BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah antara siswa dan guru yang terjadi dalam lingkungan belajar agar siswa memperoleh pengetahuan. Morey dalam sagala (2003:61) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau mengahasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Komalasari (2013:3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara aktif dan efisien. Sejalan dengan itu,

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan situasi belajar sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.1 Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Sesuai dengan Kurikulum 2013, Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Upaya penerapan pendekatan saintifik atau ilmiah dalam proses pembelajaran ini sering disebut-sebut ciri khas dan menjadi kekuatan tersendiri dari keberadaan kurikulum 2013, yang tentunya menarik untuk dipelajari (Kurinasih & Sani, 2013:29). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses berupa aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan. Kegiatan belajar yang sesuai dengan aktivitas tersebut dijelaskan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Aktivitas dan Kegiatan Belajar yang Dilakukan

No	Aktivitas	Kegiatan Belajar
1.	Mengamati	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa tau dengan alat)
2.	Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi objek yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang objek yang diamati (mulai dari pertanyaan faktual sampai pertanyaan yang bersifat hipotetik)
3.	Mengunpulkan informasi	- Melakukan eksperimen - Membaca sumber lain selain buku teks - Mengamati objek/kejadian/aktivitas - Wawancara dengan narasumber
4.	Menarik kesimpulan	- Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan - Pengolahan informasi yang telah dikumpulkan dan menarik kesimpulan dari informais tersebut
5.	Mengomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lain

Sumber : Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2013

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut. Pertama, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen yang

terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Selanjutnya ulasan ini dipaparkan satu persatu seperti di bawah ini.

1. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan mengajar (*lesson plan)* berikut penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya, yang akan disajikannya kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosiofi kerja dan komitmen guru, persepsi, dan sikapnya terhadap siswa.
3. Menindaklanjuti pembelajaran (Evaluasi) yang telah dikelolanya. Kegiatan pascapembelajaran ini dapat berbentuk pengayaan, dapat pula berupa pemberian layanan remedial bagi siswa yang berkesulitan belajar.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang ingin dicapai dala pembelajaran. Tujuan merupakan dasar mengukur hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan

dan juga dapat dijadikan sebagai landasan dalam menentukan metode dalam mengajar. Oleh sebab itu, sangat penting untuk mengetahui tujuan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan tepat sasaran.

Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang terintegrasi antara satu kompetensi inti (KI) dengan kompetensi inti yang lain dalam satu kompetensi dasar (KD), oleh karena itu pengorganisasian atau klasifikasi materi pembelajaran perlu dilakukan agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Menurut Bloom dan Krathwol dalam Rusman (2012:171) klasifikasi tujuan pembelajaran terdiri atas tiga domain atau skemata, yaitu:

1. Domain Kognitif

   Domain Kognitif yaitu menekankan pada aspek intelektual dan memiliki jenjang dari yang rendah sampai yang tinggi yakni dari pengetahuan, pemahaman, mengaplikasi, menganalisis, sintesis, sampai evaluasi.

2. Domain Afektif

   Domain Afektif menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Domain afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai pada yang tinggi, yaitu (1) penerimaan (*reveiving)*, r*esponding*, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi.

3. Domain Psikomotorik

   Domain Psikomotorik yaitu domain yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, baik keterampilan fisik halus maupun kasar.

Salah satu Karakteristik Kurikulum 2013 adalah mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi baik di sekolah maupun di masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 dimaknai sebagai suatu pembelajaran berbasis teks yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman atas empat keterampilan berbahasa sekaligus cakap dan terampil dalam menggunakan keterampilan tersebut. Keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Sejatinya, Bahasa Indonesia membantu guru menyiapkan siswa agar siap bersosialisasi menjadi bagian dari masyarakat pengguna bahasa dan ikut andil di dalamnya melalui pemikiran, ide, maupun gagasan yang dituangkan melalui bahasa (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kaitannya dengan Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk menguasasi empat empat ketarampilan berbasa secara seimbang. Selain itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga harus mampu meningkatkan kompetensi keterampilan dan sikap setiap siswa.

2.1.3 Komponen-Komponen yang Memengaruhi Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu hal yang kompleks sehingga melibatkan banyak faktor dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang memengaruhi pembelajaran yang perlu diperhatikan sebagai berikut (Poerwati dan Amri, 2013:5).

1. Peserta didik, meliputi lingkungan sosial, ekonomi, budaya, geografis, intelejensi, bakat, dan minat.

2. Pembelajar, meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin, dan kreatif.
3. Kurikulum yang diterapkan.
4. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat praktik, laboratorium, perpustakaan, ruang kesenian, ruang BK, ruang UKS, dan ruang serbaguna.
5. Pengelolaan sekolah meliputi pengelolaan kelas, pengelolaan pembelajaran, pengelolaan peserta didik, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib atau disiplin, dan kepemimpinan.
6. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan pembelajaran, penguasaan materi dan kurikulum, penggunaaan metode atau strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran.
7. Pengelolaan dana meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan dana, laporan, dan pengawasan.
8. *Monitoring* dan evaluasi meliputi kepala sekolah sebagai supervisor di sekolahnya, pengawas sekolah dan komite sekolah sebagai supervisor.
9. Kemitraan meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum 2013

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki ranah kebahasaan dan ranah sastra. Dari segi kebahasaan, pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dari segi sastra, pembelajaran bahasa Indonesia meliputi materi-materi dalam dunia sastra seperti puisi, cerpen,

novel, teater dan drama. Kedua ranah ini dapat membangun pemahaman siswa terhadap kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena empat keterampilan berbahasa tersebut sering dihadapi peserta didik di lingkungannya, sedangkan dalam sastra terdapat nilai-nilai luhur dari cara pengolahan kosakata hingga tercipta suatu karya yang bersumber dari keterampilan berbahasa, ditambah dengan penghayatan yang dilakukan peserta didik saat mengomunikasikan karya sastra ciptaannya. Kedua ranah ini juga dapat membangun karakter siswa (Abidin dalam Teguh, 2014:17).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merujuk pada teks, seperti puisi, pantun, cerpen, prosedur kompleks, laporan observasi, eksplanasi, dan negosiasi. Teks-teks tersebut adalah materi pembelajaran yang akan dihadapi siswa, pembelajaran lebih ditekankan pada hal-hal yang bersifat konkrit dan dapat segera diterapkan pada situasi nyata. Dari sudut pandang teori semiotika sosial, teks merupakan suatu proses sosial yang berorientasi pada suatu tujuan sosial. Tujuan sosial yang hendak dicapai memiliki ranah-ranah pemunculan yang disebut konteks situasi. Sementara itu, proses sosial akan berlangsung jika terdapat sarana komunikasi yang disebut bahasa. Dengan kata lain, proses sosial akan merefleksikan diri menjadi bahasa dalam konteks situasi tertentu sesuai tujuan proses sosial yang hendak dicapai. Bahasa yang muncul berdasarkan konteks situasi inilah yang menghasilkan register atau bahasa sebagai teks (Kemendikbud, 2013).

2.3 Komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran, sehingga kesemuanya penting untuk diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut komponen-komponen dlam pembelajaran tersebut.

2.3.1 Strategi Pembelajaran

Dalam melakukan suatu misi atau tujuan, kita memerlukan sebuah strategi. Pembelajaran merupakan suatu misi untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, oleh karena itu sebuah strategi yang matang sangat diperlukan.

Strategi menurut Kemp (1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa (Rusman, 2012:132).

Strategi Pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran (Uno, 2011: 45).

Dari beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang dipersiapkan dalam menghadapi pembelajaran agar pembelajaran dapat berhasil sesuai keinginan. Dengan demikian, strategi menjadi

sebuah cara-cara khusus untuk tercapainya suatu pembelajaran agar sesuai dengan hasil yang diharapkan. Strategi pembelajaran juga merupakan suatu cara yang sistematis dalam menerapkannya di pembelajaran ketika berlangsung.

2.3.2 Pendekatan dalam Pembelajaran

Beberapa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran antara lain:

2.3.2.1 Pendekatan Saintifik

Kurikulum 2013 menerapkan Pendekatan Saintifik dalam pelaksanaannya. Tahapan Pendekatan Saintifik meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan (Kurinasih & Sani, 2013:30). Berikut ini adalah rincian mengenai tahapan Pendekatan Saintifik (Kurinasih & Sani, 2013:38-53).

1. Mengamati (Observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan tertentu seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi, peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah berikut ini.

a. Menentukan objek apa yang akan diobservasi.

b. Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi.
c. Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi baik primer maupun sekunder.
d. Menentukan dimana tempat objek yang akan diobservasi.
e. Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar.
f. Menentukan cara dan melakukan pecatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Kegiatan observasi dalam proses pembelajaran memungkinkan keterlibatan peserta didik secara langsung. Dalam kaitannya, guru harus memahami bentuk keterlibatan peserta didik dalam observasi tersebut.

2. Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pad saat itulah 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 .

3. Mengumpulkan Informasi

Kegiatan mengumpulkan informasi merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca

buku yang lebih banya, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Dalam Permendikbud No 81 a Tahun 2013, aktivas menugmpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek /kejadian/aktivitas wawancara dengan narasumber dan sebagainya. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

4. Menalar

Menurut Permendikbud No 81a Tahun 2013, menalar adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keleluasaan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pula dari keterkaitan informasi tersebut. Adapaun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sifat jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

5. Menarik Kesimpulan

Kegiatan menyimpulkan dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah data atau informasi. Setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan sebagai pola dari keterkaitan tersebut, selanjutnya secara bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan.

6. Mengomunikasikan

Pada pendekatan saintifik, guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui 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.

2.3.2.2 Pendekatan Kontekstual

Aqib (2013:1) mengemukakan pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep tersebut, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.

Dalam pembelajaran kontekstual, guru memilih konteks pembelajaran yang tepat bagi siswa dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata sesuai dengan lingkungan tempat siswa tinggal serta budaya yang berlaku di lingkungan

tersebut. Pemahaman, penyajian ilmu pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap yang ada di dalam materi dkaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pada kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Guru bertugas mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk merumuskan, menentukan sesuatu yang baru berupa pengetahuan atau keterampilan dengan peneman-penemuan siswa.

2.3.3 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

Kurinasih & Sani (2013:64-81) menjelaskan model-model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

1. *Discovery Learning* (Model Pembelajaran Penemuan)

Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* memunyai prinsip yang sama dengan *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 pada masalah yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Saat mengaplikasikan model *Discovery Learning,* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dalam *discovery learning,* hendaknya guru memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi *problem solver,* seorang scientis, historin, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

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

Problem Based Learning atau Pembelajaran Berbasis Masakah (PBM) merupakan sebuat 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.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang 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 kepara peserta didik sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Tujuan utama PBM bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. PBM juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah. Prinsip utama PBM adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Masalah nyata adalah masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat langsung apabila diselesaikan.

Pemilihan atau penentuan masalah nyata ini dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan kompetensi dasar tertentu. masalah itu bersiafat terbuka, yaitu masalah yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengidentifikasi strategi-strategi dan solusi-solusi tersebut. Masalah itu juga bersifat tidak terstruktur dengan baik yang tidak dapat diselesaikan secara langsung dengan cara menerapkan formula atau strategi tertentu, melainkan perlu informasi lebih lanjut untuk memahami serta perlu mengombinasikan beberapa strategi atau bahkan mengkreasi strategi sendiri untuk menyelesaikannya.

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

Pembelajaran Berbasis Proyek (*project based learning)* adalah metode 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 komplek yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Melalui model pembelajaran ini, proses inkuiri dimlai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question)* dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

2.3.4 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau kecakapan guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran tertentu di kelas. Berikut beberapa metode pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas (Suliani, 2011).

1. Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Cara mengajar yang tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan adalah cara mengajar dengan ceramah.

2. Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pembelajaran dengan memeragakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sekedarnya atau hanya sekedar iruan. Dengan demonstrasi proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam

3. Diskusi

Metode diskusi adalah metode yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Dalam melaksanakan metode diskusi, perlu ada topik yang menjadi bahan diskudi antara sekelompok siswa dengan kelompok lainnya.

4. Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura. Sebagai metode pembelajaran, simulasi dapat diartikan sebagai cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

5. Tugas dan Resitasi

Tugas dan resitasi memiliki cakupan yang lebih luas dari pada sekedar pekerjaan rumah. Tugas dan resitasi merangsang siswa untuk aktif belajar baik secara individu maupun kelompok.

6. Tanya Jawab

Tanya jawab merupakan metode yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa

7. Kerja Kelompok

Kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil

2.3.5 Media dalam Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran berdasarkan penggunaan media sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh masing-masing guru bidang studi. Secara harfiah kata media berarti perantara. Brown dalam Suliani (2004:54) menyatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, pada poin A tentang Desain Pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Dari uraian di atas, dalam kurikulum 2013 sebuah media pembelajaran digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran itu sendiri. Guru dapat memanfaatkan ataupun menciptakan media pembelajaran selama itu dapat membantu jalannya pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi-materi yang berkaitan dengan teks, oleh karena itu guru dapat menggunakan contoh-contoh teks agar siswa lebih memahami secara konkrit bentuk teks yang sedang

dibelajarkan. Selain itu, pada pembelajaran sastra, guru dapat memanfaatkan keadaan alam sekitar ataupun alat bantu di kelas. Misalkan pada pembelajaran memerankan tokoh dalam teks negosiasi, guru memanfaatkan kursi dan meja agar siswa memanfaatkan benda itu sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Kurikulum 2013 mengajak guru untuk memberikan peran aktif kepada siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kurikulum 2013 media yang efektif seperti audiovisual (Video dengan alat bantu speaker dan LCD), media visual seperti contoh-contoh teks, atau mungkin audio seperti rekaman dan sebagainya sangat diperlukan, mengingat pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik. Siswa harus dapat menalar atau menguasai pengetahuan itu lewat media yang disajikan guru. Suliani (2004:61) mengklasifikasikan empat macam fungsi media sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang menekankan mengajara semata-mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan anak.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada murid-murid

   Media pendidikan itu pada umumnya merupakan sesuatau yang baru bagi anak, sehingga menarik perhatian anak.
3. Memberikan kejelasan

   Dengan penggunaan berbagai media, anak mendapat pengalaman yang lengkap, yaitu dengan melalui lambang kata, wakil dari benda yang sebenarnya dan dengan melalui benda-benda yang sebenarnya.

4. Memberikan rangsangan

Penggunaan media pendidikan merangsang anak untuk ingin tahu, keingintahuan merupakan pangkal daripada ilmu pengetahuan, karenanya rasa ingin tahu ini hendaknya kita eksploitir dalam pembelajaran dengan pemakaian media pendidikan.

2.4 Tahapan Pembelajaran

Menurut standar proses, pembelajaran terdiri atas tiga tahap yang harus dilalui yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

2.4.1 Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran (Uno, 2011: 2).

Perlunya perencanaan pembelajaran sebagaimana disebutkan diatas, dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran. Upaya perbaikan pembelajaran ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. memperbaiki kualitas pembelajaran perlu diawali dengan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran;
2. merancang suatu pembelajaran perlu menggunakan pendekatan sistem;

3. perencanaan desain pembelajaran diacukan pada bagaimana seseorang belajar;
4. merencanakan suatu desain pembelajaran diacukan pada siswa secara perorangan;
5. pembelajaran yang dilakukan akan bermuara pada ketercapaian tujuan pembelajaran dalam hal ini aka nada tujuan langsung pembelajaran, dan tujuan pengiring dari pembelajaran;
6. sasaran akhir dari perencanaan desain pembelajaran adalah mudahnya siswa untuk belajar;
7. perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua variabel pembelajaran;
8. inti dari desain pembelajaran yang dibuat adalah penetapan metode pembelajaran yang optimal untuk mecapai tujuan yang telah ditetapkan.

Perencanaan pembelajaran tersebut selanjutnya akan dirumuskan melalui pemetaan konsep bahan ajar, analisis KI dan KD selanjutnya, persiapan evaluasi pembelajaran. Perencanaan tersebut akan tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP merupakan penjabaran dari silabus yang telah disusun pada langkah sebelumnya. Di dalam RPP tercermin kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Komalasari, 2013:193). Dalam pengertian lain rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalan standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Dalam RPP paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

Tujuan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah untuk (1) mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar; dan (2) dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka yang logis dan terencana. Fungsi rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai acuan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien.

RPP sebagai proses lanjutan dari silabus memiliki beberapa komponen. Komponen-komponen ini akan memberikan gambaran awal bagaimana proses pembelajaran di kelas akan berjalan. Menurut Komalasari (2013:194) komponen dan struktur sebuah RPP adalah identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, serta penilaian hasil belajar.

Menurut Komalasari (2013:195) RPP dapat disusun dengan cara sebagai berikut.

1. Mencantumkan Identitas

   Identitas yang harus dicantumkan dalam RPP meliputi nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semster, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan alokasi waktu. RPP disusun untuk satu kompetensi Dasar. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator dikutip dari silabus yang disusun oleh satuan pendidikan, sedangkan alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar yang bersangkutan, yang dinyatakan dalan jam pelajaran dan banyaknya pertemuan. Oleh karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada karakteristik kompetensi dasarnya.

2. Mencantumkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional dan ditargetkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Apabila rumusan kompetensi dasar sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan.

3. Mencantumkan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.

4. Mencantumkan Metode Pembelajaran

Metode dapat diartiakan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih.

5. Mencantumkan Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pada dasarnya langkah-langkah kegiatan memuat unsure kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, akan tetapi, dimungkinkan dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kontekstual yang dipilih menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya.

6. Mencantumkan sumber belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber

rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat, dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional.

7. Mencantumkan Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes untuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.

Komponen-komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah :
Matapelajaran :
Kelas/Semester :
Materi Pokok :
Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti (KI)
B. Kompetensi Dasar dan Indikator
1._____ (KD pada KI-1)
2._____ (KD pada KI-2)
3._____ (KD pada KI-3)
Indikator:
4._____(KD pada KI-4)
Indikator
C. Tujuan Pembelajaran
D. Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok)
E. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran)
F. Media, Alat, dan Sumber belajar
G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
1. Pertemuan Kesatu:
a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (…menit)
b. Kegiatan Inti (…menit)
c. Penutup (…menit)
2. Pertemuan Kedua:
a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (…menit)
b. Kegiatan Inti (…menit)
c. Penutup (…menit), dan seterusnya
H. Penilaian
1. Jenis/Teknik penilaian
2. Bentuk instrumen
3. Pedoman penskoran

2.4.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap kedua dalam pebelajaran berdasarkan standar proses yaitu pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran merupakan wujud nyata dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penjelasan kegiatan pelaksanaan pembelajaran adalah sebaga berikut.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

a. mengondisikan siswa agar siap secara fisik dan juga psikis sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran;
b. memberikan motivasi belajar kepada siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional, dan internasional;
c. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
d. mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapa; dan
e. menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan 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 secara psikologis siswa.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, yang meliputi proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi. Untuk pembelajaran yang berkenaan dengan KD yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi agar siswa dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan atau demonstrasi oleh guru atau ahli, siswa meniruka, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjut kepada siswa.

Pada setiap kegiatan pembelajaran seharunya guru memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain sebagaimana yang telah dicantumkan pada silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Cara-cara yang dilakukan berkaitan dengan proses pengumpulan data (informasi) diusahakan sedemikian rupa sehingga relevan dengan jenis data yang sedang dieksplorasi, misalnya di laboratorium, studio, lapangan, perpustakaan, museum, dan lain-lain. Sebelum menggunakan informasi atau data yang telah dikumpulkan dan diperoleh siswa mesti tahu dan kemudian berlatih, lalu dilanjutkan dengan menerapkannya pada berbagai situasi.

Berikut ini merupakan contoh penerapan dari kelima tahap kegiatan ini pada proses pembelajaran

a. Melakukan observasi atau pengamatan

Dalam kegiatan melakukan pengamatan, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan-kegitan seperti: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

b. Bertanya

Pada saat siswa berada pada kegiatan melakukan pengamatan, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk mempertanyakan mengenai apapun yang telah mereka lihat, mereka simak, atau mereka baca. Penting bagi guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa agar bisa mengajukan pertanyaan. Pertanyaan yang dimaksud di sini berkaitan dengan pertanyaan dari hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak baik berupa fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan dapat pula yang bersifat faktual hingga pada pertanyaan yang bersifat hipotetik.

Berawal situasi siswa diajak untuk berlatih menggunakan pertanyaan dari guru diusahakan agar terus meningkat kualitas tahapan ini sehingga pada akhirnya siswa mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan bertanya ini akan dihasilkan sejumlah pertanyaan. Kegiatan bertanya dimaksudkan juga agar siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahunya. Pada prinsipnya, semakin terlatih siswa untuk bertanya maka rasa ingin tahu mereka akan semakin berkembang.

Pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka ajukan akan dijadikan dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber-sumber belajar yang telah ditentukan oleh guru hingga mencari informasi ke sumber-sumber yang ditentukan oleh siswa sendiri, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

c. Mengumpulkan dan mengasosiasikan informasi

Adapun langkah selanjutnya yang merupakan tindak lanjut dari kegiatan bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari beragam sumber dengan bermacam cara. Dalam hal ini siswa boleh membaca buku yang lebih banyak, mengamati fenomena atau objek dengan lebih teliti, atau bisa juga melaksanakan eksperimen. Berdasarkan kegiatan-kegiatan inilah pada akhirnya akan dikumpulkan banyak informasi.

Informasi yang banyak ini selanjutnya akan dijadikan fondasi untuk kegiatan berikutnya yakni memproses informasi sehingga pada akhirnya siswa akan menemukan suatu keterkaitan antara satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

d. Mengomunikasikan hasil

Kegiatan terakhir dalam kegiatan inti yaitu membuat tulisan atau bercerita tentang apa-apa saja yang telah mereka temukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Mendikbud, 2013)

2.4.2.1 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran yaitu aktivitas yang berkaitan antara aktifitas yang bersifat fisik maupun mental. Sardiman (1994:100) menjelaskan beberapa aktivitas siswa sebagai berikut.

1. Aktivitas visual (*visual activities*), yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memper-hatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan, wawancara, diskusi, interupsi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*), sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.

5. Aktivitas menggambar (*drawing activities*), misal: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. Aktivitas gerak (*motor activities*), yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. Aktivitas mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Aktivitas emosi (*emotional activities*), seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berbagai aktivitas siswa tersebut saling terikat satu sama lain, akan tetapi terdapat beberapa aktivitas yang menonjol dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya aktivitas melihat, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas gerak, aktivitas mental, dan aktivitas emosi.

2.4.3 Penilaian 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 (Sanusi, 1996: 1). Melalui evaluasi ini, akan diketahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam tiap pembelajaran.

Sanusi (1996:1) mengemukakan bahwa penilaian yang diberikan guru kepada siswa, yang berupa angka-angka atau simbol yang lain (huruf), pada hakikatnya adalah pemberian keputusan yang menyangkut nasib siswa yang bersangkutan. Karena menyangkut nasib seseorang, dalam melaksanakan penilaian, guru harus berusaha sebaik dan seobjektif mungkin. Untuk itu, guru perlu memiliki penguasaan terhadap seluk beluk penilaian, seperti prinsip-prinsip penyusunan alat penilaian, prinsip-prinsip pelaksanaan penilaian, bentuk-bentuk alat penilaian, dan penafsiran hasil penilaian.

Dari uraian di atas kita juga dapat menggaris bawahi bahwa penilaian kelas juga berfungsi sebagai motivasi siswa dalam belajar. Ketika guru memberikan angka atau huruf sebagai simbol penilaian kepada siswa, siswa akan merasa mawas diri atau menilai kemampuan dirinya. Misalkan ketika rentang nilai dengan angka 10-100 kemudian siswa mendapat nilai 70 sementara temannya yang lain mendapat rata-rata 80, dia akan merasa bahwa dirinya dibawah rata-rata kelas. Dengan begitu siswa akan merasa dirinya kurang, dan harapannya siswa akan meningkatkan kemampuan belajarnya dengan baik.

Guru sebagai agen pembelajaran juga akan meningkatkan kinerjanya ketika terjadi rentang nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Misal KKM dalam suatu mata pelajaran adalah 70, sementara rata-rata siswa mendapat nilai 65. Oleh karena itu, guru akan mengevaluasi dirinya dan jalannya pembelajaran yang dilakukan siswa agar terjadi perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

Penilaian pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik meliputi penilaian proses, penilaian produk, dan penilaian sikap. Penilaian pada 3 aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penilaian proses atau keterampilan, dilakukan melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi, maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi kinerja.
2. Penilaian produk berupa pemahaman konsep, prinsip, dan hukum dilakukan dengan tes tertulis.
3. Penilaian sikap, melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi, maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi sikap.

Dari uraian-uraian di atas, sebuah tes dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 memiliki teknik yang lebih baik dengan memerhatikan proses, hasil, dan sikap. Menurut sanusi (1996:3) manfaat diadakannya sebuah tes atau penilaian adalah sebagai berikut:

1. untuk umpan balik guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dari tes yang diberikan, furu dapat mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan pendekatan, metode, teknik, media, serta kesesuaian materi yang diberikan yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dalam mengambil kebijakan;
2. untuk menentukan hasil belajar siswa yang selanjutnya untuk bahan laporan kepada orang tua siswa (pengisian rapor), penentuan kenaikan kelas atau kelulusan, dan bahan informasi kepada pihak yang berkepentingan;

3. untuk menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik lain yang dimilikinya (penempatan jurusan dsb);
4. untuk keperluan pembimbingan (tes diagnostik).

2.5 Guru Sebagai Agen Pembelajran

Kita mengenal tiga semboyan dalam dunia pendidikan yaitu *Ing Ngarso Sung Tulodo* dengan makna yang di depan memberikan contoh, *Inga Madya Mangun Karso* dengan makna yang di tengah memberikan dukungan, dan *Tut Wuri Handayani* dengan makna yang dibelakang memberikan dorongan. Ketiga semboyan itu memberi makna terdalam mengenai peran guru dalam pembelajaran kepada siswa. Dari berbagai uraian sebelumnya, pada bagian inilah peneliti akan memaparkan bagaimana dan seharusnya seorang guru yang handal dan profesional. Tantangan bagi guru besar, tidak hanya cerdas pengetahuan, tapi di setiap sisi kehidupan guru harus menjadi ikon sebagai agen pembelajaran. Agen pembelajaran tidak hanya ilmu pengetahuan di kelas tapi juga sebagai teladan di masyarakat.

Rusman (2012:22) menjabarkan syarat-syarat guru profesional yang harus dimiliki.Kompetensi yang harus dimilki oleh seorang guru yang profesional meliputi:

1. Kompetensi Pedagogik

   Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk

mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilkinya (Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir a). Artinya guru harus mampu mengelola kegaitan pembelajaran, mulai dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran, mulai dari merencanakan perangkat kurikulum, melaksanakan kurikulum, dan mengevaluasi kurikulum, serta memiliki pemahaman tentang psikologi pendidikan, terutama terhadap kebutuhan dan perkembangan peserta didik agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berhasil guna

2. Kompetensi Personal

Kompetensi personal adala kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia (SNP, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir b). artinya guru memiliki sikap kepribadian yang mantap, sehingga mampu menjadi sumber inspirasi bagi siswa. Dengan kata lain, guru harus memiliki kepribadian yang patut diteladani, sehingga mampu melaksankan tri-pusat yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso, Tut wuri Handayani*.

3. Kompetensi Profesional

Kompetensi Profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir c). Artinya guru harus memiliki pengetahuan yang luas berkenaan dengan bidang studi atau *subjek matter* yang akan diajarkan serta penguasaan didaktik metodik dalam

arti memiliki pengetahuan konsep teoretis, mampu memilij model, strategi, dan metode yang tepat serta mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Guru pun harus memiliki pengetahuan luas tentang kurikulum, dan landasan kependidikan.

4. Kompetensi Sosial

Kompetensi Sosial adalah kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar (Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir d). Artinya ia menujukkan kemampuan berkomunikasi sosial baik dengan murid-muridnya maupun dengan sesama teman guru, dengan kepala sekolah bahkan dengan masyarakat luas.

Apabila guru telah memiliki keempat kmpetensi tersebut diatas, maka guru tersebut telah memiliki hak profesional karena ia telah jelas memenuhi syarat-syarat berikut:

1.Mendapat pengakuan dan perlakuaan hukum terhadap batas wewenang keguruan yang menjadi tanggung jawabnya.

2. Memiliki kebebasan untuk mengambil langkah-langkah interaksi edukatif dalam batas tanggung jawabnya dan ikut serta dalam proses pengembangan pendidikan setempat.

3. Menikmati teknis kepemimpinan dan dukungan pengelolaan yang efektif dan efisien dalam rangka menjalankan tugas sehari-hari.

4. Menerima perlindungan dan penghargaan yang wajar terhadap usaha-usaha dan prestasi yang inovatif dalam bidang pengabdiannya.

5. Menghayati kebebasan mengembangkan kompetensi profesionalnya secara individual maupun secara institusional.

Setelah guru secara sah memiliki keempat profesional itu, guru memiliki peran untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran. Berikut ini adalah hal yang dianggap paling dominan (Rusman, 2012:68) mengenai tugas guru dalam mengembangkan potensi siswa.

1. Guru Sebagai Demonstrator

   Melalui perannya sebagai demonstrator, guru hendaknya menguasai bahan atau materi belajar yang akan diajarkannya dan mengembangkannya, karena hal ini akan sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sebagai pengajar ia harus membantu perkembangan anak didik untuk dapat menerima, memahami, serta menguasai ilmu pengetahuan. Melalui itu guru hendaknya menyampaikan fakta-fakta atau cara-cara secara tepat dan menarik kepada siswa, sehingga penyerapan materi pelajaran oleh siswa lebih optimal.

2. Guru Sebagai Pengelola Kelas

   Dalam perannya sebagai pengelola kelas, Guru hendaknya mampu melakukan penanganan pada kelas, karena kelas merupakan lingkungan yang perlu diorganisasi. Salah satu manajemen kelas yang baik ialah menyediakan kesempatan bagi siswa sedikit demi sedikit mengurangi ketergantungan kepada guru, sehingga mereka mampu membimbing kegiatan sendiri. Siswa harus melakukan *self control* dan *self activity* melalui proses bertahap. Sebagai manajer lingkungan belajar, guru hendaknya mampu mempergunakan pengetahuan tentang teori belajar mengajar dan teori

perkembangan sehingga memungkinkan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang menimbulkan kegiatan belajar pada siswa akan mudah dilaksanakan dan sekaligus memudahkan pencapaian tujuan yang diharapkan.

3. Guru Sebagai Mediator dan Fasilitator

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk media pendidikan, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Sebagai mediator, guru tidak hanya menjadi pengembang media kepada siswa, guru juga harus menjadi perantara dalam hubungan antara manusia. Guru dituntut untuk terampil mempergunakan pengatahuan tentang bagaimana prang berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan begitu guru dapat mengajarkan kepada siswanya bagaimana berinteraksi dengan baik.

Sebagai fasilitator, guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar, baik yang berupa narasumber, buku teks, majalah, ataupun surat kabar.

4. Guru Sebagai Evaluator

Dalam dunia pendidikan, kita ketahui bahwa setiap jenis pendidikan atau bentuk pendidikan pada waktu-waktu tertentu selama satu periode pendidikan selalu diadakan evaluasi. Artinya penilaian yang telah dicapai, baik oleh pihak terdidik maupun pendidik.

Demikian pula setiap kali proses belajar mengajar, guru hendaknya menjadi evaluator yang baik. Penilaian dilakukan ntuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau tidak, apakah materi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum oleh siswa, dan apakah metode yang digunakan sudah cukup tepat. Penilaian perlu dilakukan, karena dalam penilaian, guru dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, serta ketepatan metode mengajar yang digunakan. Tujuan lain penilaian antara lain ialah untuk mengetahui kedudukan siswa di dalam kelas atau kelompoknya.

Uraian-uraian di atas merupakan penjabaran tentang guru sebagai agen pembelajaran. Peneliti menarik kesimpulan bahwa guru yang baik haruslah memenuhi kriteria-kriteria yang telah dipaparkan di atas. Selanjutya ketika masih ada hal-hal yang mungkin belum dimiliki seorang guru, guru dapat belajar terus menerus dengan melatih dirinya baik secara personal maupun sosial agar menjadi guru yang memenuhi kriteria-kriteria guru profesional.

2.6 Memerankan Tokoh

Memerankan tokoh merupakan bagian dari pembelajaran drama. Dalam memerankan tokoh, tentu seseorang akan menjadi karakter-karakter sesuai dengan kebutuhan naskah dramanya. Memerankan tokoh dalam dialog salah satu yang cukup dominan adalah penguasaan tokoh antara mimik dengan keterampilan berbicara. Oleh karena itu, sastra pada bagian ini diwakilkan oleh drama dan memiliki media bahasa yaitu keterampilan berbicara.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memerankan tokoh sebagai berikut:

1. Membaca dan Memahami Teks

Sebelum memerankan tokoh, kegiatan awal yang perlu kita lakukan ialah membaca dan memahami teks . Teks tersebut berupa karangan atau tulisan yang berisi nama-nama tokoh, dialog yang diucapkan, latar panggung yang dibutuhkan, dan pelengkap lainnya (kostum, lighting, dan musik pengiring). Dalam teks tersebut yang diutamakan ialah tingkah laku (acting) dan dialog (percakapan antartokoh) sehingga penonton memahami isi cerita yang dipentaskan secara keseluruhan. Oleh karena itu, kegiatan membaca teks drama dilakukan sampai dikuasainya naskah yang akan diperankan.

Dalam teks yang perlu dipahami ialah pesan-pesan dan nilai-nilai yang dibawakan oleh pemain. Dalam membawakan pesan dan nilai-nilai itu, pemain akan terlibat dalam konflik atau pertentangan. Jadi, yang perlu dibaca dan pahami ialah rangkaian peristiwa yang membangun cerita dan konflik-konflik yang menyertainya.

2. Menghayati Watak Tokoh yang akan Diperankan

Sebelum memerankan tokoh, kita perlu menghayati watak tokoh. Apa yang perlu kita lakukan untuk menghayati tokoh? Watak tokoh dapat diidentifikasi melaui (1) narasi pengarang, (2) dialog-dialog dalam teks, (3) komentar atau ucapan tokoh lain terhadap tokoh tertentu, dan (4) latar yang mengungkapkan watak tokoh.

Melalui menghayati yang sungguh-sungguh, kamu dapat memerankan tokoh tertentu dengan baik. Watak seorang tokoh dapat diekspresikan melalui cara sang tokoh memikirkan dan merasakan, bertutur kata, dan bertingkah laku, seperti dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Artinya, watak seorang tokoh bisa

dihayati mulai dari cara sang tokoh memikirkan dan merasakan sesuatu, cara tokoh bertutur kata dengan tokoh lainnya, dan cara tokoh bertingkah laku.

2.7 Keterampilan Berbicara

Tarigan (2008: 16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakana bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengan (*audible)* dan yang kelihatan (*visible)* yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktro fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Dengan demikian, berbicara itu lebih daripada hanya sekadar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Uraian di atas menegaskan bahwa berbicara tidak hanya sekadar melontarkan bunyi. Berbicara memiliki maksud-maksud ternentu dengan unsur linguistik di dalamnya. Seorang anak kecil yang baru lahir bisa mengeluarkan bunyi satu atau dua suku kata, akan tetapi maksud atau nilai semantik belum mencapai titik sempurna. Hal ini disebabkan karena seorang bayi belum mencapai

kesempurnaan organ fisik dalam mengeluarkan bunyi yang utuh. Saat manusia dewasa, manusia sudah memiliki organ tubuh yang sempurna dan menggunakan berbicara sebagai sebuah sarana komunikasi penting dalam bersosialisasi dengan sesamanya.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi (Tarigan, 2008: 16). Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi edek komunikasinya terhadap para pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Berbicara memiliki tiga maksud umum, yaitu:

1. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform)*;
2. menjamu dan menghibur (*to entertain)*;
3. membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade).*

Gabungan atau campuran dari maksud-maksud itupun mungkin saja terjadi. Suatu pembicaraan misalnya mungkin saja merupakan gabungan dari melaporkan dan menjami begitu pula mungkin sejaligus menghibur dan meyakinkan (Ochs and Winker dalam Tarigan, 2008: 17). Selanjutnya hal-hal yang menjadi prinsip kegiatan berbicara diantaranya sebagai berikut:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
3. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
4. Merupakan suatu pertukaran antara pastisipan.

5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran.
8. secara tidak pandang bulu menghadapai serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor, lima faktor itu adalah sebagai berikut.

1. Apakah bunyi-bunyi tersendiri diucapkan (vokal dan konsonan) dengan tepat?
2. Apakah pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
3. Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
4. Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
5. Sejauh manakah ‘kewajaran’ atau ‘kelancaran’ ataupun ‘kenative-speakeran’ yang tercermin bila seseorang itu berbicara?

(Brooks dalam Tarigan, 2008: 28)

Selanjutnya, selain keterampilan berbicara, memerankan tokoh juga memerlukan sebuah naskah sebagai rangkaian sebuah kisah drama yang akan dipertontonkan. Putra (2012: 32-34) Menyebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum menulis naskah drama diantaranya sebagai berikut.

1. Mengadakan Observasi atau Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mendapatkan inspirasi atau sumber cerita. Observasi dapat dilakukan pada lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Observasi lingkungan sosial dilakukan dengan melihat dan mengamati kehidupan masyarakat sehari-hari. Berdasarkan obsevasi lingkungan sosial, obsevator akan mengetahui tentang kehidupan masyarakat, dan sebagainya, observasi lingkungan alam dapat memberikan berbagai gambaran mengenai keadaan alam. Penentuan kedua jenis observasi tersebut akan lebih tepat dilakukan jika sudah ditentukan tema penulisan naskah dramanya.

2. Penciptaan Latar (*Creating Setting*)

Kita dapat menciptakan latar atau setting dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut dapat berupa semua hal yang kita lihat, dengar, dan rasakan. Latar terdiri atas tiga hal, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.

3. Penciptaan Tokoh Hidup (*Freshing Out Character)*

Melalui observasi, kita dapat menciptakan beberapa tokoh dengan karakter yang sesuai karena kita benar-benar dapat mengamati bagaimana karakter seseorang, misalnya petani miskin. Selanjutnya, karakter yang nyata tersebut dapat ditiru untuk dimainkan saat pentas.

4. Penciptaan Konflik

Suatu konflik yang dilihat saat observasi dapat diangkat menjadi konflik untuk ditulis dalam naskah drama. Konflik merupakan hal utama yang menghidupkan lakon sebuah drama. Oleh karena itu pilihlah konflik yang menarik dan dapat mendukung tema.

5. Penulisan Naskah Drama

Tahap terakir setelah penentuan tema, setting, tokoh, dan konflik adalah penulisan naskah. Naskah drama berisi kisah atau lakon para tokoh. Struktur naskah drama ke dalam empat bagian sebagai berikut.

a. Pelukisan awal cerita.

b. Pemunculan konflik.

c. Penyelesaian konflik.

d. Penutup.

Setelah tahapan-tahapan penulisan naskah drama selesai. Selanjutnya adalah penentuan pemain. Pemain adalah orang yang memperagakan cerita. Agar dapat memerankan tokoh dengan baik, pemain harus dipilih secara tepat. Seorang pemain harus benar-benar dapat menyatu dengan tokoh yang diperankan. Untuk itu, ia harus menguasai dan mampu memerankan watak, tingkah laku, dan hal-hal lain yang mendukung perannya (Putra, 2012:35). Pemain drama memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu pementasan drama. Oleh karena itu, pemain harus benar-benar dipilih dengan tepat. Berikut ini cara-cara yang dapat dilakukan untuk memilih pemain drama secara tepat.

1. Membaca naskah drama yang telah dipilih secara berulang-ulang. Hal ini bertujuan untuk memahami dan mendalami isi dialog. Berdasarkan dialog-dialog tersebut akan diketahui watak tiap-tiap tokoh dan suasana yang terdapat dalam drama yang dimaksud.
2. Setelah mengetahui watak tiap-tiap tokoh, segera tentukan pemain yang cocok dan mampu memerankan masing-masing tokoh tersebut.

3. Selain pertimbangan waktak, perlu dipertimbangkan hal-hal yang lain seperti usia, postur tubuh, mimik wajah, dan jenis suara.
4. Kemampuan pemain menjadi pertimbangan penting. Pilihlah pemain yang pintar, artinya dalam waktu tidak lama berlatih, pemain sudah dapat memainkan tokoh seperti yang dikehendaki naskah dan dapat memerankan tokoh apa saja.

Keterampilan berbicara dan seni drama tidak dapat dipisahkan. Sastra memiliki media yaitu bahasa. Bahasa membutuhkan hal-hal atau cara tertentu agar maksudnya dapat tersampaikan. Akting yang natural akan memunculkan ilusi menarik. Akting akan membangun karakter seseorang dalam pementasan (Endraswara, 2011:55). Ketika siswa akan bermain peran atau memerankan tokoh, siswa memperoleh dua keuntungan yaitu menerima ilmu seni sastra tentang drama dan ilmu keterampilan berbicara. Selain itu, bentuk naskah drama serta situasi nyata yang diilustarikan dalam seni pertunjukkan akan menghasilkan suatu pendidikan karakter bagi siswa.

2.8 Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan teks yang berisi tentang bagaimana menentukan suatu kesepakatan dalam berbagai kegiatan. Ciri dari teks negosiasi diantaranya (1) Menghasilkan kesepakatan; (2) menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan; (3) merupakan saranan untuk mencari penyelesaian; (4) mengarah pada tujuan praktis; (5) memprioritaskan kepentingan bersama. Dalam teks negosiasi dilakukan sedikitnya 2 orang. Kedua orang ini selanjutnya melakukan perundingan (negosiasi) untuk memperoleh kesepakatan. Perihal yang dibicarakan bisa berupa perizinan, jual beli, dan berbagai bisnis lainnya.

Teks negosiasi identik dengan kesepakatan, oleh karena itu, pembelajaran ini akan memberikan latihan pada siswa tentang bersikap dalam negosiasi dalam berbagai keperluan.

2.9 Memerankan Tokoh dalam Teks Negosiasi

Tujuan dari keterampilan berbicara diantaranya untuk menghibur dan untuk memberitahukan. Keterampilan berbicara dalam memerankan tokoh memenuhi kedua tujuan tersebut. Drama akan menghibur ketika ia mempertontonkan suatu pola pertunjukan yang menarik diikuti dengan unsur yang membangunnya. Dalam drama, keterampilan berbicara akan bertugas sebagai penghibur atau penyampai informasi. Hal ini akan nampak pada saat sang aktor mampu memerankan tokoh dengan nada bicara yang luwes atau menarik. Dengan demikian keterampilan berbicara dan drama merupakan kedua unsur yang saling melengkapi.

Teks negosiasi menunjukan suatu kesepakatan dalam dunia bisnis atau kepentingan tertentu. Teks negosiasi yang akan dijadikan suatu naskah drama agar peserta didik mampu memerankan tokohnya. Dalam pembelajaran ini, siswa diminta untuk membuat dan mencipta dalam ranah konkret dari sebuah teks negosiasi. Oleh karena itu, pembelajaran memerankan tokoh ini masih terdapat dalam materi pokok kaidah dan struktur teks negosiasi. Tujuan yang paling dominan adalah siswa mampu memamahami kaidah dan struktur teks negosiasi, menguasai keterampilan berbicara, dapat mencipta dalam ranah konkret serta bertindak dan memanfaatkan pengetahuannya tentang teks negosiasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, drama yang

ditampilkan adalah drama sederhana yang komunikatif dan mampu memperlihatkan sisi keterampilan siswa pada saat memerankan tokoh dalam teks negosiasi.

Memerankan tokoh dalam pembelajaran ini berkaitan dengan pembelajaran teks negosiasi. Oleh karena itu, siswa akan membuat naskah drama bertema negosiasi dan mempraktikkannya di depan kelas.

Pembelajaran memerankan tokoh dalam teks negosiasi ini terdapat dua keterampilan yang menuntut siswa agar menguasainya, yaitu keterampilan berbicara dan seni peran atau memerankan tokoh. Setelah siswa memahami tentang negosiasi, kini siswa diminta untuk menyajikannya dalam bentuk seni drama sederhana yang komunikatif.

Manfaat dari segi keterampilan berbicara, siswa akan melatih dirinya menjadi pembicara dan lawan bicara yang baik. Larry King dalam Tantowi (2010:12) menyebutkan Sebelum menjadi pembicara yang baik, kita harus mampu menyenangkan lawan bicara kita. Adapun delapan ciri menjadi lawan pembicara yang baik adalah sebagai berikut:

1. Memandang suatu hal dari sudut pandang yang baru.
2. Mempunyai cakrawala yang luas.
3. Antusias.
4. Tidak pernah membicarakan diri sendiri.
5. Sangat ingin tahu.
6. Menunjukan empati.
7. Mempunyai selera humor.

8. Mempunyai gaya bicara sendiri.

Dari delapan ciri di atas kita dapat memahami bahwa seorang pembicara juga harus mengenali diri sendiri sebagai lawan pembicara. Manfaat dari menguasai keterampilan berbicara itu sendiri, seseorang akan dihargai saat berbicara dengan orang lain apabila obrolan atau cara dia berbicara menarik, menjadi seorang pemateri yang baik karena dapat menentukan cara berbicara yang efektif, menjadi seseorang dibidang jurnalistik, dan pendapat kita selalu ditunggu atau diperhitungkan orang lain. Seseorang yang kurang menguasai teknik berbicara akan dikucilkan atau bahkan obrolannya atau pendapatnya tidak diperhitungkan.

Manfaat dari segi memerankan tokoh adalah siswa mampu menjadi orang lain dan menghayati perannya dalam melakukan negosiasi. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok akan mendorong kreatifitas siswa dan pembinaan karakter dari menghadapi berbagai pendapat ataupun usulan teman satu tim. Siswa akan menguasai keterampilan memerankan tokoh dalam teks negosiasi yang mereka ciptakan dan perankan di depan kelas.