tujuan mata pelajaran (kognitif, afektif, psikomotor), memuat prinsip-prinsip umum penulisan buku teks (kebenaran konsep dari segi keilmuan, bahasa, dan keterbacaan, grafika), dan integrasi antara tujuh komponen pembelajaran kontekstual (*constructivism, questioning, inquiry, learning community, model-ing, reflection, dan authentic assessment*) dengan komponen strategi pembelajaran, serta prinsip desain pesan pembelajaran;
 - 4) tidak hanya berorientasi pada buku teks, tetapi yang terpenting menggali materi dari lingkungan kehidupan siswa sehari-hari, meliputi lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan psikologis siswa.
- d. Menyajikan Materi Secara Sistematis (Mudah Ke Sulit, dari Konkret ke Abstrak)

Penyajian materi pembelajaran hendaknya sistematis. Materi pembelajaran dijelaskan dan disajikan berdasarkan tingkat kesukaran. Materi yang tingkat kesukarannya lebih rendah disajikan lebih awal agar siswa dapat menangkap lebih mudah dan dapat mengembangkan materi tersebut dengan pikirannya secara kritis sehingga guru beranjak ke materi yang tingkat kesukarannya meningkat siswa dapat mengiringi dan memahami.

2. Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik

Djamarah (1996: 5) menyatakan secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihilungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Oleh karena itu, guru menerapkan strategi pembelajaran yang mendidik siswa.

a. Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Kompetensi yang Akan dicapai

Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan KI dan KD yang akan dicapai agar hasil belajar siswa tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ruang lingkup bahasan materi yang disajikan oleh guru dan dibahas bersama-sama dengan peserta didik boleh saja meluas dan dikaitkan dengan pengetahuan lain dan kehidupan nyata, tetapi guru harus fokus dan mengarahkan untuk tetap pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Memfasilitasi Kegiatan yang Memuat Komponen Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi

Guru hendaknya memfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Komponen eksplorasi ialah kegiatan guru menggali informasi dan pengetahuan serta pengalaman peserta didik. Komponen elaborasi ialah kegiatan guru menugasi siswa untuk menggarap atau mengerjakan sesuatu dalam kegiatan pembelajaran. komponen konfirmasi ialah kegiatan guru menegaskan atau mengarahkan dan meluruskan masalah yang ada dalam pembelajaran.

c. Melaksanakan Pembelajaran Secara Runtut

Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran. kegiatan pembelajaran tersebut memenuhi komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Penyampaian materi pembelajaran juga berdasarkan tingkat kesukaran. Materi yang lebih mudah disampaikan terlebih dahulu kemudian berlanjut pembahasan ke materi yang lebih kompleks atau rumit.

d. Mengelola Kelas (Memelihara Disiplin dan Suasana Kelas)

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki seorang guru adalah keterampilan mengelola kelas. Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan, baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.

e. Melaksanakan Pembelajaran yang Bersifat Kontekstual

Pembelajaran kontekstual menghendaki materi pembelajaran tidak semata-mata dikembangkan dari buku teks, tetapi materi dikembangkan dari konteks lingkungan kehidupan siswa sehari-hari, baik lingkungan fisik, kehidupan sosial, budaya, ekonomi maupun psikologis, dan keterpaduan antarmateri pelajaran. Dalam pembelajaran kontekstual tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, dengan menyediakan berbagai sarana dan sumber belajar yang memadai (Mulyasa, 2013: 110).

f. Melaksanakan Pembelajaran yang Memungkinkan Tumbuhnya Kebiasaan Positif, Sebagai Dampak Pengiring Hasil Pembelajaran (*Nurturant Effect* atau Suasana Kondusif yang Tercipta dengan Sendirinya (*Hidden Curriculum*))

Tugas seorang guru bukan saja hanya memberikan materi pelajaran, guru juga berkewajiban untuk mendidik sikap siswa. Guru mendidik siswa dengan mem-

berikan arahan, motivasi, penguatan, dan mengelola kelas baik sehingga dapat menumbuhkan kebiasaan positif siswa serta menciptakan suasana kondusif di dalam kelas.

g. Melaksanakan Pembelajaran Sesuai dengan Alokasi Waktu yang Direncanakan

Kemendiknas (2013: 8) menerangkan alokasi waktu jam tatap muka pembelajaran SMP/MTs ialah 40 menit untuk satu jam pelajaran. Alokasi waktu untuk proses pembelajaran telah ditentukan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran yang dibuatnya. Penentuan alokasi waktu pada setiap KD didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah KD, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan KD. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu untuk menguasai KD yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, alokasi tersebut dirinci dan disesuaikan lagi di RPP (Kemendikbud, 2013).

3. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik (Pendekatan Berbasis Proses Keilmuan)

Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran mengadopsi langkah-langkah saintis dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dilakukan melalui proses mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Kemendikbud, 2013). Pendekatan pembelajaran saintifik menekankan pada sumber belajar yang bervariasi, terutama memanfaatkan lingkungan nyata sekitar peserta didik dan mengaitkan materi dengan pengalaman dan kehidupan nyata.

a. Memfasilitasi Peserta Didik untuk Mengamati

Kegiatan yang dilakukan peserta didik ialah membaca, mendengar/menyimak, dan melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan pada saat mengamati adalah melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian dan kemampuan membedakan informasi yang umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif (Kemendikbud, 2013).

b. Memancing Peserta Didik untuk Menanya

Kegiatan yang dilakukan ialah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang dikembangkan pada saat menanya adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk *critical minds* yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat (Kemendikbud, 2013).

c. Memberikan Pertanyaan Peserta Didik untuk Menalar (Proses Berpikir yang Logis dan Sistematis)

Dalam usaha menumbuhkan proses berpikir peserta didik yang logis dan sistematis, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban yang beralasan kuat. Alasan yang dipaparkan peserta didik haruslah jelas dan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan guru.

d. Memfasilitasi Peserta Didik untuk Mencoba

Kegiatan mencoba ialah kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk melakukan sesuatu hal sendiri terkait materi pembelajaran yang berlangsung. Guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk

siswa dapat mencoba menemukan masalah sendiri dalam pembelajaran, mencoba mencari jawaban/ memecahkan masalah, ataupun mencoba memperagakan atau membuat sesuatu.

e. Menyajikan Kegiatan Peserta Didik untuk Mengomunikasikan

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan mengomunikasikan ialah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan pada saat mengomunikasikan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar (Kemendikbud, 2013).

4. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu/Tematik Intramata Pelajaran (IPA/IPS di SMP), Pembelajaran Berbasis Mata Pelajaran

Mulyasa (2013:89) mengatakan dalam usaha pengembangan struktur kurikulum sekolah menengah, mata pelajaran IPA dan IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* dan *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu, keduanya sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pembangunan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam.

a. Menyajikan Pembelajaran Sesuai Tema/Materi Pokok

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan

menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2013: 110).

- b. Menyajikan Pembelajaran dengan Memadukan Berbagai Muatan Kurikulum Sesuai dengan Karakteristik Pembelajarannya

Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter yang dilakukan dengan pendekatan tematik integratif harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan masyarakat di sekitar lingkungan sekolah. Kemudian, mengidentifikasi kompetensi dan karakter sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dirasakan peserta didik (Mulyasa, 2013: 104-105).

- c. Menyajikan Pembelajaran yang Memuat Komponen Karakteristik Terpadu

Pembelajaran yang memuat komponen karakteristik terpadu disajikan dengan menggabungkan atau memadukan dan mengaitkan materi pembelajaran dengan mata pelajaran lain.

- d. Menyajikan Pembelajaran yang Bernuansa Aktif & Menyenangkan

Dalam menyajikan materi pembelajaran, guru perlu menciptakan PAIKEM. Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan dapat menumbuhkan semangat belajar yang tinggi terhadap masing-masing peserta didik. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru untuk menciptakan PAIKEM ialah keterampilan menggunakan variasi.

5. Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya (Kemendikbud, 2013).

- a. Menunjukkan Keterampilan dalam Penggunaan Sumber Belajar Pembelajaran

Guru perlu terampil dalam penggunaan sumber belajar agar benar-benar memiliki kebermanfaatan untuk menunjang proses pembelajaran terkait materi pembelajaran yang dibahas. Sumber belajar yang digunakan tidak hanya terpusat pada buku teks saja, melainkan melibatkan segala aspek yang ada di sekitar lingkungan belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

- b. Menunjukkan Keterampilan dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Arsyad (2011: 81) menguraikan macam-macam media, yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*), dan media berbasis audio-visual (video, film, *slide* bersama *tape*., televisi).

- c. Menghasilkan Pesan yang Menarik

Sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru diusahakan mampu menghasilkan pesan yang menarik bagi siswa. Pesan yang menarik dari siswa akan membuat siswa akan lebih meningkatkan perhatiannya terhadap materi yang disampaikan. Siswa menjadi termotivasi untuk menggali lebih dalam pengetahuannya terhadap materi pembelajaran.

- d. Melibatkan Peserta Didik dalam Pemanfaatan Sumber Belajar Pembelajaran

Sumber belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran perlu melibatkan siswa dalam penggunaannya agar siswa juga memanfaatkan langsung dan dapat menemukan masalah serta berusaha mencari pemecahan terhadap masalah yang ditemuinya dalam materi pembelajaran.

6. Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian KD.

a. Menumbuhkan Partisipasi Aktif Peserta Didik (Mental, Fisik, dan Sosial) Melalui Interaksi Guru, Peserta Didik, dan Sumber Belajar

Proses pembelajaran untuk mencapai tujuan 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.

b. Merespon Positif Partisipasi Peserta Didik

Memberi penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespon secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali. Untuk keperluan tertentu, penggunaan penguatan secara tidak penuh dapat diberikan. Misalnya, kepada siswa yang menjawab salah, penguatan diberikan pada usaha siswa dalam menjawab, dan bukan pada kualitas jawaban.

c. Menunjukkan Sikap Terbuka Terhadap Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangatlah beragam bergantung pada karakteristik masing-masing peserta didik dan konteks ketika pembelajaran berlangsung. Seorang guru haruslah bijaksana dalam menyikapi respon peserta didik, baik respon positif maupun respon negatif.

d. Menunjukkan Hubungan Antar Pribadi yang Kondusif

Suasana belajar yang kondusif memiliki pengaruh terhadap kenyamanan proses pembelajaran. Hubungan antar pribadi peserta didik yang baik dan saling menghargai satu sama lain akan menciptakan suasana kondusif.

e. Menumbuhkan Keceriaan atau Antusiasme Peserta Didik dalam Belajar

Keceriaan dan antusias peserta didik dapat ditumbuhkan guru melalui penerapan teknik dan model pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru juga memberikan motivasi yang dapat membuat siswa menjadi bersemangat dalam menerima materi pembelajaran.

7. Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran

Guru merupakan teladan bagi para peserta didik dan semua orang yang menganggap dia sebagai guru. Sebagai teladan, tentu saja pribadi dan apa yang dilakukan guru akan mendapat sorotan peserta didik serta orang disekitar lingkungannya yang menganggap atau mengakuinya sebagai guru (Mulyasa, 2012: 126-127).

a. Menggunakan Bahasa Lisan Secara Jelas dan Lancar

Apapun yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didiknya hanya akan dapat dipahami dengan baik apabila bahasa yang dipergunakan dapat dipahami dengan baik oleh kedua belah pihak (Kemendikbud, 2013).

b. Menggunakan Bahasa Tulis yang Baik dan Benar

Guru sebagai seorang yang digugu, sebaiknya memberikan contoh yang baik terhadap peserta didik dalam tata tulis/penulisan. Bahasa tulis yang perlu diperhatikan terutama ialah EYD dan tata istilah. Ejaan yang perlu diperhatikan guru meliputi pemakaian huruf, pemakaian huruf kapital dan huruf miring, penulisan kata, penulisan unsur serapan, dan pemakaian tanda baca.

III. Penutup Pembelajaran

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup dapat dilakukan dengan memberikan tugas, dan post test. Tugas yang diberikan merupakan tindak lanjut dari pembelajaran inti atau pembentukan kompetensi, yang berkenaan dengan materi yang akan dipelajari berikutnya. Tugas ini bisa merupakan pengayaan dan remedial terhadap kegiatan inti pembelajaran atau pembentukan kompetensi (Mulyasa, 2013:129).

a. Melakukan Refleksi atau Membuat Rangkuman dengan Melibatkan Peserta Didik

Pada kegiatan penutup pembelajaran, guru hendaknya melakukan refleksi atau membuat rangkuman yang melibatkan siswa dari apa yang telah dipelajari. Refleksi atau membuat rangkuman berfungsi sebagai cerminan dari apa yang didapat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Memberikan Tes Lisan atau Tulisan

Mulyasa (2013:130) menyatakan pada umumnya pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan *post test*. Sama halnya dengan *pretest*, *post test* juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran.

c. Mengumpulkan Hasil Kerja sebagai Bahan Portofolio

Penilaian potofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya siswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didik.

d. Melaksanakan Tindak Lanjut dengan Memberikan Arahan Kegiatan Berikutnya dan Tugas Pengayaan

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru hendaknya melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan untuk pertemuan berikutnya dan

tugas pengayaan kepada peserta didik. Informasi arahan kegiatan berikutnya bertujuan agar sebelum tatap muka pada proses pembelajaran di sekolah, siswa sudah mencari pengetahuan terhadap materi yang akan dibelajarkan sehingga wawasan peserta didik menjadi luas. Sedangkan pengayaan dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik tetap mengulang kembali dan membahas kembali materi yang telah dibelajarkan sehingga materi pembelajaran diingat.

2.4.1 Aktivitas Siswa

Setiap manusia berpotensi untuk melakukan apa saja. Berbuat dan bekerja sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dengan keinginan yang dicapai. Hal inilah yang membuat manusia untuk bertingkah laku dan beraktivitas. Aktivitas yang dilakukan oleh manusia beragam sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Misalnya saja, dalam kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan oleh siswa atau anak didik.

Sardiman (2005: 95) menyatakan pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan tindakan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Berikut akan dijelaskan aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan tugas serta peranan guru dalam proses belajar-mengajar.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2005: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain sebagai berikut.

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memerhatikan gambar demokrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan; uraian, percakapan, diskusi, interupsi;
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
6. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak;
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan;
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari delapan golongan aktivitas belajar di kelas, aktivitas yang dapat menunjang siswa dalam memahami teks cerita pendek sebagai berikut.

1. Aktivitas melihat, yakni membaca dan mengamati demonstrasi.
2. Aktivitas berbicara, yakni bertanya, mengeluarkan pendapat, dan diskusi.
3. Aktivitas mendengarkan, yakni penyajian bahan.
4. Aktivitas menulis, yakni menyalin dan mengerjakan latihan soal tertulis.
5. Aktivitas mental, yakni berani dan percaya diri ketika menanggapi.
6. Aktivitas emosi, yakni menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.4.2 Tugas dan Peranan Guru dalam Pembelajaran

Sardiman (2005: 144-146) secara singkat menjelaskan peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu (1) *informer*, (2) *organisator*, (3) *motivator*, (4) *pengaruh/ direktor*, (5) *inisiator*, (6) *transmitter*, (7) *fasilitator*, (8) *mediator*, dan (9) *evaluator*. Berikut penjelasan mengenai peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1. *Informer*

Sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum.

2. *Organisator*

Guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik, silabus, *workshop*, jadwal pelajaran, dan lain-lain.

3. *Motivator*

Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

4. *Pengaruh/ direktor*

Jiwa kepemimpinan bagi guru dalam peranan ini lebih menonjol. Guru dalam hal ini harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Guru harus juga “handayani”.

5. *Inisiator*

Guru dalam hal ini sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar. Sudah barang tentu ide-ide itu merupakan ide-ide kreatif yang dapat dicontoh oleh anak didiknya.

6. *Transmitter*

Dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan.

7. *Fasilitator*

Guru dalam hal ini akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar, misalnya saja dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang sedemikian rupa, serasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar mengajar akan berlangsung secara efektif.

8. *Mediator*

Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Mediator juga diartikan penyedia media. Bagaimana cara memaknai dan mengorganisasikan penggunaan media.

9. *Evaluator*

Ada kecenderungan bahwa peran guru sebagai evaluator mempunyai otoritas untuk menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana anak didiknya berhasil atau tidak.

2.5 Penilaian/ Evaluasi Pembelajaran

Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan guru. Dikatakan wajib karena setiap guru pada akhirnya harus dapat memberikan informasi kepada lembaganya, kepada siswa yang diasuhnya, maupun kepada pihak-pihak lain yang berkepentingan mengenai penguasaan yang telah dicapai siswa sehubungan dengan mata pelajaran yang diberikannya. Tanpa mengadakan penilaian, guru tidak mungkin dapat melaporkan hasil belajar siswa secara objektif.

Penilaian dalam KTSP adalah penilaian berbasis kompetensi, yaitu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau pada akhir pembelajaran. Fokus penilaian pendidikan adalah keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan.

Pada KTSP proses pembelajaran yang lebih dominan adalah aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, sedangkan pada kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar yang lebih dominan adalah afektif, psikomotor, baru kognitif. Artinya, siswa dalam proses lebih menonjolkan afektif dan psikomotornya. Kurikulum 2013 sangat menekankan penyeimbangan antara aspek kognitif (intelektual), psikomotorik (gerak) dan afektif (sikap). Berbeda dengan KTSP 2006 yang pada tahap implementasinya cenderung lebih fokus pada aspek kognitifnya.

Penilaian proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan penilaian autentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa atau bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran. Hasil penilaian autentik dapat digunakan oleh guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*), pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian autentik dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses

pembelajaran dengan menggunakan alat: angket, observasi, catatan anekdot, dan refleksi (Kemendikbud, 2013: 11).

Sebagai sebuah proses, penilaian autentik dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, tahap penyusunan alat penilaian, tahap pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, tahap pengolahan, dan tahap penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik (Komalasari, 2013: 148).

Jenis-jenis penilaian autentik menurut Kemendikbud (2013) sebagai berikut.

1. Penilaian Kinerja

Penilaian autentik sebisa mungkin melibatkan partisipasi peserta didik, khususnya dalam proses dan aspek-aspek yang akan dinilai. Guru dapat melakukannya dengan meminta para peserta didik menyebutkan unsur-unsur proyek/tugas yang akan mereka gunakan untuk menentukan kriteria penyelesaiannya.

Berikut ini cara merekam hasil penilaian berbasis kinerja.

- a. Daftar cek (*checklist*).
- b. Catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narrative records*).
- c. Skala penilaian (*rating scale*).
- d. Memori atau ingatan (*memory approach*).

2. Penilaian Proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang dilakukan oleh

peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Berikut ini tiga hal yang perlu diperhatikan guru dalam penilaian proyek.

- a. Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.
- b. Kesesuaian atau relevansi materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- c. Keaslian sebuah proyek pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik.

3. Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian portofolio bisa berangkat dari hasil kerja peserta didik secara perorangan atau diproduksi secara berkelompok, memerlukan refleksi peserta didik, dan dievaluasi berdasarkan beberapa dimensi.

Penilaian portofolio dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah seperti berikut ini.

- a. Guru menjelaskan secara ringkas esensi penilaian portofolio.
- b. Guru atau guru bersama peserta didik menentukan jenis portofolio yang akan dibuat.
- c. Peserta didik, baik sendiri maupun kelompok, mandiri atau di bawah bimbingan guru menyusun portofolio pembelajaran.
- d. Guru menghimpun dan menyimpan portofolio peserta didik pada tempat yang sesuai, disertai catatan tanggal pengumpulannya.

- e. Guru menilai portofolio peserta didik dengan kriteria tertentu.
- f. Jika memungkinkan, guru bersama peserta didik membahas bersama dokumen portofolio yang dihasilkan.
- g. Guru memberi umpan balik kepada peserta didik atas hasil penilaian portofolio.

4. Penilaian Tertulis

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

2.5.1 Prinsip dan Pendekatan Penilaian

Komalasari (2013: 151) mengatakan dalam melakukan penilaian autentik hendaknya memerhatikan beberapa prinsip sebagai berikut.

1. Validitas, berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi.
2. Reliabilitas, berkaitan dengan konsistensi (keajegan) hasil penilaian.
3. Menyeluruh, berarti penilaian harus dilakukan secara menyeluruh mencakup seluruh domain yang tertuang pada setiap kompetensi dasar (kognitif, afektif, dan psikomotor).
4. Berkesinambungan, berarti penilaian dilakukan secara terencana, tensesi peserta bertahap, dan terus-menerus untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

5. Objektif, berarti penilaian harus adil, terencana, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian skor.
6. Mendidik, berarti proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, memperbaiki proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan kualitas belajar dan membina peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK). PAK merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.

2.5.2 Teknik dan Instrumen Penilaian

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menurut Kemendiknas (2013: 4-5), sebagai berikut.

1. Penilaian kompetensi sikap

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 antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

- a. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- b. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.
- c. Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik.
- 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

Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

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

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

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. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

- a. Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- b. Proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu.
- c. 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. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya.

Instrumen penilaian harus memenuhi persyaratan

1. substansi yang merepresentasikan kompetensi yang dinilai;
2. konstruksi yang memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan; dan
3. penggunaan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

2.6 Keterampilan Membaca

Keterampilan berbahasa memunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Membaca yang merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa memunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi dari teks bacaan.

2.6.1 Pengertian Membaca

Tarigan (2008: 7) mengatakan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Proses membaca dapat dipandang sebagai interaksi antara penulis dari teks dengan pembaca. Pembaca menyusun kembali makna dari teks dengan menggunakan strategi-strategi pemahaman, kesadaran akan ciri-ciri tekstual (seperti struktur retorika, kosakata, tatabahasa) dan pengetahuan tentang unsur-unsur di luar teks (keakraban pembaca dengan topik dari bacaan, situasi budaya, dan jenis teks) menurut Ghazali (2010: 204-205).

2.6.2 Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan (Tarigan, 2008: 9). Selanjutnya, Tarigan mengatakan makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kiga dalam membaca. Berikut dikemukakan beberapa hal penting.

- a. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh; apa-apa yang telah dibuat oleh sang tokoh; apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh sang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- b. Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau dialami oleh sang tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, ketiga/seterusnya setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- d. Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- e. Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).

- f. Membaca untuk menemukan apa yang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh sang tokoh, atau bekerja seperti cara sang tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- g. Membaca untuk menemukan bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita memunyai persamaan, bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contras*). (Anderson dalam Tarigan, 2008 : 9-10).

Iskandarwassid (2011: 289-290) mengemukakan beberapa tujuan pembelajaran bagi peserta didik pada tingkat pemula, menengah, dan mahir.

1. Tingkat Pemula

- a. Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa)
- b. Mengenali kata dan kalimat
- c. Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci
- d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek

2. Tingkat Menengah

- a. Menemukan ide pokok dan ide penunjang
- b. Menafsirkan isi bacaan
- c. Membuat intisari bacaan
- d. Menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan

3. Tingkat Mahir/Lanjut

- a. Menemukan ide pokok dan ide penunjang
- b. Menafsirkan isi bacaan
- c. Membuat intisari bacaan
- d. Menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan

2.7 Teks Cerita Pendek

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP dalam Kurikulum 2013 terdiri atas delapan bab. Pada Bab VI materi yang diberikan berupa teks cerita pendek. Dalam materi ini siswa diharapkan dapat memahami struktur teks cerita pendek yang terdiri atas bagian orientasi, komplikasi, resolusi, dan reorientasi. Selain itu, pada bab ini siswa diharapkan juga dapat memahami unsur-unsur kebahasaan yang ada di dalam teks cerita pendek yang dijadikan model.

2.7.1 Pengertian Teks

Teks berasal dari kata Bahasa Latin “*textus*” yang berarti sesuatu yang tertentu secara bersamaan. Apa yang tertentu tidak lain merupakan tanda dan kebahasaan yang dilatarbelakangi konteks sejarah dan budaya tertentu (Suratno dalam Munaris, 2012: 17). Ricoeur dalam Munaris (2012: 17) menjelaskan teks adalah setiap wacana yang dibakukan dalam tulisan. Pembakuan dalam tulisan merupakan ciri teks. Namun, sebuah teks benar-benar menjadi teks ketika ia langsung membubuhkan yang dimaksud wacana ke dalam tulisan. Selanjutnya, Robert de Beagrande dan Wolfgang Dressler dalam Munaris (2012: 17) mengemukakan teks adalah “peristiwa komunikatif” yang harus memenuhi beberapa syarat, yaitu kohesi, koherensi, intensionalitas, informativitas, situasionalitas, dan intertekstualitas.

Satuan bahasa yang mengandung makna, pikiran, dan gagasan lengkap adalah teks. Teks dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan. Teks itu sendiri memiliki dua unsur utama yang harus dimiliki. Pertama, yaitu (a) konteks situasi penggunaan bahasa yang di dalamnya ada register yang melatarbelakangi lahirnya

teks, seperti adanya sesuatu (pesan, pikiran, gagasan, ide) yang hendak disampaikan (*field*), sasaran atau kepada siapa pesan, pikiran, gagasan, atau ide itu disampaikan (*tenor*), dan dalam format bahasa yang bagaimana pesan, pikiran, gagasan, atau ide itu dikemas (*mode*). Terkait dengan format bahasa tersebut, teks dapat berupa deskripsi, prosedural, naratif, cerita petualangan, anekdot, dan lain-lain. Unsur kedua, yaitu konteks situasi, yang di dalamnya ada konteks sosial dan konteks budaya masyarakat tutur bahasa yang menjadi tempat teks tersebut diproduksi (Kemendikbud, 2013).

Pemahaman terhadap teks tertulis adalah sebuah proses yang kompleks yang melibatkan banyak sub-keterampilan linguistik dan banyak sistem pengetahuan, termasuk di dalamnya: penggunaan bahasa tulis dalam konteks pergaulan sosial dan struktur-struktur yang digunakan dalam pengorganisasian informasi (Ghazali, 2010: 204).

Secara garis besar teks dapat dipilah atas teks sastra dan teks nonsastra. Teks sastra dikelompokkan ke dalam teks naratif dan nonnaratif. Adapun teks nonsastra dikelompokkan ke dalam teks jenis faktual yang di dalamnya terdapat subkelompok teks laporan dan prosedural dan teks tanggapan yang dikelompokkan ke dalam subkelompok teks transaksional dan ekspositori (Kemendikbud, 2013).

2.7.2 Pengertian Cerita Pendek

Cerpen merupakan karya sastra berbentuk prosa fiksi yang hanya sebatas imajinasi pengarang. Dalam cerpen terdapat pendidikan karakter yang ingin disampaikan oleh pengarang. Pendidikan karakter yang terdapat di dalam cerpen biasanya berupa nilai-nilai kehidupan. Pembelajaran menemukan nilai-nilai cerita

pendek sangatlah membantu dalam melatih dan memdidik siswa agar menerapkan nilai-nilai kehidupan tersebut ke dalam keseharian serta memilah manakah nilai yang patut diteladani dan manakah nilai yang tidak patut di contoh.

Ellery Sedgwick dalam Tarigan (1984: 176) mengatakan bahwa “Cerita pendek adalah penyajian suatu keadaan tersendiri atau suatu kelompok keadaan yang memberikan kesan yang tunggal pada jiwa pembaca. Cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi. Cerita pendek sesuai dengan namanya, memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku dan jumlah kata yang digunakan (Priyatni, 2010: 126). Nugroho Notosusanto dalam Tarigan (2011: 176) mengatakan bahwa “cerita pendek adalah cerita yang panjangnya sekitar 5000 kata atau kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap yang terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri”.

2.7.3 Ciri-ciri Cerita Pendek

Ciri-ciri cerita pendek menurut Tarigan (2011: 177-178) yaitu

1. singkat, padu, dan intensif;
2. adegan, tokoh, dan gerak;
3. bahasa cerita pendek haruslah tajam, sugestif, dan menarik;
4. cerita pendek harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan, baik secara langsung ataupun tidak langsung;
5. sebuah cerita pendek harus menimbulkan satu efek dalam pikiran pembaca;
6. cerita pendek harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritalah yang pertama-tama menarik perasaan, dan baru kemudian menarik pikiran;

7. cerita pendek mengandung detail-detail dan insiden-insiden yang dipilih dengan sengaja, dan yang bisa menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran pembaca;
8. dalam sebuah cerita pendek sebuah insiden yang terutama menguasai jalan cerita;
9. cerita pendek harus mempunyai seorang pelaku utama;
10. cerita pendek harus mempunyai efek atau kesan yang menarik;
11. cerita pendek bergantung pada situasi;
12. cerita pendek harus memberikan impresi tunggal;
13. cerita pendek memberikan suatu kebulatan efek; dan
14. jumlah kata-kata yang terdapat dalam cerita pendek biasanya di bawah 10.000 kata.

2.7.4 Struktur Cerita Pendek

Cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang saling terpadu. Unsur-unsur tersebut terdiri atas unsur instrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur yang membangun dari dalam cerita, meliputi tokoh, alur, latar, gaya bahasa, dan sudut pandang. Penjelasan tentang unsur-unsur instrinsik tersebut sebagai berikut.

1. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh tidak selalu berwujud manusia, tapi bergantung pada siapa atau apa yang diceritakannya dalam cerita. Watak/karakter adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut. Adapun penokohan atau perwatakan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya suatu cerita. Ada beberapa cara atau metode yang digunakan pengarang dalam

menampilkan tokoh serta wataknya dalam cerita, termasuk gaya bahasa. Oleh karena itu seorang penelaah harus mengetahui metode/teknik sebagai berikut.

- a. Metode *telling*, yaitu suatu pemaparan watak tokoh dengan mengandalkan eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Melalui metode ini keikutsertaan pengarang dalam menyajikan perwatakan tokoh, sehingga para pembaca memahami dan menghayati perwatakan tokoh melalui penuturan pengarang secara langsung.
- b. Metode *showing*, yakni penggambaran karakteristik tokoh dengan cara tidak langsung, tapi dengan cara menyajikan melalui dialog dan tingkah tokoh.

Tokoh dibedakan menjadi tiga, yaitu

- 1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan secara terus menerus sehingga mendominasi sebagian besar cerita. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali dalam cerita dalam porsi pencerita yang relatif pendek.

- 2) Tokoh Prontagonis dan Antagonis

Prontagonis adalah tokoh yang mendapat empati pembaca. Sementara tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik.

- 3) Tokoh Statis dan Tokoh Dinamis

Tokoh statis adalah tokoh yang memiliki sifat atau watak yang tetap, tak berkembang sejak awal hingga akhir cerita. Sedangkan tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perkembangan watak sejalan dengan plot yang diceritakan.

2. Alur atau Plot

Alur adalah rangkaian peristiwa yang saling karena hubungan sebab akibat. Cara menganalisis 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 mengetahui bagaimana pengarang menyajikan cerita itu.

3. Latar

Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang dicerita-kan. 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; dan (3) latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.

4. Gaya bahasa

Dalam menyampaikan cerita, setiap pengarang ingin ceritanya punya daya sentuh dan efek yang kuat bagi pembaca. Gaya bahasa (*style*) adalah cara mengungkapkan bahasa seorang pengarang untuk mencapai efek estetis dan kekuatan daya ungkap. Unsur *style* sebagai berikut.

- a. Diksi, yaitu pemilihan kata yang sesuai dengan apa yang diungkapkan dan diekspresikan yang ingin dihasilkan. Kata-kata yang dipilih bisa dari kosakata sehari-hari atau formal.

- b. Citra/ imaji adalah kata atau susunan kata-kata yang dapat memperjelas atau memperkonkret apa yang dinyatakan pengarang sehingga apa yang digambarkan itu dapat ditangkap oleh panca indera kita.

5. Penceritaan

Penceritaan atau disebut juga sudut pandang (*point of view*), yakni dilihat dari sudut mana pengarang bercerita. Penceritaan terbagi atas dua, yaitu pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Penceritaan ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam 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 unsur prosa-fiksi itu dikaji.

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun dari luar cerita, yaitu latar belakang pengarang, latar belakang sosial budaya, nilai-nilai kehidupan, dan aspek psikologis.

Tokoh-tokoh di dalam cerpen mempunyai sifat dan melakukan aktivitas seperti kehidupan manusia sesungguhnya. Dengan kata lain, cerpen mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari peran masing-masing tokoh dalam isi cerpen tersebut. Penggambaran latar suasana sosial budaya masyarakat tempat tokoh hidup menunjukkan pula nilai yang berlaku di masyarakat tersebut. Nilai-nilai kehidupan dalam sebuah cerpen terkadang tidak disampaikan secara langsung oleh pengarang. Oleh sebab itu, untuk memahaminya seorang pembaca

harus mengetahui dan memahami cerita dalam karya sastra tersebut secara keseluruhan. Dalam sebuah karya sastra, pengarang seringkali mengekspresikan berbagai fenomena kehidupan. Akan tetapi, seorang pengarang tidak begitu saja me-representasikan realitas sosial tersebut ke dalam karyanya. Filtrasi serta imajinasi pengarang pun memiliki andil dalam terwujudnya sebuah karya sastra. Melalui karya sastra pengarang dapat mengemukakan pandangan-pandangan tentang suatu hal dan menyampaikan berbagai nilai kehidupan.

Nilai-nilai dalam sebuah cerpen mengandung pelajaran yang berharga untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari para pembaca atau penikmat sastra. Agar fungsi karya sastra sebagai penghibur dan media pendidikan dapat tercapai, maka harus menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah karya sastra.

Nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita pendek meliputi:

1. nilai religi, yaitu nilai yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dan Tuhannya.
2. nilai moral, yaitu adab, adat kebiasaan seseorang, dan perilaku baik atau buruk seseorang. Nilai moral biasanya dibentuk oleh etika, baik etika kolektif, maupun etika personal.
3. nilai sosial, yaitu nilai yang timbul dari unsur sosialnya meliputi, (1) tokoh-tokoh yang diciptakannya sebagai pelaku sosial; (2) keadaan ekonomi yang menggerakkan elemen sosial (simbol sosial); (3) konflik yang dibangun antartokoh sehingga cerita terasa utuh dan mimesis kehidupan; (4) ideologi tokoh-tokohnya; dan (5) sejarah perkembangan manusia yang dilihat digambarkan dalam cerita.

4. nilai budaya, berupa (1) nilai kepercayaan manusia pada Tuhannya; (2) nilai kebiasaan dalam bentuk kolektif atau ketradisian; (3) nilai kemanusiaan sebagai alat bermasyarakat; (4) sikap berkomunikasi dalam mengkomunikasikan peradaban; (5) nilai estetika sebagai pencipta berkesenian; (6) nilai penghidupan untuk mempertahankan kehidupan; (7) nilai beradaban dan alat yang diciptakannya; dan (8) nilai politis sebagai alat bernegara.
5. nilai psikologis, yaitu gejala batin setelah mengalami, mendengar, merasakan, atau melihat fenomena yang di temukan di sekitar kehidupan dalam cerita.
6. nilai didaktis, yaitu nilai pendidikan dan pengajaran. Oleh sebab itu karya sastra yang baik adalah karya sastra yang memperlihatkan tokoh-tokoh yang memiliki kebijaksanaan dan kearifan sehingga pembaca dapat mengambilnya sebagai teladan.

2.8 Memahami Teks Cerita Pendek

Pemahaman terhadap teks cerita pendek baru dapat dicapai dengan melalui tahapan pembahasan materi pembelajaran sebagai berikut.

1. Membangun Konteks

Kegiatan yang dilakukan adalah menggali pengetahuan dan mencari informasi terkait tema dari teks cerita pendek yang akan dibahas. Misalnya, pada pembelajaran memahami teks cerita pendek berjudul “Candi Prambanan”, guru menggali pengetahuan siswa terkait candi-candi di Indonesia dan mengenai Candi Prambanan.

Sebelum membaca teks cerita pendek yang akan dibahas, siswa diperintahkan untuk menjawab pertanyaan untuk membangun konteks. Beberapa pertanyaan tersebut sebagai berikut (Zabadi, Fairul dkk, 2013: 160).

- a) Pernahkah kamu mengunjungi candi di Indonesia?
- b) Dapatkah kamu menyebutkan apa saja yang dapat dilihat di candi itu?
- c) Apakah yang menarik dari sebuah candi?
- d) Apakah kamu pernah mendengar cerita tentang candi di suatu daerah wisata yang pernah kamu kunjungi?
- e) Apakah kamu tahu cerita yang melatari sebuah candi?

2. Mengenal/memahami Teks Cerita Pendek

Untuk dapat memahami teks cerita pendek, hal yang harus dilakukan ialah menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen yang terdiri atas unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, sudut pandang, latar/*setting*, gaya bahasa, dan amanat. Unsur ekstrinsik meliputi latar belakang pengarang dan lingkungan sosial. Selanjutnya, menceritakan kembali isi atau simpulan dari teks cerita pendek yang sudah dibaca/simak.

3. Struktur Teks Cerita Pendek

Menyusun/menentukan bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi dari suatu teks cerita pendek. Orientasi ialah bagian pengenalan atau bagian awal dari suatu cerita. Komplikasi ialah permasalahan yang muncul dalam cerita. Dan resolusi ialah penyelesaian dari masalah yang ada dalam cerita.

Setelah membaca/menyimak teks cerita pendek, agar dapat memahami teks cerita pendek tersebut siswa harus menjawab pertanyaan berikut (Zabadi, Fairul dkk, 2013: 162).

- a) Siapakah tokoh yang menjadi sumber dalam cerita itu?
- b) Kapan dan di manakah cerita itu berlangsung?
- c) Kapankah cerita itu berlangsung?
- d) Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita itu?
- e) Apakah yang kau ketahui tentang tokoh dalam cerita itu?
- f) Dapatkah kamu menyebutkan tokoh dalam cerita tersebut?
- g) Bagaimanakah akhir cerita itu?
- h) Pada paragraf ke berapa penulis teks mengemukakan bagian orientasi?
- i) Pada paragraf ke berapa penulis teks mengemukakan bagian komplikasi?
- j) Pada paragraf ke berapa penulis teks mengemukakan bagian resolusi?