

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2.1.1 Pembelajaran di Era Kurikulum 2013

Pembelajaran yang direkomendasikan oleh kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik-integratif. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik dalam Mulyoto (2013: 118) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik-integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan.

Integrasi tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap keterampilan dan pengetahuan pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang

utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia (Kemendikbud, 2013).

Menurut Mulyoto (2013: 119) pembelajaran tematik integratif sangat menjanjikan karena dapat memacu kreativitas siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran yang dipelajari. Siswa mendapatkan ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimilikinya dan ruang untuk memunculkan persepsi-persepsi baru. Juga, pembelajaran tidak akan membosankan siswa karena pembelajaran sangat actual dan terkat langsung dengan lingkungan yang bias mereka rasakan kehadirannya. Suasana demokratis akan terbangun karena siswa mendapatkan ruang yang luas untuk mengemukakan pendapat dengan komunikasi berjalan dua arah dari guru ke siswa dan dari siswa ke guru.

2.1.2 Model Pembelajaran Kurikulum 2013

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran Kurikulum 2013, dalam (Kemendikbud, 2013: 185) menegaskan terdapat tiga macam model pembelajaran. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

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. 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. Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
5. Proses evaluasi dijalankan secara berkelanjutan;
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah

dijalankan;

7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; dan
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

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

Beberapa hambatan dalam implementasi metode Pembelajaran Berbasis Proyek antara lain berikut ini

1. Pembelajaran Berbasis Proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
2. Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan, karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
3. Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, karena instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan suatu transisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan, sehingga kebutuhan listrik bertambah.

Untuk itu disarankan menggunakan *team teaching* dalam proses pembelajaran, dan akan lebih menarik lagi jika suasana ruang belajar tidak monoton, beberapa contoh perubahan *lay-out* ruang kelas, seperti: *traditional class* (teori), *discussion group* (pembuatan konsep dan pembagian tugas kelompok), *lab tables* (saat mengerjakan

tugas mandiri), *circle* (presentasi), atau buatlah suasana belajar menyenangkan, bahkan saat diskusi dapat dilakukan di taman, artinya belajar tidak harus dilakukan di dalam ruang kelas.

Kelebihan dan kekurangan pada penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) **Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek**

- 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.

2) Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

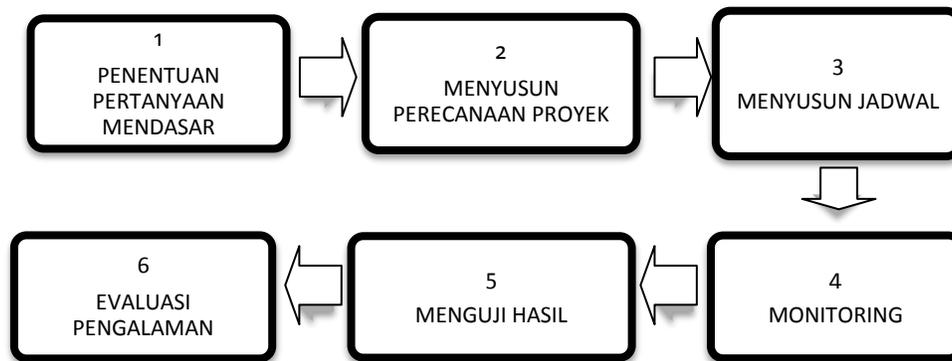
- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan 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

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan

sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

3) Langkah-langkah Operasional

Langkah langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan dengan diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Penjelasan Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek 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.

Peran guru dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut.

4) Peran Guru

1. Merencanakan dan mendesain pembelajaran.

2. Membuat strategi pembelajaran.
3. Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara guru dan siswa.
4. Mencari keunikan siswa.
5. Menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
6. Membuat portofolio pekerjaan siswa.

5) Peran Peserta Didik

- a) Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
- b) Melakukan riset sederhana.
- c) Mempelajari ide dan konsep baru.
- d) Belajar mengatur waktu dengan baik.
- e) Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok.
- f) Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan.
- g) Melakukan interaksi sosial (wawancara, survey, observasi, dll).

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (bersifat kontekstual) sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. *Problem Based Learning* menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum

peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

1) Kelebihan Menggunakan PBL

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 berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.

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

Metoda ini memiliki kecocokan terhadap konsep inovasi pendidikan bidang keteknikan, terutama dalam hal sebagai berikut.

- a. Peserta didik memperoleh pengetahuan dasar (*basic sciences*) yang berguna untuk memecahkan masalah bidang keteknikan yang dijumpainya;
- b. Peserta didik belajar secara aktif dan mandiri dengan sajian materi terintegrasi dan relevan dengan kenyataan sebenarnya, yang sering disebut *student-centered*;
- c. Peserta didik mampu berpikir kritis, dan mengembangkan inisiatif.

2) Langkah-langkah Operasional Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Pembelajaran suatu materi pelajaran dengan menggunakan PBL sebagai basis model dilaksanakan dengan cara mengikuti lima langkah PBL dengan bobot atau kedalaman setiap langkahnya disesuaikan dengan mata pelajaran yang bersangkutan.

1. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Jika dipandang perlu, fasilitator dapat 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. Lebih jauh, hal ini diperlukan untuk memastikan peserta didik memperoleh kunci utama materi pembelajaran, sehingga tidak ada kemungkinan terlewatkan oleh peserta didik seperti yang dapat terjadi jika peserta didik mempelajari secara mandiri. Konsep yang diberikan tidak perlu detail, diutamakan dalam bentuk garis besar saja, sehingga peserta didik dapat mengembangkannya secara mandiri secara mendalam.

2. Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam kelompoknya, peserta didik melakukan berbagai kegiatan. Pertama, *brainstorming* yang dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Setiap anggota kelompok memiliki hak yang

sama dalam memberikan dan menyampaikan ide dalam diskusi serta mendokumentasikan secara tertulis pendapat masing-masing dalam kertas kerja.

3. Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing 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.

Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap peserta didik menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam pleno (kelas besar) dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan

kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk.

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. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

3. Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103). Dasar ide Bruner

ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Model pembelajaran *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Permendikbud 2013). Penemuan konsep terjadi bila konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Salah satu contoh pembelajaran penemuan bahasa Indonesia, siswa mengidentifikasi masalah yang ditemukan, dalam hal ini contohnya bahasa gaul. Siswa mengumpulkan data, mengolah data, lalu membuktikan saat pembelajaran bahasa Indonesia tentang bahasa gaul tersebut lalu menyimpulkan. Contoh-contoh pembelajaran penemuan yang lain adalah siswa membangun persegi dengan sebanyak potongan persegi-persegi satuan yang diperlukan, membentuk bangun tiga dimensi, mengetahui berapa tingginya tiang bendera, dan sebagainya.

Dengan mengaplikasikan *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan *Discovery Learning*, ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran dari *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus ekspository siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri. Pendekatan *Discovery*

Learning dalam pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan dan kelemahan-kelemahan sebagai berikut.

1) Kelebihan Penerapan *Discovery Learning*

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
3. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
4. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
6. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. 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.
8. Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.

10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
11. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
16. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

2) Kelemahan Penerapan *Discovery Learning*

- 1) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.

- 4) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 5) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untukberpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

3) Langkah-langkah Operasional Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Berikut ini langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas.

1. Menentukan tujuan pembelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

4) Langkah Pembelajaran Metode *Discovery Learning*

1. Stimulasi/Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping 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. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2. Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

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) sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk

pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

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

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. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

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 (Djamarah, 2002:22).

Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.. *Verification* 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.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6. Menarik Kesimpulan atau Generalisasi (*Generalization*)

Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian

atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Berdasarkan pemaparan tentang model-model pembelajaran tersebut, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbicara melalui teks negosiasi tidak semua model pembelajaran digunakan. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran berbicara melalui teks negosiasi ini adalah model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran penemuan. Pada pembelajaran berbicara melalui teks negosiasi, kedua model pembelajaran ini menyajikan permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari dan merangsang siswa untuk mengidentifikasi apa yang diketahui dan dipahami.

2.1.3 Pendekatan Ilmiah (*Scientific*)

Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan palararan induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductivereasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang

spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis

2.1.4 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah, ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘mengapa’. Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘bagaimana’. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang ‘apa’. Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki

kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013: 136).

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*saintifik approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah. Pendekatan ilmiah pembelajaran disajikan berikut ini. Kemendikbud (2013: 136--145) menjelaskan pendekatan ilmiah pembelajaran atau dilihat dari aktivitas siswa di kelas disajikan sebagai berikut

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga

relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.

Kegiatan mengamati bertujuan agar pembelajaran berkaitan erat dengan konteks situasi nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Proses mengamati fakta atau fenomena mencakup mencari informasi, melihat, mendengar, membaca, dan atau menyimak. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan bagi peserta didik untuk secara luas dan bervariasi melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek. Selanjutnya guru membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dan dibaca.

Contoh kegiatan mengamati pada pembelajaran struktur dan kaidah teks anekdot kelas X yaitu siswa diperintahkan oleh guru untuk membaca contoh teks anekdot yang telah disiapkan oleh guru.

2) Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan

pembelajar yang baik.

Contoh dari kegiatan menanya yaitu setelah siswa membaca teks anekdot yang diberikan oleh guru, mulailah timbul pertanyaan pada masing-masing siswa mengenai apa yang telah ia baca.

3) Mengeksplorasi

Kegiatan eksperimen bermanfaat untuk meningkatkan keingintahuan siswa dalam memperkuat pemahaman fakta, konsep, prinsip, ataupun prosedur dengan cara mengumpulkan data, mengembangkan kreativitas, dan keterampilan kerja ilmiah. Kegiatan ini mencakup merencanakan, merancang, dan melaksanakan eksperimen, menyajikan data, mengolah data, dan menyusun kesimpulan. Pemanfaatan sumber belajar termasuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sangat disarankan. Tindak lanjut kegiatan bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Agar terkumpul sejumlah informasi, peserta didik dapat lebih banyak membaca buku, memperhatikan fenomena, atau objek dengan lebih teliti, bahkan melakukan eksperimen.

Contoh kegiatan menanya, tindak lanjutnya adalah kegiatan mengeksplorasi atau mengumpulkan data. Setelah siswa memperoleh jawaban dari apa yang mereka tanyakan terhadap guru mengenai apa itu teks anekdot beserta struktur dan kaidahnya, maka daya nalar siswa akan memperoleh simpulan dari proses penalaran yang mereka lakukan.

4) Mengasosiasi

Kegiatan mengasosiasi bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir dan bersikap ilmiah. Informasi (data) hasil kegiatan mencoba menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

Data yang diperoleh diklasifikasi, diolah, dan ditemukan hubungan-hubungan yang spesifik. Kegiatan dapat dirancang oleh guru melalui situasi yang direayasa dalam kegiatan tertentu sehingga siswa melakukan aktivitas antara lain menganalisis data, mengelompokkan, membuat kategori, menyimpulkan, dan memprediksi /mengestimasi dengan memanfaatkan lembar kerja diskusi atau praktik. Hasil kegiatan mencoba dan mengasosiasi memungkinkan siswa berpikir kritis tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) hingga berpikir metakognitif.

Contoh kegiatan memngasosiasi yang dapat digambarkan pada pembelajaran memahami struktur dan kaidah teks anekdot adalah siswa mulai diberi tugas untuk mencari contoh teks anekdot, kemudian siswa diperintahkan untuk mengamati dan menyimpulkan hasil penalaran terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini siswa diperintahkan untuk menemukan dan menentukan struktur dan kaidah pada teks anekdot yang mereka peroleh.

5) Mengomunikasi

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan mengomunikasikan adalah sarana untuk menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, gambar atau sketsa, diagram, atau grafik. Kegiatan ini dilakukan agar siswa mampu mengomunikasikan pengetahuan, keterampilan, dan penerapannya, serta kreasi siswa melalui presentasi, membuat laporan, dan unjuk karya.

Contoh kegiatan mengomunikasi pada pembelajaran memahami struktur dan kaidah teks anekdot, siswa menunjukkan tugas yang telah diberikan oleh guru dan mendiskusikan hasil dari tugas tersebut di depan kelas.

2.2 Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Uno, 2012: 2). Komponen perencanaan pembelajaran terdiri atas silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di bawah ini akan dijelaskan mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

1. Hakikat RPP

Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses, 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.

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemendikbud, 2013:37) tahapan pertama dalam pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

2. Prinsip-prinsip Pengembangan RPP

Berbagai prinsip dalam penyusunan RPP adalah sebagai berikut.

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi pada satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat. Potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.

3. RPP mendorong partisipasi aktif peserta didik
4. RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif. Inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.
5. RPP mengembangkan budaya membaca dan menulis.
6. Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
7. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, remedi, dan umpan balik.
8. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan akomodasi pembelajaran tematik.

3. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam penyusunan RPP adalah:

1. mengacu pada kompetensi dan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa, serta materi dan submateri pembelajaran, pengalaman belajar yang telah dikembangkan di dalam silabus;

2. menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan materi yang memberikan kecakapan hidup (*life skills*) sesuai dengan permasalahan dan lingkungan sehari-hari;
3. menggunakan metode dan media yang sesuai, yang mendekatkan siswa dengan pengalaman langsung;
4. penilaian dengan sistem pengujian menyeluruh dan berkelanjutan didasarkan pada sistem pengujian yang dikembangkan selaras dengan pengembangan silabus.

Komponen penyusunan RPP kurikulum 2013 berdasarkan pada modul pelatihan implementasi kurikulum 2013 mencantumkan identitas RPP, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, media, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun semua merupakan suatu kesatuan.

Modul materi pelatihan implementasi kurikulum 2013 SMA/ MA dan SMK/ MAK bahasa Indonesia menjelaskan langkah-langkah menyusun suatu rencana pelaksanaan pembelajaran meliputi beberapa hal berikut.

3. Identitas Mata Pelajaran

Identitas mata pelajaran terdiri dari nama sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, materi pokok, tema, subtema, dan alokasi waktu (jam per-temuan).

4. Kompetensi Inti

Kompetensi inti adalah gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan psikomotor yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Pada kurikulum 2013, istilah standar kompetensi tidak dikenal lagi. Namun, muncul istilah kompetensi inti. Kompetensi dijadikan tolak ukur kemampuan yang harus dimiliki seorang siswa untuk tiap kelas melalui pembelajaran. Rumusan kompetensi inti menggunakan 4 notasi, keempat notasi itu adalah sebagai berikut.

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi sikap pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi sikap keterampilan

5. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai siswa. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

6. Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengembangan indikator dilakukan dengan beberapa pertimbangan berikut.

- 1) Setiap KD dikembangkan menjadi beberapa indikator (lebih dari dua).
- 2) Indikator menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur atau diobservasi.

- 3) Tingkat kata kerja dalam indikator lebih rendah atau setara dengan kata kerja dalam KI maupun KD.
- 4) Prinsip pengembangan indikator adalah Urgensi, Kontinuitas, Relevansi dan Kontekstual.
- 5) Keseluruhan indikator dalam satu KD merupakan tanda-tanda, perilaku, dan lain-lain untuk pencapaian kompetensi yang merupakan kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten.

7. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dapat diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan untuk setiap pertemuan. Tujuan mengacu pada indikator, paling tidak mengandung dua aspek: peserta didik (*audience*) dan aspek kemampuan (*Behavior*).

8. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang menunjang pencapaian KD dengan mempertimbangkan:

- 1) potensi peserta didik;
- 2) relevansi dengan karakteristik daerah,
- 3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
- 4) kebermanfaatan bagi peserta didik;
- 5) struktur keilmuan;
- 6) aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
- 7) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- 8) alokasi waktu.

9. Alokasi Waktu

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 setara untuk menguasai KD yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, alokasi tersebut dirinci dan disesuaikan lagi di RPP.

10. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berfungsi untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik serta dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

11. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan atau informasi ke penerima pesan atau informasi disebut media pembelajaran. Jadi dengan adanya media peserta didik dapat melihat, membaca, mendengarkan atau ketiganya sekaligus dalam menyerap berbagai informasi yang disampaikan oleh pengajarnya. Media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya. Alat pembelajaran adalah benda-benda atau alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

12. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

13. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran menurut standar proses yaitu pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

I. Kegiatan Pendahuluan

1) Orientasi

Memusatkan perhatian siswa pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik.

2) Apersepsi

Memberikan persepsi awal kepada siswa tentang materi yang akan dibelajarkan.

3) Motivasi

Guru membeikan gambaran manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan.

4) Pemberian Acuan

Berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari.

- a. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
- b. Pembagian kelompok belajar.

- c. Penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

II. Inti

- 1) Proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- 2) Dilakukan untuk mencapai tujuan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa 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 siswa.
- 3) Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, yang meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

III. Penutup

1. Kegiatan guru mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman atau simpulan.
2. Pemberian tugas dan memberi arahan tindak lanjut pembelajaran dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah, atau tugas sebagai bagian remedi atau pengayaan.

2. Penilaian Hasil Belajar

1. Definisi Operasional

Permendikbud nomor 81A (2013: 22) menjelaskan bahwa pengertian penilaian sama dengan asesmen. Terdapat tiga kegiatan yang perlu didefinisikan, yakni pengukuran, penilaian, dan evaluasi. Ketiga istilah tersebut memiliki makna yang berbeda, walaupun memang saling berkaitan. Pengukuran adalah kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan suatu kriteria atau ukuran. Penilaian adalah proses

mengumpulkan informasi atau bukti melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran. Evaluasi adalah proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian.

Dalam Kurikulum 2013, kompetensi inti (KI) dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi sikap pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi sikap keterampilan

Untuk setiap materi pokok tertentu terdapat rumusan KD untuk setiap aspek KI. Jadi, untuk suatu materi pokok tertentu, muncul 4 KD sebagai berikut:

- a. KD pada KI-1: aspek sikap spiritual (untuk mata pelajaran tertentu bersifat generik, artinya berlaku untuk seluruh materi pokok).
- b. KD pada KI-2: aspek sikap sosial (untuk mata pelajaran tertentu bersifat relatif generik, namun beberapa materi pokok tertentu ada KD pada KI-3 yang berbeda dengan KD lain pada KI-2).
- c. KD pada KI-3: aspek pengetahuan
- d. KD pada KI-4: aspek keterampilan

2. Metode dan Instrumen Penilaian

Berbagai metode dan instrumen baik formal maupun nonformal digunakan dalam penilaian untuk mengumpulkan informasi. Informasi yang dikumpulkan menyangkut

semua perubahan yang terjadi baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Penilaian dapat dilakukan selama pembelajaran berlangsung (penilaian proses) dan setelah pembelajaran usai dilaksanakan (penilaian hasil atau produk).

Penilaian informal bisa berupa komentar-komentar guru yang diberikan atau diucapkan selama proses pembelajaran. Saat seorang siswa menjawab pertanyaan guru, saat seorang siswa atau beberapa siswa mengajukan pertanyaan kepada guru atau temannya, atau saat siswa memberikan komentar terhadap jawaban guru atau siswa lain, guru telah melakukan penilaian informal terhadap performansi siswa tersebut.

Penilaian proses formal, sebaliknya, merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang dirancang untuk mengidentifikasi dan merekam pengetahuan dan keterampilan siswa. Berbeda dengan penilaian proses informal, penilaian proses formal merupakan kegiatan yang disusun dan dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk membuat suatu simpulan tentang kemajuan siswa.

3. Prinsip Penilaian

Penilaian hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

- 3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 4) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- 7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 8) Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
- 9) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- 10) Edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan peserta didik

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan RPP yang baik adalah RPP yang dibuat oleh guru itu sendiri, karena guru yang paling paham dengan kondisi dan situasi siswa di kelas. Pada saat pembelajaran berbicara melalui teks negosiasi, RPP yang dilaksanakan dengan baik mempermudah dan meningkatkan hasil belajar mengajar. Guru yang mampu menyusun sistematika RPP yang baik akan berhasil pada saat proses pembelajaran berbicara melalui teks negosiasi sampai dengan proses penilaian yang dilakukan.

2.3 Pelaksanaan Pembelajaran

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

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan adalah langkah awal guru untuk melaksanakan pembelajaran, bisa berupa apersepsi dan motivasi sebagai berikut.

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

2. Penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan dijabarkan sebagai berikut.
 - a. menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik
 - b. menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.

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

2. Kegiatan Inti

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

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

1. Mengamati

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

2. Menanya

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

3. Mengeksplorasi

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

4. Mengasosiasikan

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

5. Mengomunikasikan

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

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari pembelajaran. Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa membuat rangkuman atau simpulan dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Setelah itu guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran dan merencanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Kemendikbud, 2013).

2.4 Penilaian Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013. Penilaian yang digunakan yaitu penilaian autentik. Penilaian autentik adalah pengukuran yang bermakna secara

signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Istilah asesmen merupakan sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel. Dalam kehidupan akademik keseharian, frasa asesmen autentik dan penilaian autentik sering dipertukarkan. Akan tetapi, frasa pengukuran atau pengujian autentik, tidak lazim digunakan. Secara konseptual asesmen autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. Ketika menerapkan asesmen autentik untuk mengetahui hasil dan prestasi belajar peserta didik, guru menerapkan kriteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, aktivitas mengamati dan mencoba, dan nilai prestasi luar sekolah. Untuk mendapatkan pemahaman cukup komprehensif mengenai arti asesmen autentik, berikut ini dikemukakan beberapa definisi. Dalam *American Library Association* asesmen autentik didefinisikan sebagai proses evaluasi untuk mengukur kinerja, prestasi, motivasi, dan sikap-sikap peserta didik pada aktifitas yang relevan dalam pembelajaran. Dalam *Newton Public School*, asesmen autentik diartikan sebagai penilaian atas produk dan kinerja yang berhubungan dengan pengalaman kehidupan nyata peserta didik. Wiggins mendefinisikan asesmen autentik sebagai upaya pemberian tugas kepada peserta didik yang mencerminkan prioritas dan tantangan yang ditemukan dalam aktifitas-aktifitas pembelajaran, seperti meneliti, menulis, merevisi dan membahas artikel, memberikan analisa oral terhadap peristiwa, berkolaborasi dengan antarsesama melalui debat, dan sebagainya.

Dalam rangka melaksanakan penilaian autentik yang baik, guru harus memahami secara jelas tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu, guru harus bertanya pada diri sendiri, khususnya berkaitan dengan: (1) sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang akan dinilai; (2) fokus penilaian akan dilakukan, misalnya, berkaitan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan; dan (3) tingkatpengetahuan apa yang akan dinilai, seperti penalaran, memori, atau proses. Beberapa jenis penilaian autentik disajikan berikut ini.

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. Dengan menggunakan informasi ini, guru dapat memberikan umpan balik terhadap kinerja peserta didik baik dalam bentuk laporan naratif maupun laporan kelas. Ada beberapa cara berbeda untuk merekam hasil penilaian berbasis kinerja:

- a. Daftar cek (*checklist*). Digunakan untuk mengetahui muncul atau tidaknya unsur-unsur tertentu dari indikator atau subindikator yang harus muncul dalam sebuah peristiwa atau tindakan.
- b. Catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narrative records*). Digunakan dengan cara guru menulis laporan narasi tentang apa yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik selama melakukan tindakan. Dari laporan tersebut, guru dapat menentukan seberapa baik peserta didik memenuhi standar yang ditetapkan.

- c. Skala penilaian (*rating scale*). Biasanya digunakan dengan menggunakan skala numerik berikut predikatnya. Misalnya: 5 = baik sekali, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = kurang sekali.
- d. Memori atau ingatan (*memory approach*). Digunakan oleh guru dengan cara mengamati peserta didik ketika melakukan sesuatu, dengan tanpa membuat catatan.

Guru menggunakan informasi dari memorinya untuk menentukan apakah peserta didik sudah berhasil atau belum. Cara seperti tetap ada manfaatnya, namun tidak cukup dianjurkan.

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. Dengan demikian, penilaian proyek bersentuhan dengan aspek pemahaman, mengaplikasikan, penyelidikan, dan lain-lain. Selama mengerjakan sebuah proyek pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Karena itu, pada setiap penilaian proyek,

3. Penilaian 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 merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik, hasil tes (bukan nilai), atau informasi lain yang relevan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut oleh topik atau mata pelajaran tertentu. Fokus penilaian portofolio adalah kumpulan karya peserta didik secara individu atau kelompok pada satu periode pembelajaran tertentu. Penilaian terutama dilakukan oleh guru, meski dapat juga oleh peserta didik sendiri. Melalui penilaian portofolio guru akan mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik. Misalnya, hasil karya mereka dalam menyusun atau membuat karangan, puisi, surat, komposisi musik, gambar, foto, lukisan, resensi buku/ literatur, laporan penelitian, sinopsis, dan lain-lain. Atas dasar penilaian itu, guru dan/atau peserta didik dapat melakukan perbaikan sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

4. Penilaian Tertulis

Meski konsepsi asesmen autentik muncul dari ketidakpuasan terhadap tes tertulis yang lazim dilaksanakan pada era sebelumnya, penilaian tertulis atas hasil pembelajaran tetap lazim dilakukan. Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar-salah, ya-tidak, menjodohkan, dan sebab-akibat. Mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, dan uraian.

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi,

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, sistem evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran harus menyeluruh. Tidak boleh hanya mengukur pencapaian kemampuan siswa dalam ranah kognitif (penguasaan materi pelajaran), melainkan juga pencapaian kemampuan siswa dalam ranah psikomotorik (mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari), dan pencapaian siswa dalam ranah afektif (sikap). Evaluasi untuk mengukur kemampuan kognitif bias menggunakan soal tertulis, evaluasi untuk mengukur kemampuan psikomotorik bias berdasarkan penilaian terhadap produk pembelajaran, dan evaluasi untuk mengukur kemampuan afektif bias menggunakan tes wawancara atau pengamatan selama proses pembelajaran.

2.5 Pembelajaran Berbasis Teks

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

2.5.1 Prinsip Pembelajaran Berbasis Teks

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dilaksanakan dengan menerapkan prinsip (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan itu mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunanya, dan (4) bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia. Sehubungan dengan prinsip-prinsip itu, perlu disadari bahwa setiap teks memiliki struktur tersendiri yang satu sama lain berbeda.

2.5.2 Teks dalam Pembelajaran Bahasa

Satuan bahasa yang mengandung makna, pikiran, dan gagasan lengkap adalah teks. Teks tidak selalu berwujud bahasa tulis, sebagaimana lazim dipahami, misalnya teks Pancasila yang sering dibacakan pada saat upacara. Teks dapat berwujud, baik teks tulis maupun teks lisan (bahkan dalam multimodal: perpaduan teks lisan dan tulis

serta gambar/animasi/ film). Teks itu sendiri memiliki dua unsur utama yang harus dimiliki. Pertama adalah konteks situasi penggunaan bahasa yang di dalamnya ada register yang melatarbelakangi lahirnya teks, yaitu adanya sesuatu (pesan, pikiran, gagasan, ide) yang hendak disampaikan (*field*). Sasaran atau kepada siapa pesan, pikiran, gagasan, atau ide itu disampaikan (*tenor*), 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 adalah konteks situasi, yang di dalamnya ada konteks sosial dan konteks budaya masyarakat tutur bahasa yang menjadi tempat teks tersebut diproduksi.

Terdapat perbedaan antara satu jenis teks tertentu dan jenis teks lain. Perbedaan dapat terjadi, misalnya pada struktur teks itu sendiri. Sebagai contoh, teks deskripsi dengan teks prosedural berbeda strukturnya meskipun kedua teks tersebut termasuk ke dalam kategori jenis teks faktual. Apabila teks deskripsi memiliki ciri tidak terstruktur dan tidak bersifat generalisasi, teks prosedural justru bersifat terstruktur dan dapat digeneralisasi. Struktur teksnya juga berbeda. Jika pada teks deskripsi strukturnya terdiri atas pernyataan umum yang diikuti pernyataan deskriptifnya, struktur teks prosedural terdiri atas tujuan langkah-langkah. Begitu pula kedua jenis teks tersebut berbeda dengan teks cerita/naratif. Di samping jenisnya berbeda dengan kedua jenis teks di atas, yaitu masuk ke dalam kategori teks jenis sastra, juga strukturnya berbeda, teks yang terakhir ini terdiri atas judul, orientasi (kapan, siapa, dan di mana), komplikasi (masalah apa yang terjadi dan mengapa terjadi), serangkaian peristiwa,

resolusi/klimaks, dan koda (bagaimana cerita berakhir). Struktur teks membentuk struktur berpikir sehingga di setiap penguasaan jenis teks tertentu, siswa akan memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan struktur teks yang dikuasainya. Dengan berbagai macam teks yang sudah dikuasainya, siswa akan mampu menguasai berbagai struktur berpikir. Bahkan, satu topik tertentu dapat disajikan dalam jenis teks yang berbeda dan tentunya dengan struktur berpikir yang berbeda pula.

Selain itu, 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 serta teks tanggapan yang dikelompokkan ke dalam subkelompok teks transaksional dan ekspositori. Dengan memperhatikan jenis-jenis teks itu, serta adanya unsur utama yang harus dimiliki sebuah teks, salah satunya adalah mode (sarana bahasa yang digunakan untuk mengemas pesan, pikiran, gagasan, dan ide yang disampaikan melalui teks) melalui pembelajaran bahasa berbasis teks, materi sastra dan materi kebahasaan dapat disajikan.

2.5.3 Teks Anekdote

Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Ada pengertian lain bahwa anekdot dapat merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat. Yang menjadi partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting.

Di antara sekian banyak genre sastra lisan, anekdot termasuk cerita dongeng. Hal tersebut diperkuat oleh hasil klasifikasi dari Anti Aarne dan Stith Thompson (dalam Danandjaja, 2002: 86) yang membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu:

- a) Dongeng binatang (*animal tales*);
- b) Dongeng biasa (*ordinary folktales*);
- c) Lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*); dan
- d) Dongeng berumus (*formula tales*).

Setelah mencermati hasil klasifikasi Anti Aarne dan Stith Thompson di atas, lelucon dan anekdot dikenal sebagai *mob* oleh masyarakat di Papua atau *mob Papua* oleh masyarakat di luar Papua. Sehingga, penulis dapat mendefinisikan *mob* Papua sebagai salah satu bagian dari karya sastra lisan berupa dongeng yang menurut isinya termasuk dalam kategori lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*). Dengan kalimat lain, *mob* Papua adalah cerita dongeng yang mengandung unsure kelucuan sehingga membuat pencerita dan pendengarnya tertawa. Cerita tersebut bisa saja berupa fakta maupun fiktif. Namun, di sisi lain akan membuat rasa marah atau sakit hati bagi orang atau kelompok tertentu yang dijadikan objek *mob* tersebut.

Aarne dan Thompson (dalam Danandjaja, 2002: 117) juga mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan antara lelucon (*joke*) dengan anekdot (*anecdotes*). Sebaliknya, Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 2002: 117) menganggap bahwa anekdot sebaiknya diklasifikasikan pada subgolongan dari legenda perseorangan (*personal*

legend). Sedangkan, Danandjaja (2002: 117-118) berpendapat bahwa anekdot sebaiknya digolongkan menjadi bagian dongeng, sehingga dengan lelucon menjadi salah satu dari subgolongan dongeng. Alasannya karena anekdot bersifat fiktif, walaupun diceritakan seolah-olah benar pernah terjadi. Isi ceritanya yang fiktif inilah yang menjadikan keduanya menjadi bagian dari sastra, ditambah lagi bentuk penceritaannya yang lisan, meyakinkan penulis untuk menelitinya dalam kajian sastra lisan.

Walaupun Danandjaja (2002: 119-138), menggolongkan lelucon dan anekdot dalam golongan yang sama, namun bukan berarti keduanya tidak memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut adalah terletak pada objeknya. Anekdot menyangkut kisah fiktif lucu seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada, sedangkan lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kelompok. Jadi anekdot juga dianggap sebagai pengalaman fiktif orang tertentu, sedangkan lelucon dianggap sebagai karakter seseorang dalam kelompok tertentu. Pengalaman maupun karakter orang (tokoh) tersebut tentu saja hanya fiktif, karena dilatarbelakangi oleh prasangka sentimental atau pemahaman yang didasari atas stereotip. Bila seseorang (tokoh) memahami anggapan-anggapan tersebut, maka tidak ada alasan bagi siapa pun untuk marah atau sakit hati ketika ia dijadikan sebagai objek dari anekdot atau lelucon.

Berdasarkan objek sasarannya, lelucon ini dapat dibedakan menjadi lelucon dan humor. Lelucon dilontarkan oleh si pencerita kepada seseorang atau kelompok lain, sedangkan humor dilontarkan oleh si pencerita kepada dirinya sendiri atau

kelompoknya sendiri. Untuk golongan lelucon dan anekdot beberapa ahli telah melakukan pengelompokan berdasarkan objek sasarannya. Hal tersebut tampak pada pengelompokan berikut.

- 1) Cerita orang gila (*numskull stories*), yaitu cerita-cerita orang yang sedikit gila sampai yang benar-benar gila;
- 2) Cerita sepasang suami istri (*stories about married couples*);
- 3) Cerita seorang wanita (*stories about a women girl*);
- 4) Cerita sepasang pria atau anak laki-laki (*stories about a man*);
- 5) Cerita seorang lelaki yang cerdas (*the clever man*);
- 6) Cerita kecelakaan yang menguntungkan (*lucky accident*);
- 7) Cerita laki-laki bodoh (*the stupid man*);
- 8) Lelucon mengenai pejabat agama dan badan keagamaan (*jokes about parsons and religious orders*);
- 9) Anekdote tentang kelompok lain (*anecdotes about other groups of peoples*); dan
- 10) Cerita dusta (*tales of lying*).

Berdasarkan bahan-bahan yang telah ia kumpulkan, Danandjaja menyarankan agar lelucon dan anekdot Indonesia diklasifikasikan menjadi tujuh kategori, yaitu:

- 1) Lelucon dan anekdot agama (tokoh agama, tokoh agama tertentu, dan ajaran agama tertentu);
- 2) Lelucon dan anekdot seks (seks bangsa/suku bangsa, seks tokoh agama, seks tokoh angkatan bersenjata, seks tokoh politik, seks orang biasa dewasa, seks orang biasa kanak-kanak, dan sebagainya);

- 3) Lelucon atau anekdot bangsa atau suku bangsa (bangsa/suku bangsa dan tokoh tertentu suatu bangsa/suku bangsa);
- 4) Lelucon atau anekdot politik (tokoh politik dan paham politik tertentu);
- 5) Lelucon atau anekdot angkatan bersenjata (tokoh angkatan bersenjata dan kesatuan angkatan bersenjata);
- 6) Lelucon atau anekdot seorang profesor (professor tertentu dan profesor pada umumnya); dan
- 7) Lelucon atau anekdot anggota kelompok lainnya.

Selain itu, teks anekdot juga dapat berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel atau konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Perasaan jengkel dan konyol seperti itu merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal (Materi1sma.blogspot.com). Anekdot adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur si pembaca. Teks anekdot pada umumnya terdiri dari 5 bagian antara lain abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

2.5.3. 1 Struktur dan Kaidah Teks Anekdot

Teks anekdot memiliki struktur dan kaidah. Hal tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Struktur Teks Anekdote

Komponen pertama yang akan dibahas dalam materi memahami struktur dan kaidah teks anekdot adalah struktur yang ada pada sebuah teks anekdot. Berikut penjelasannya.

- a) Abstraksi adalah bagian di awal paragraf yang berfungsi member gambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan di dalam teks.
- b) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi. Biasanya penulis bercerita dengan detail di bagian ini.
- c) Krisis adalah bagian di mana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasa terjadi pada si penulis atau orang yang diceritakan.
- d) Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi.
- e) Koda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Bisa juga dengan member kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

2. Kaidah Teks Anekdote

Selain struktur, teks anekdot juga memiliki kaidah. Berikut uraian mengenai kaidah teks anekdot.

1. Menggunakan waktu lampau, seperti : Saya menemukannya semalam.

2. Menggunakan pertanyaan rotoris, seperti : Apakah kamu tahu?
3. Menggunakan kata sambung (konjungsi) waktu, seperti : kemudian, setelah itu, dll.
4. Menggunakan kata kerja, seperti: pergi, tulis, dll.
5. Menggunakan kalimat perintah
6. Menggunakan kalimat seru

3. Contoh Teks Anekdote

ANEKDOT HUKUM PERADILAN

Pada zaman dahulu di suatu negara (yang pasti bukan negara kita) ada seorang tukang pedati yang rajin dan tekun. Setiap pagi dia membawa barang dagangan ke pasar dengan pedatinya. Suatu pagi dia melewati jembatan yang baru dibangun. Namun sayang, ternyata kayu yang dibuat untuk jembatan tersebut tidak kuat. Akhirnya, tukang pedati itu jatuh ke sungai. Kuda beserta dagangannya hanyut.

Si Tukang Pedati dan keluarganya tidak terima karena mendapat kerugian gara-gara jembatan yang rapuh. Kemudian, mereka melaporkan kejadian itu kepada hakim untuk mengadukan si Pembuat Jembatan agar dihukum dan memberi uang ganti rugi. Zaman dahulu orang dapat melapor langsung ke hakim karena belum ada polisi.

Permohonan keluarga si Tukang Pedati dikabulkan. Hakim memanggil si Pembuat Jembatan untuk diadili. Namun, si Pembuat Jembatan tentu protes dan tidak terima. Ia menimpakan kesalahan kepada tukang kayu yang menyediakan kayu untuk bahan jembatan itu. Kemudian, hakim memanggil si Tukang Kayu.

Sesampainya di hadapan hakim. Si Tukang Kayu bertanya kepada hakim, “Yang Mulia Hakim, apa kesalahan hamba dipanggil ke persidangan?” Yang Mulia menjawab, “Kesalahan kamu sangat besar. Kayu yang kamu bawa untuk membuat jembatan itu ternyata jelek dan rapuh sehingga menyebabkan seseorang jatuh dan kehilangan pedati beserta kudanya. Oleh karena itu, kamu harus dihukum dan mengganti segala kerugian si Tukang Pedati.” Si Tukang Kayu membela diri, “Kalau itu permasalahannya, ya, jangan salahkan saya, salahkan saja si Penjual Kayu yang menjual kayu yang jelek.” Yang mulia hakim berpikir, “Benar juga apa yang dikatakan si Tukang Kayu ini. Si Penjual Kayu inilah yang menyebabkan tukang kayu membawa kayu jelek untuk si Pembuat Jembatan.” Lalu, hakim berkata kepada pengawalnya, “Hai Pengawal, bawa si Penjual Kayu kemari untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya!” Pergilah si pengawal menjemput si Penjual Kayu.

Si Penjual Kayu dibawa oleh pengawal tersebut ke hadapan hakim. “Yang Mulia Hakim, apa kesalahan hamba sehingga dibawa ke sidang pengadilan ini?” kata si Penjual Kayu. Sang hakim menjawab, “Kesalahanmu sangat besar karena kamu tidak menjual kayu yang bagus kepada si Tukang Kayu sehingga jembatan yang dibuatnya tidak kukuh dan menyebabkan seseorang kehilangan kuda dan barang dagangannya dalam pedati.” Si Penjual Kayu menjawab, “Kalau itu permasalahannya, jangan menyalahkan saya. Yang salah pembantu saya. Dialah yang menyediakan beragam jenis kayu untuk dijual. Dialah yang salah member kayu yang jelek kepada si Tukang Kayu itu.” Benar juga apa yang dikatakan si Penjual Kayu itu.

“Hai pengawal bawa si Pembantu ke hadapanku!” Maka si Pengawal pun menjemput si Pembantu.

Seperti halnya orang yang telah dipanggil terlebih dahulu oleh hakim, si Pembantu pun bertanya kepada hakim perihal kesalahannya. Sang hakim member penjelasan tentang kesalahan si Pembantu yang menyebabkan tukang pedati kehilangan kuda dan dagangannya sepedati. Si pembantu tidak secerdas tiga orang yang telah dipanggil terlebih dahulu sehingga ia tidak bisa memberi alasan yang memuaskan sang Hakim. Akhirnya, sang Hakim memutuskan si Pembantu harus dihukum dan member ganti rugi. Berteriaklah sang Hakim kepada pengawal, “Hai pengawal, masukkan si Pembantu ini ke penjara dan sita semua uangnya sekarang juga!”.

Beberapa menit kemudian, sang Hakim bertanya kepada si Pengawal, “Hai pengawal apakah hukuman sudah dilaksanakan?” Si Pengawal menjawab, “Belum, Yang Mulia, sulit sekali untuk melaksanakannya.” Sang Hakim bertanya, “Mengapa sulit? Bukankah kamu sudah bisa memenjarakan dan menyita uang orang?” Si Pengawal menjawab, “Sulit, Yang Mulia. Si Pembantu badannya terlalu tinggi dan gemuk. Penjara yang kita punya tidak muat karena terlalu sempit dan si Pembantu itu tidak punya uang untuk disita.” Sang Hakim marah besar, “kamu bego amat! Gunakan dong akalmu, cari si Penjual Kayu yang lebih pendek, kurus dan punya uang!” Kemudian, si Pengawal mencari Pembantu si Penjual Kayu yang berbadan pendek, kurus dan punya uang.

Si Pembantu yang berbadan pendek, kurus, dan punya uang bertanya kepada hakim, “Wahai, Yang Mulia Hakim, apa kesalahan hamba sehingga harus dipenjara?” dengan entengnya sang Hakim menjawab, “Kesalahanmu adalah pendek, kurus, dan punya uaaaaang!!!!!!”. Setelah si Pembantu yang berbadan pendek, kurus, dan punya uang itu dimasukkan ke penjara dan uangnya distia, sang Hakim bertanya kepada khalayak ramai yang menyaksikan pengadilan tersebut, “saudara-saudara sema, bagaimanakah menurut pandangan kalian, peradilan ini sudah adil?” Masyarakat yang ada serempak menjawab, “Adiiiiil!!!!”.

(Diadaptasi dari <http://politik.kompasiana.com/2009/11/30/anekdot-pera20551.html>)