

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

Setiap pendidik haruslah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik dituntut harus memiliki berbagai macam cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan media-media yang telah tersedia. Seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran secara efektif untuk memperlancar dan mempermudah kegiatan pembelajaran.

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut buku *Pusat Sumber Belajar* dalam Suliani (2011: 54) dijelaskan bahwa *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen lainnya yang dipergunakan untuk kegiatan memuluskan pembelajaran.

Brown dalam Suliani (2011: 4) juga mengatakan bahwa media yang digunakan dengan baik untuk kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Pernyataan Brown tersebut mengandung arti bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan

mengefektifkan kegiatan belajar. Misalkan, seorang guru menggunakan media video dalam pembelajaran menyusun teks eksposisi lalu siswa diminta untuk mengamati video tersebut dan menyusun teks esposisi berdasarkan video yang ditayangkan, maka kemungkinan besar siswa mampu menyusun teks dengan baik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat dan mempejelas informasi dan pesan pembelajaran.

### **2.1.2 Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran**

Fungsi media dapat diklasifikasikan menjadi empat macam yang akan dipaparkan seperti di bawah ini (Suliani, 2011:10– 11).

1. Mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang menekankan semata-mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan siswa beralih kepada pendidikan yang mementingkan kehidupan siswa.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Hal ini dikarenakan sifat media yang dapat menarik perhatian sehingga siswa secara bebas terdorong untuk ingin tahu lebih banyak.
3. Memberikan kejelasan (*classification*) berupa pemberian pengalaman yang lengkap bagi siswa, baik secara nyata maupun tiruan.
4. Memberikan rangsangan (*stimulation*) ingin tahu kepada siswa.

Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan seperti berikut (Rohman, 2013: 156).

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan bakat peserta didik.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang berkesan bagi peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar-mengajar.

Ada hal yang harus diperhatikan dalam kriteria pemilihan media, seperti berikut.

(a) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (b) ketepatangunaan, (c) sesuai karakteristik peserta didik, (d) ketersediaan, (e) mutu teknis, dan (f) biaya (Suliani, 2011: 9).

- a. Disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran yang Ingin Dicapai

Media yang digunakan guru sebaiknya menunjang tujuan pembelajaran yang direncanakan. Tujuan pembelajaran menjadi kriteria pokok, sedangkan yang lainnya menjadi kelengkapan dari kriteria pokok tersebut. Jika tujuan pembelajarannya adalah *siswa mampu mengidentifikasi teks eksposisi*, maka media yang tepat digunakan adalah media cetak yang berupa teks eksposisi yang dapat diambil dari sumber belajar.

b. Ketepatangunaan

Ketepatangunaan disini memiliki maksud komponen penting dari materi yang dibelajarkan. Misalkan, materi yang dibelajarkan tentang gerak seperti materi pelajaran IPA mengenai gerak semu dan gerak nyata, maka penggunaan media yang tepat adalah media audio visual berupa video atau film.

c. Karakteristik Peserta Didik

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik yang dihadapi oleh guru di kelas berjumlah belasan bahkan puluhan yang memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda satu dengan yang lain. Penggunaan media yang tepat untuk menempatkan posisi yang tepat dengan sikap peserta didik sangat penting.

d. Ketersediaan

Seringkali media yang dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti film atau video tidak tersedia di perpustakaan atau sekolah, sedangkan memproduksi sendiri menjadi suatu kemungkinan yang kecil maka yang harus dilakukan guru adalah mencari alternatif lain seperti membuat *power point* dari gambar nongrak.

e. Mutu Teknis

Mutu teknis berkaitan dengan kualitas media yang digunakan oleh guru. Contohnya, ketika kita memanfaatkan media audio visual berupa video, ternyata tampilan video tersebut tidak sesuai harapan. Masalah yang dihadapi seperti kurang jelasnya tampilan gambar karena gambar pecah atau video tersebut macet, membuat tayangannya terlihat kurang menarik dan belum memenuhi syarat media yang efektif.

f. Biaya

Biaya yang dibutuhkan untuk mendapat media dan penggunaannya harus seimbang dengan hasil yang dicapai. Misalkan, tujuan pembelajaran dirumuskan untuk menyebutkan bagian tubuh manusia, maka menggunakan media gambar tak bergerak atau foto sudah cukup. Tak perlu membuat dan memperlihatkan video atau film yang biayanya tidak terjangkau oleh pihak sekolah.

### **2.1.3 Jenis- jenis Media Pembelajaran**

Salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima, yaitu siswa. Media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan mediana yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikemukakan Leshin dalam Arsyad (2014: 79), yaitu: (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio visual, dan (5) media berbasis komputer yang akan dipaparkan sebagai berikut.

#### **2.1.3.1 Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi (Arsyad, 2014:80).

Media berbasis manusia berupa guru, instruktur, tutor, main peran, boneka (wayang). Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar

melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya.

Langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran dengan menggunakan media ini adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan masalah yang relevan;
2. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah;
3. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting;
4. Tuntun eksplorasi siswa;
5. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan;
6. Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

### **2.1.3.2 Media Berbasis Cetakan**

Media berbasis cetakan adalah penggunaan media dengan hasil cetakan seperti buku, majalah, surat kabar, ensiklopedi, komik, dan brosur. Bentuk media cetakan adalah buku. Bisa berupa buku teks pelajaran, buku penuntun, dan jurnal. Buku pelajaran sering disebut juga buku teks adalah suatu penyajian materi dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Manfaat buku teks ialah sebagai alat belajar individu, sebagai pedoman guru dalam mengajar di kelas, dan sebagai alat kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran.

Majalah dan surat kabar adalah media komunikasi massa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat. Pengajaran berprogram adalah salah satu sistem penyampaian pengajaran dengan media cetak yang memungkinkan siswa belajar secara individual sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya serta memperoleh hasil sesuai dengan kemampuannya juga (Daryanto, 2013:26).

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap, dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik anak-anak maupun orang dewasa. Menggunakan media cetakan harus menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

### **2.1.3.3 Media Berbasis Visual**

Media berbasis visual memegang peran penting dalam pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dalam pembelajaran melalui kegiatan elaborasi dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014:89).

Bentuk media visual berupa: (a) gambar representasi (gambar, lukisan, dan foto); (b) diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; dan (d) grafik seperti tabel, bagan, grafik yang menyajikan kecenderungan/ gambaran data, seperangkat gambar dan angka.

Arsyad (2014:89) mengemukakan terdapat prinsip penggunaan media visual yang antara lain seperti berikut ini.

1. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram.
2. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan siswa mengorganisasikan informasi.
4. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
5. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
6. Hindari visual yang tak seimbang.
7. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
8. Visual diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
9. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
10. Visual yang dimaksudkan untuk mengomunikasikan gagasan secara efektif.
11. Unsur pesan yang terkandung harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
12. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk: (a) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan; (b) memberi nama orang, tempat, objek; (c) menghubungkan kejadian atau



aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.

13. Warna harus digunakan secara realistik.
14. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

### **2.1.3.4 Media Berbasis Audio Visual**

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual, atau bisa disebut media pandang-dengar. Media ini lebih menarik karena mengandung kedua unsur yang dimiliki media yang disebutkan sebelumnya, dengan demikian objek yang ditampilkan terlihat lebih hidup dan menarik.

Pembelajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar. Menurut Djamarah dan Zain (2010:124–125) media audio-visual terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.
2. audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, dan *video-cassette* atau televisi.

Ciri utama menggunakan media audio visual menurut Arsyad (2014:32–33) adalah sebagai berikut.

1. Bersifat linear;
2. Menyajikan visual yang dinamis;
3. Digunakan dengan cara yang ditetapkan oleh pemakai;

4. Merupakan representatif fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
6. Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif siswa yang tinggi.

### **2.1.3.5 Media Berbasis Komputer**

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* atau *CMI* (Arsyad, 2014:94). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam proses belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assited Instruction (CAI)*.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instrksional sebagai berikut.

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
2. Mengevaluasi siswa;
3. Mengumpulkan data mengenai siswa;
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran;
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran.

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas *tutorial terprogram*, *tutorial intelejen*, *drill and practice*, dan *simulation*. *Tutorial terprogram* adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi kecil ditayangkan dan diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer.

*Tutorial intelegen* berbeda dengan tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. *Drill and practice* digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan, atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar.

*Simulation* pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti di bidang kedokteran sangat terbantu dengan adanya media ini.

### **2.1.3.6 Media yang Digunakan Guru**

Berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Leshin dalam Arsyad (2014: 79) terdapat lima jenis media pembelajaran, yaitu (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio visual, dan (5) media berbasis komputer. Ternyata dalam penelitian ini terdapat dua media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyusun teks eksposisi. Kedua media tersebut adalah media audio visual dan media cetak.

#### **1. Media Audio Visual**

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual, atau bisa disebut media pandang-dengar. Menurut teori Djamarah dan Zain (2010:124–125) video yang dijadikan guru sebagai media pembelajaran adalah termasuk ke

dalam jenis media audio visual gerak. Media audio visual yang berupa video ini digunakan guru karena merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan jelas yang dapat menyampaikan objek terlihat nyata ke hadapan siswa sehingga menambah kesan tersendiri bagi siswa.

Media audio visual yang berupa video ini menggunakan teknologi yang dapat menyajikan gambar bergerak dibarengi suara yang menyertai gambar-gambar tersebut sehingga membuat siswa seolah merasa seperti ada dalam tayangan video yang diputar oleh guru.

## 2. Media Cetak

Media berbasis cetakan adalah penggunaan media dengan hasil cetakan seperti teks, buku, majalah, surat kabar, ensiklopedi, komik, dan brosur. Media cetak yang digunakan guru berupa teks eksposisi yang terdapat pada sumber belajar, yaitu buku siswa *Wahana Pengetahuan* untuk SMP Kelas VII tahun 2013 terbitan Kemendikbud 2013 halaman 102 yang berjudul *Mandiri Pangan dan Teknologi Tepat Guna*. Penggunaan media cetak ini dimaksudkan guru sebagai media penunjang dari materi yang dibelajarkan.

### 2.2 Keterampilan Menulis

Kemampuan atau keterampilan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Depdiknas, 2008:869). Berkaitan dengan pengertian kemampuan, Mace (dalam Davies, 1991:70) secara tidak langsung menyatakan bahwa keterampilan merupakan bagian dari kemampuan yang terlihat pada pernyataan berikut “keterampilan didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan...”.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa individu dikatakan memiliki kemampuan apabila telah sanggup dan cakap atau terampil dalam melakukan sesuatu.

### **2.2.1 Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disebut *Caturtunggal*. Keempat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis harus dikuasai oleh siswa. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008:3).

Kegiatan menulis sangat penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Dengan menulis siswa dapat mengonstruksikan berbagai ilmu atau pengetahuan yang dimiliki dalam sebuah tulisan, baik dalam bentuk esai, artikel, laporan ilmiah, cerpen, puisi, dan sebagainya. Menulis merupakan kegiatan yang ekspresif dan produktif untuk menghasilkan sebuah tulisan. Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman.

### 2.2.2 Tujuan Menulis

Komunikasi dapat terjadi melalui tulisan, karena tulisan bisa dikatakan sebagai media penghubung maksud dan tujuan antara si penulis dengan si pembaca. Seperti yang dikatakan oleh Hugo Hartig dalam Tarigan (2008: 25) bahwa ada beberapa tujuan menulis seperti berikut ini.

1. Tujuan Penugasan (*Assignment Purpose*)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri. Misalnya, siswa menulis rangkuman buku, sekretaris membuat laporan.

2. Tujuan Altruistik (*Altruistic Purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya dan ingin membuat hidup para pembaca lebih menyenangkan dengan karyanya.

3. Tujuan Persuasif (*Persuasive Purpose*)

Tulisan ini bertujuan untuk meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan. Penulis melakukan upaya untuk meyakinkan para pembaca terhadap kebenaran-kebenaran gagasan yang telah disampaikan melalui bahasa tulis.

4. Tujuan Informasional (*Informational Purpose*)

Tulisan ini bertujuan untuk memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.

5. Tujuan Pernyataan Diri (*Self-Expressive Purpose*)

Tulisan ini bertujuan untuk memperkenalkan diri sang pengarang kepada pembaca.

6. Tujuan Kreatif (*Creative Purpose*)

Tujuan penulisan ini berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Namun, keinginan penulis disini lebih cenderung kepada keinginan untuk mencapai norma dan nilai estetika/ seni/ keindahan yang ideal.

7. Tujuan Pemecahan Masalah (*Problem-Solving Purpose*)

Pada tulisan ini, penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis menjelaskan secara detil tentang pikiran-pikiran, ide-ide dan gagasannya sendiri agar dimengerti oleh pembaca.

### **2.3 Teks Eksposisi**

Kata eksposisi berasal dari bahasa latin *exponere* yang berarti ‘memamerkan, menjelaskan, atau menguraikan’. Karangan eksposisi adalah karangan yang bermaksud untuk menerangkan, menyampaikan, atau menguraikan sesuatu hal yang dapat memperluas atau menambah pengetahuan dan pandangan pembacanya yang didukung pendapat ahli dan fakta-fakta (Kosasih dalam buku Bahasa Indonesia, 2013: 53).

Sasarannya adalah menginformasikan sesuatu tanpa ada maksud untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, dan sikap pembacanya. Sumber karangan eksposisi ini bisa diperoleh dari hasil pengamatan, penelitian, atau pengalaman.

### **2.3.1 Ciri-ciri Teks Eksposisi**

Sebuah materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik tentunya harus memiliki ciri yang khas, terutama materi yang banyak memakai jenis teks karena setiap teks pasti memiliki perbedaan, dan oleh sebab itu setiap teks juga memiliki ciri-ciri khusus supaya mudah dikenali oleh peserta didik, begitu juga teks eksposisi.

Adapun ciri-ciri teks eksposisi (Kosasih dalam buku Bahasa Indonesia, 2013: 53) adalah sebagai berikut.

1. Penjelasan bersifat informatif dan objektif (menunjukkan posisi penulis dalam menanggapi isu tersebut).
2. Penjelasan tersebut dipaparkan secara sistematis dari awal sampai akhir.
3. Disertai dengan data faktual seperti gambar, grafik, peta, dan tabel.

### **2.3.2 Struktur Teks Eksposisi**

Teks eksposisi memiliki struktur yang terdiri atas tesis, argumen, dan penegasan ulang pendapat/kesimpulan (Kosasih dalam buku Bahasa Indonesia, 2013:54). Bagian-bagian itu menjadi bangunan teks eksposisi seperti yang ada pada penjelasan seperti berikut.

1. Pernyataan Pendapat (Tesis)

Berisi suatu pernyataan yang menunjukkan sudut pandang penulis terhadap persoalan atau isu tentang topik tertentu. Di dalam tesis ini penulis menyampaikan teori atau opini dari sudut pandang penulis atau berdasarkan pemahaman penulis, dapat berupa fakta, masalah, atau isu mengenai topik tertentu.



## 2. Argumen-Argumen

Berisi sejumlah bukti atau alasan untuk mendukung atau membuktikan kebenaran tesis. Pemberian argumen pada teks eksposisi adalah untuk memberikan alasan atau pemaparan hal-hal yang mendukung kebenaran dari informasi awal yang disampaikan dalam tesis

## 3. Penegasan Ulang Pendapat (Kesimpulan)

Merupakan bagian akhir dari sebuah teks eksposisi yang berupa penguatan kembali atas pendapat yang telah ditunjang oleh fakta-fakta dalam bagian argumentasi. Pada bagian ini pula bisa disematkan hal-hal yang patut diperhatikan atau dilakukan supaya pendapat atau prediksi sang penulis dapat terbukti.

Teks eksposisi dibelajarkan pada semester ganjil di kelas VII SMP/MTs. Pada pembelajaran menulis teks apapun termasuk teks eksposisi harus sesuai dengan organisasi atau struktur dari jenis teks yang ditulisnya, karena organisasi teks merupakan salah satu butir penilaian dalam pembelajaran menulis teks. Penilaian dalam pembelajaran akan menunjukkan keberhasilan atau tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan dan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

### 2.3.3 Langkah-Langkah Menyusun Teks Eksposisi

Terdapat lima langkah dalam menulis teks eksposisi menurut Dahlan (2014:134) yang akan dipaparkan sebagai berikut.

#### 1. Menetapkan Tema/Topik Tulisan

Menetapkan tema membantu dalam menulis dan tulisan tidak menjadi dangkal. Namun tema yang akan diuraikan juga jangan terlalu luas atau umum. Misalnya eksposisi dengan tema *Teknologi Tepat Guna* terlalu luas, kita dapat mempersempit tema tersebut menjadi subtema yang lebih kecil seperti di bawah ini.

- a) Mandiri pangan dan teknologi tepat guna;
- b) Pemanfaatan lahan pekarangan menjadi kebun rumah;
- c) Penggunaan kompor biogas;
- d) Pengolahan limbah anorganik menjadi kerajinan tangan;

#### 2. Menentukan Tujuan Tulisan

Tujuan tulisan ditetapkan agar pokok persoalan yang tulis mudah dipahami pembaca. Misalnya akan menulis eksposisi dengan tema *Teknologi Tepat Guna* dan topik *Pengolahan Limbah Sampah Menjadi Kerajinan Tangan*, maka tujuan menulisnya dapat ditentukan, seperti berikut ini.

- a) Menjelaskan bahwa jenis sampah ada dua, yaitu organik dan anorganik;
- b) Menerangkan bahwa tumpukan sampah dapat dimanfaatkan;
- c) Menerangkan bahwa ada beberapa keuntungan yang didapat dari pengolahan sampah yang tepat.

### 3. Mengumpulkan Bahan Tulisan

Mengumpulkan bahan tulisan eksposisi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, misalnya sumber tertulis seperti koran, buku, majalah, blog di internet, dan sebagainya, wawancara dengan narasumber, pengamatan langsung terhadap suatu objek dan angket yang kita sebarakan kepada masyarakat, dan sebagainya.

### 4. Membuat Kerangka Tulisan

Kerangka tulisan kita buat berdasarkan bahan-bahan yang telah diperoleh. Tulisan eksposisi dengan tema *Teknologi Tepat Guna* dan topik *Pengolahan Limbah Sampah Menjadi Kerajinaan Tangan*, misalnya dapat kita susun kerangka tulisan seperti berikut.

#### a. Limbah Sampah

- 1) *Berbau dan Menumpuk;*
- 2) *Dua jenis sampah, yaitu (a) organik, dan (b) anorganik*

#### b. Pengolahan Limbah Sampah

- 1) *Organik dapat dijadikan pupuk kompos*
- 2) *Anorganik dapat kerajinan tangan seperti aksesoris, kotak pensil.*

#### c. Keuntungan Pengolahan Limbah Sampah

- 1) *Di bidang pertanian, dapat digunakan untuk pupuk kompos*
- 2) *Di bidang ekonomi, dapat menjadi income*

### 5. Mengembangkan Tulisan

Kerangka karangan yang telah kita susun kemudian kita kembangkan. Ketika mengembangkan kerangka karangan perhatikan penggunaan bahasanya, yaitu bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta perhatikan pula kohesi dan koherensi kalimat. Serta jangan lupa berikan judul yang menarik dan sesuai dengan tema tulisan serta tuliskan judul dengan baik dan benar.

### 2.3.4 Contoh Teks Ekposisi

#### **Mandiri Pangan dari Pekarangan dan Teknologi Tepat Guna**

Dengan berbagai teknologi intensifikasi sederhana, pekarangan dapat menjadi sumber bahan pokok makanan seperti beras, sayur-mayur, dan ikan. Dengan kegiatan ini, kebutuhan masyarakat akan makanan pokok yang bernilai gizi tinggi diharapkan dapat terpenuhi. Alasan pemanfaatan pekarangan sebagai sumber bahan makanan pokok sebagai berikut.

Pertama, aneka tanaman sayur-mayur, seperti kacang panjang, cabai, kangkung darat, dan terong, misalnya, dapat ditanam di media selain tanah. Khususnya untuk kangkung darat dapat dibudidayakan di bumbung bambu yang disulap menjadi semacam pot. Tanaman terong, kencur, dan jahe, dapat dibudidayakan di media kantong plastik dan pot.

Sementara itu, sumber karbohidrat, seperti jagung, ketela pohon, dan ubi jalar dapat ditanam di pekarangan. Untuk pencukupan pupuk, kotoran ternak kambing dan sapi yang menjadi piaraannya dapat dimanfaatkan untuk pupuk alami.

Selanjutnya, untuk sumber protein lain, pekarangan juga bisa dimanfaatkan menjadi kolam ikan yang mudah dipelihara, seperti lele, mujair, kakap. Di samping sebagai makanan sehari-hari, ikan itu bisa juga dijual ke masyarakat untuk meningkatkan penghasilan.

Melalui pembimbingan teknologi tepat guna, hasil panen itu dapat diolah menjadi aneka jenis komoditas pangan olahan skala rumah tangga. Ubi, singkong, dan pisang, misalnya, dapat diolah menjadi keripik dan juga dapat diolah menjadi bermacam-macam produk jajanan.

Dengan demikian, pekarangan dengan sedikit sentuhan teknologi tepat guna dapat mewujudkan kecukupan pangan masyarakat.

Sumber :

<http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2013/02/18/145931/Mandiri-Pangan-Diawali-dari-Pekarangan> (diunduh pada tanggal 11 november 2014 pukul 15.08 wib)

Berdasarkan contoh teks ekposisi di atas, terdapat struktur teks ekposisi yang dipaparkan seperti di bawah ini.

<p style="text-align: center;"><b>Pernyataan Pendapat (Tesis)</b></p>	<p>Dengan berbagai teknologi intensifikasi sederhana, pekarangan dapat menjadi sumber bahan pokok makanan seperti beras, sayur-mayur, dan ikan. Dengan kegiatan ini, kebutuhan masyarakat akan makanan pokok yang bernilai gizi tinggi diharapkan dapat terpenuhi. Alasan pemanfaatan pekarangan sebagai sumber bahan makanan pokok adalah sebagai berikut.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Argumentasi</b></p>	<p>Pertama, aneka tanaman sayur mayur, seperti kacang panjang, cabai, kangkung darat, dan terong, misalnya, dapat ditanam di media selain tanah. Khusus untuk kangkung darat dapat dibudidayakan di bumbung bambu yang disulap menjadi semacam pot. Tanaman terong, kencur, dan jahe, dapat dibudidayakan di media kantong plastik dan pot.</p> <p>Sementara itu, sumber karbohidrat seperti jagung, ketela pohon, ubi jalar dapat ditanam di pekarangan. Untuk pencukupan pupuk, kotoran ternak kambing dan sapi yang menjadi piaraannya dapat dimanfaatkan untuk pupuk alami. Selanjutnya, untuk sumber protein lain, pekarangan juga bisa dimanfaatkan menjadi kolam ikan yang mudah dipelihara, seperti lele, mujair, kakap. Di samping sebagai makanan sehari-hari, ikan itu bisa juga dijual ke masyarakat untuk meningkatkan penghasilan.</p> <p>Melalui pembimbingan teknologi tepat guna, hasil panen itu dapat diolah menjadi aneka jenis komoditas pangan olahan skala rumah tangga. Ubi singkong dan pisang, misalnya, dapat diolah menjadi keripik dan juga dapat diolah menjadi bermacam produk jajanan.</p>

<b>Penegasan Ulang Pendapat</b>	<b>Dengan demikian</b> , pekarangan dengan sedikit sentuhan teknologi tepat guna dapat mewujudkan kecukupan pangan masyarakat.
-------------------------------------	--

Pernyataan Pendapat (Tesis)

Pernyataan pendapat (tesis) merupakan pendapat, opini, atau prediksi penulis yang tentunya berdasarkan sebuah fakta. Berdasarkan contoh teks eksposisi pada halaman sebelumnya, di bawah ini terdapat bagian teks yang menunjukkan struktur teks eksposisi yang berupa pernyataan pendapat (tesis) yang ditandai dengan huruf tebal.

**PERNYATAAN PENDAPAT (TESIS)**



**Dengan berbagai teknologi intensifikasi sederhana, pekarangan dapat menjadi sumber bahan pokok makanan seperti beras, sayur-mayur, dan ikan.** Dengan kegiatan ini, kebutuhan masyarakat akan makanan pokok yang bernilai gizi tinggi diharapkan dapat terpenuhi. Alasan pemanfaatan pekarangan sebagai sumber bahan makanan pokok adalah sebagai berikut.

Kalimat yang dicetak huruf tebal adalah pernyataan tesis yang terdapat dalam teks tersebut. Kalimat tersebut terdapat pada paragraf pertama dan menunjukkan tesis karena mengandung prediksi penulis yang berdasarkan fakta. Prediksi penulis dinyatakan dengan kalimat pertama di paragraf pertama teks tersebut. Pernyataan “Dengan berbagai teknologi intensifikasi sederhana, pekarangan dapat menjadi sumber bahan pokok makanan” merupakan ungkapan pendapat penulis. Apa benar karena teknologi intensifikasi sederhana dapat mengubah pekarangan

menjadi sumber bahan pokok makanan? Jika benar, bagaimana cara memanfaatkannya? Tanaman apa saja yang dapat ditanam disitu?

Pertanyaan semacam itu akan timbul di benak orang yang membaca teks tersebut. Alasan kedua adalah pada bagian tesis mengandung pendapat, prediksi yang disertai fakta ataupun data, maka peneliti melihat fakta atau data yang terdapat dalam paragraf tersebut dinyatakan pada kalimat “.....seperti beras, sayur-mayur, dan ikan.”

Pernyataan “.... Seperti beras, sayur-mayur, dan ikan” merupakan wujud nyata kebutuhan makanan pokok manusia yang pengolahannya dilakukan dengan memanfaatkan intensifikasi teknologi sederhana terhadap pekarangan rumah. Dengan memanfaatkan pekarangan rumah menjadi kebun kecil yang ditanami sayuran, beras bahkan kolam ikan yang berisi ikan membuat kebutuhan pokok yang berupa panganakan terpenuhi. Orang tidak perlu repot ke pasar untuk membeli beras, sayuran ataupun ikan untuk dimasak lalu dimakan, orang tersebut dapat mengambil hasil tanamannya atau hasil peliharaannya di pekarangan rumah tanpa perlu repot ke pasar dulu, mengeluarkan biaya untuk membeli bahan makanan pokok.

#### Argumentasi

Argumentasi adalah alasan penulis yang berisikan fakta-fakta yang dapat mendukung pendapat atau prediksi penulis.

Berdasarkan teks yang dijadikan contoh dari teks eksposisi, pada paragraf ketiga terdapat kalimat yang menunjukkan argumentasi penulis seperti di bawah ini.

## ARGUMENTASI



Sementara itu, **sumber karbohidrat seperti jagung, ketela pohon, ubi jalar dapat ditanam di pekarangan. Untuk pencukupan pupuk, kotoran ternak kambing dan sapi yang menjadi piaraannya dapat dimanfaatkan untuk pupuk alami.** Selanjutnya, untuk sumber protein lain, **pekarangan juga bisa dimanfaatkan menjadi kolam ikan yang mudah dipelihara, seperti lele, mujair, kakap.** Di samping sebagai makanan sehari-hari, ikan itu bisa juga dijual ke masyarakat untuk meningkatkan penghasilan.

Pada paragraf ketiga seperti yang terdapat dalam bagan di atas, kalimat yang dicetak tebal merupakan argumentasi penulis yang didasarkan pada fakta. Kalimat yang menyatakan “sumber karbohidrat seperti jagung, ketela pohon, ubi jalar, menyatakan fakta karena memang ketiga bahan makanan tersebut mengandung zat tenaga/karbohidrat untuk tubuh selain nasi. Pernyataan “untuk pencukupan pupuk, kotoran ternak kambing dan sapi yang menjadi piarannya dapat dimanfaatkan untuk pupuk alami”, mengandung argumen penulis yang didasarkan pada fakta. Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa kotoran ternak seperti kambing dan sapi sering digunakan sebagai pupuk alami disamping penggunaan pupuk lainnya pada kebanyakan orang.

### Penegasan ulang pendapat

Penegasan ulang merupakan bagian akhir dari sebuah teks eksposisi yang berupa penguatan kembali atas pendapat yang telah ditunjang oleh fakta-fakta dalam bagian argumentasi. Pada bagian ini pula bisa disematkan hal-hal yang patut diperhatikan atau dilakukan supaya pendapat atau prediksi sang penulis dapat terbukti.



## PENEGASAN ULANG PENDAPAT



**Dengan demikian**, pekarangan dengan sedikit sentuhan teknologi tepat guna dapat mewujudkan kecukupan pangan masyarakat.

Pernyataan “Dengan demikian.....” menunjukkan suatu simpulan dari pernyataan-pernyataan penulis pada paragraf-paragraf sebelumnya, sedangkan penegasan ulang terhadap apa yang dipaparkan oleh penulis terdapat pada pernyataan “pekarangan dengan sedikit sentuhan teknologi tepat guna dapat mewujudkan kecukupan pangan masyarakat”.

### 2.4 Pembelajaran Kurikulum 2013

Hamzah dalam Fadlilah (2014:172) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Hal sama seperti yang diungkap Warsita (2008: 266) pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya.

Pembelajaran Kurikulum 2013 mengandung dua tipe pembelajaran, yaitu pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung dimaknai sebagai proses pembelajaran yang menekankan peserta didik mengembangkan

pengetahuan, kemampuan berpikir, dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP, sedangkan pembelajaran tidak langsung, yaitu proses pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung namun tidak dirancang dalam kegiatan khusus dan berkenaan dengan pengembangan sikap dan nilai (Fadlillah, 2014:185).

Pada proses pembelajaran langsung akan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung yang disebut dengan *instructional effect* berupa hasil dari kegiatan pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa seperti keterampilan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru dalam RPP. Semua komponen pembelajaran yang terdapat dalam RPP seperti identitas sekolah, langkah pembelajaran, media dan sumber belajar yang digunakan guru, metode, dan penilaian yang dilakukan guru merupakan contoh dari pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung pada Kurikulum 2013 berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4 yang mengarah pada pencapaian kompetensi yang akan dicapai sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan siswa, sedangkan pembelajaran tidak langsung akan menghasilkan pengembangan nilai dan sikap dari peserta didik. Pembelajaran langsung dan tidak langsung dikembangkan berbarengan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi tempat untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2 yang mengarah pada nilai religius dan sikap siswa.

Selama proses pembelajaran terjadi, secara tidak langsung siswa akan belajar bagaimana bersikap baik dengan guru dan temannya, hal ini dapat terlihat dari cara siswa bertanya, apakah siswa bertanya sesuai prosedurnya seperti mengacungkan jari atau mengangkat tangannya terlebih dahulu lalu bertanya, bagaimana penggunaan bahasa lisan siswa tersebut apakah sudah baik atau belum, bagaimana siswa menyikapi pendapat temannya yang berbeda dengan pendapatnya. Hal-hal seperti itu tidak dirancang guru dalam RPP, namun terjadi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dan tematik-integratif (Fadlillah, 2014:175). Pendekatan saintifik (*scientific approach*) ialah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*), dan mengomunikasikan (*communicating*) (Daryanto, 2014:59). Kegiatan pembelajaran seperti ini dapat membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik secara maksimal. Kelima proses belajar tersebut diimplementasikan pada saat memasuki kegiatan inti pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2013, kelima langkah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengamati (*Observing*)

Aktivitas mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dalam kegiatan mengamati, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan-kegiatan seperti melihat, menyimak, mendengar dan membaca.

2. Menanya (*Questioning*)

Pada kegiatan menanya, siswa dituntun untuk mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai pada pertanyaan yang bersifat hipotesis, dan diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri.

3. Menalar (*Associating*)

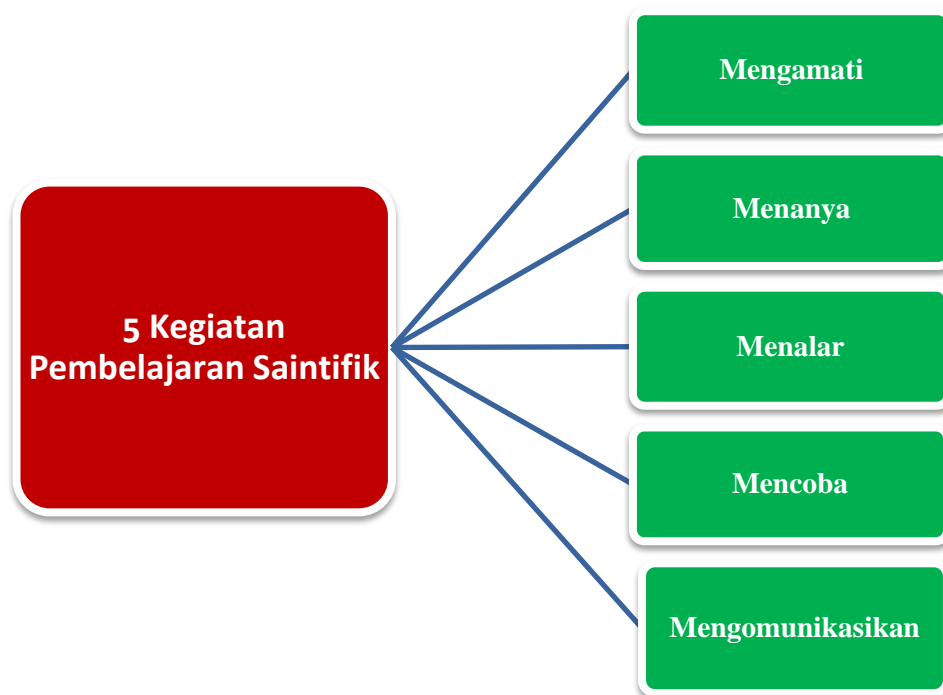
Aktivitas siswa pada langkah ini adalah siswa mampu menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data/ kategori, menyimpulkan dari hasil analisis data dan memulainya dari *unstructured-uni structure- multi structure-complicated structure*.

4. Mencoba (*Experimenting*)

Pada langkah mencoba, siswa diharapkan dapat menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber data yang berupa benda, dokumen, buku, ataupun eksperimen, dan siswa mengumpulkan data.

5. Mengomunikasikan (*Comunicating*)

Pada langkah penerapan pendekatan saintifik yang terakhir, siswa diajak untuk menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar, atau media lainnya.



**Gambar 2.1 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran saintifik.**

Sementara pendekatan tematik-terintegrasi dimaksudkan bahwa dalam suatu pembelajaran dibuat per tema dengan mengacu pada karakteristik peserta didik dan dilaksanakan secara terintegrasi antara satu tema dengan yang lain. Pendekatan tematik-terintegrasi mengandung keterkaitan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain. Dengan demikian, akan terjadi keterpaduan yang seimbang sehingga diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki sikap, keterampilan, dan multipengetahuan yang memadai seperti yang terdapat dalam bagan berikut ini.



**Gambar 2.2 Gambar keterkaitan tema dengan mata pelajaran lain.**

Sesuai dengan tema pada materi teks eksposisi yaitu tema *Teknologi Tepat Guna* dan subtema *Mandiri Pangan Dan Teknologi Tepat Guna*, bagan di atas terlihat gambar pekarangan rumah yang dijadikan kebun kecil dengan memanfaatkan teknologi intensifikasi sederhana yang memanfaatkan sesuatu yang dapat dijadikan alat sesuai kebutuhan.

Dalam gambar terdapat pot-pot bunga cantik yang berasal dari kalengan susu formula, gelas dan botol-botol minuman yang sudah tidak terpakai lagi. Cara mengolah sampah tersebut menjadi pot bunga yang cantik berkaitan dengan mata pelajaran kesenian, sedangkan pemanfaatan sampah organik menjadi pupuk berkaitan dengan mata pelajaran IPA, dan kegiatan membuat pekarangan rumah

menjadi kebun kecil yang cantik memerlukan aktivitas fisik dan lingkungan rumah menjadi bersih, sehat, dan asri berkaitan dengan mata pelajaran penjas.

Pendekatan ilmiah/*saintific approach* dalam Kurikulum 2013 melakukan penilaian secara terpadu dalam proses pembelajaran. Penilaian adalah rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Daryanto, 2014:111). Pada Kurikulum 2013 proses penilaiannya dengan menggunakan penilaian otentik. Penilaian autentik ialah penilaian secara utuh, meliputi kesiapan psikis peserta didik, proses, dan hasil belajar (Fadlillah, 2014:179).

Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar peserta didik bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran. Kegiatan belajar-mengajar terdiri atas tiga langkah kegiatan, yaitu langkah perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran terdapat pola pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah dan penilaian yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap/afektif adalah penilaian seseorang berkaitan dengan perasaan, emosi, motivasi, kecenderungan bertingkah laku, tingkatan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.

Ranah afektif identik dengan menitikberatkan pada sikap seseorang dalam menerima, menolak ataupun melakukan sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dilakukan. Dalam pengukurannya, penilaian afektif memiliki kesulitan karena ranah afektif tidak secara langsung terkait dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran.

Penilaian pengetahuan/kognitif lebih dititikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam kegiatan berpikir. Penilaian kognitif juga berhubungan dengan kemampuan intelektual peserta didik. Proses berpikir yang dilakukan oleh peserta didik misalnya mengingat, memahami, menganalisis, menghubungkan, mengkonseptualisasikan, dan memecahkan masalah. Aspek penilaian kognitif biasanya lebih banyak diperhatikan dan menjadi tuntutan yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran teoretis. Hal ini disebabkan karena yang diukur dari pelajaran teoretis adalah kemampuan berpikir siswa dalam menyikapi materi yang ada.

Penilaian keterampilan/psikomotor berkaitan dengan kompetensi yang menuntut kinerja seseorang. Kinerja di sini diartikan pada suatu kemampuan yang harus ditunjukkan oleh siswa dalam melakukan suatu tindakan yang diharapkan dalam pembelajaran. Selain itu, penilaian dalam Kurikulum 2013 juga terdapat penilaian berdasarkan pengamatan sikap, penilaian diri, tes tertulis, tes lisan, penugasan, penilaian praktik, portofolio, dan penilaian proyek (Daryanto, 2014:114–125).



a. Pengamatan Sikap (Penilaian Kinerja)

Penilaian sikap melalui pengamatan dengan menggunakan jurnal, penilaian diri, penilaian antar teman. Jurnal adalah catatan pendidik yang sistematis di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik berkaitan dengan sikap dan perilaku.

Penilaian kerja dilakukan dengan cara merekam hal-hal seperti daftar cek (*checklist*), catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narative records*), skala penilaian (*rating scale*), memori atau ingatan (*memory approach*).

b. Penilaian Diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian di mana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu (Daryanto, 2014:116).

c. Tes Tertulis

Tes tertulis sudah lazim digunakan. Tes ini memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Tes tertulis dalam bentuk uraian/esai menuntut peserta didik untuk mengingat, paham, menganalisis materi yang sudah dipelajari.

d. Tes lisan

Tes lisan adalah tes yang menuntut peserta didik memberikan jawaban secara lisan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung.

e. Penugasan

Instrumen penugasan dapat berupa pekerjaan rumah/projek yang harus dikerjakan individu atau kelompok.

Kriteria penugasan sebagai berikut.

1. Tugas mengarah pada pencapaian indikator hasil belajar..
2. Tugas dapat dikerjakan oleh peserta didik.
3. Tugas dapat dikerjakan selama proses pembelajaran.
4. Pemberian tugas disesuaikan taraf perkembangan peserta didik.
5. Materi penugasan sesuai dengan kurikulum.
6. Penugasan ditujukan untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi individualnya meskipun itu tugas kelompok.
7. Tugas harus bersifat adil.
8. Penugasan harus mencantumkan rentang waktu pengerjaannya.

f. Tes praktik

Tes praktik dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam melakukan sesuatu. Misalnya, praktik sholat, praktik di laboratorium, praktik olahraga dsb.

g. Portofolio

Penilaian portofolio adalah penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian ini merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu (Daryanto, 2014:121).

Misalnya, penilaian hasil karya menyusun puisi, menyusun komposisi lagu, gambar, lukisan, laporan penelitian, dan lain-lain.