

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian KD. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik (Isdisusilo, 2012:154).

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan dan tujuan pembelajaran ialah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi (Hamalik, 2005:76).

Pengertian pembelajaran menurut Sagala (2010:61) ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama

keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sementara itu, menurut Uno Hamzah (2006:2) pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, serta kemampuan memperluas wawasan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis. Untuk itu, pelaksanaan pembelajaran komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan dapat disajikan secara terpadu. Pembelajaran bahasa mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut sebaiknya disajikan dalam bentuk terpadu dan disesuaikan dengan kondisi siswa, standar kompetensi yang diinginkan, dan sumber belajar atau media yang digunakan (Suliani, 2004:14).

Proses pembelajaran di sekolah juga merupakan proses pembudayaan yang formal dalam penyampaian suatu informasi baik dari guru kepada siswa ataupun siswa kepada guru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Istilah pembelajaran sering

diidentikan dengan pengajaran juga terlihat dalam redaksi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 (tentang standar proses) dinyatakan; “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksana pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.”

Dari pendapat-pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran ialah proses komunikasi dua arah, yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Di dalam suatu pembelajaran haruslah ditunjang dengan strategi dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan serta mencapai tujuan yang telah ditentukan di dalam pembelajaran tersebut.

Hasil dari pembelajaran yaitu adanya ketercapaian kompetensi dasar atau kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pengalaman belajar. Hasil belajar ini berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan siswa.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi.

Adapun tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Benyamin S. Bloom dan D. Krathwohl (1964) dalam (Uno, 2008:35) memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan.

1. Kawasan Kognitif

Kawasan kognitif ialah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas 6 (enam) tingkatan secara hierarkis berurut dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai ke yang paling tinggi (evaluasi) dan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan disini diartikan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

b. Tingkat Pemahaman

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

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

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

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

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

e. Tingkat Sintesis (*Synthesis*)

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

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

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

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

2. Kawasan Afektif (Sikap dan Perilaku)

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

a. Kemauan Menerima

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

b. Kemauan Menanggapi

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

c. Berkeyakinan

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

d. Penerapan Karya

Penerapan karya berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan pada suatu sistem nilai yang lebih tinggi. Seperti menyadari pentingnya keselarasan antara hak dan tanggung jawab, bertanggung jawab terhadap hal yang telah dilakukan, memahami dan menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri, atau menyadari peranan perencanaan dalam memecahkan suatu permasalahan.

e. Ketekunan dan Ketelitian

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

3. Kawasan Psikomotor

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

a. Persepsi

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

b. Kesiapan Melakukan Suatu Kegiatan

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

c. Mekanisme

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

d. Respons Terbimbing

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

e. Kemahiran

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

f. Adaptasi

Adaptasi berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi (membuat perubahan) pada pola gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu. Hal ini terlihat seperti pada orang yang bermain tenis, pola-pola gerakan disesuaikan dengan kebutuhan mematahkan permainan lawan.

g. Originasi

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

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar-mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak disadari. Dari proses belajar mengajar itu akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik (Sadirman, 2008:19).

2.1.3 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran, sebagai sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dan membentuk kompetensi peserta didik. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih dan menentukan materi standar yang akan diajarkan kepada peserta didik, menurut Hasan dalam Mulyasa (2012:139) menyatakan cakupan materi harus validitas, keberartian, relevansi kemenarikan, dan kepuasan.

1. Validitas atau tingkat ketepatan materi

Sebelum memberikan materi pelajaran seorang guru harus yakin bahwa materi yang diberikan telah teruji kebenarannya.

2. Keberartian atau tingkat kepentingan materi tersebut dikaitkan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Materi standar yang diberikan harus relevan dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik, sehingga bermanfaat bagi kehidupannya. Kebermanfaatan tersebut diukur dari keterpakaian dalam pengembangan kemampuan akademis pada kehidupan sehari-hari.

3. Relevansi

Dengan tingkat kemampuan peserta didik, artinya tidak terlalu sulit, tidak terlalu mudah dan disesuaikan dengan variasi lingkungan setempat dan kebutuhan di lapangan pekerjaan serta masyarakat penggunaan saat ini dan yang akan datang.

4. Kemenarikan

Materi yang diberikan hendaknya mampu memotivasi peserta didik sehingga peserta didik mempunyai minat untuk mengenali dan mengembangkan

keterampilan lebih lanjut dan lebih mendalam dari apa yang diberikan melalui proses belajar mengajar.

5. Kepuasan merupakan hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik benar-benar bermanfaat bagi kehidupannya.

Suliani (2004:29) menyatakan materi pembelajaran sebagai berikut,

1. materi pembelajaran perlu dirinci atau diuraikan kemudian diurutkan untuk mempermudah pembelajaran;
2. materi pembelajaran dapat diperoleh dari berbagai sumber antara lain teks, laporan, jurnal, makalah, dan buku kurikulum;
3. menjabarkan kemampuan dasar menjadi materi pembelajaran.

Materi atau bahan pelajaran merupakan salah satu komponen penting selain komponen pengajar dan peserta didik, dalam proses pembelajaran yang melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam satuan pelajaran.

2.1.4 Mengurutkan Materi Pembelajaran

Agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan menyenangkan, materi pembelajaran harus diurutkan sedemikian rupa serta dijelaskan mengenai batasan dan ruang lingkup. Hal ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam standar isi, dan standar kompetensi setiap kelompok mata pelajaran yang akan dikembangkan.

2. Menjabarkan SK/KD kedalam indikator, sebagai langkah awal untuk mengembangkan materi standar membentuk kompetensi tersebut. Mengembangkan ruang lingkup dan urutan setiap kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membentuk kompetensi dasar yang diperlukan materi pembelajaran.

2.2 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran ialah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (asesmen) agar dengan tujuan pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan perencanaan atau kebijakan yang dirancang di dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Wiranata Putra dalam Mulyasa (2011: 6) strategi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Suliani (2011:13) mengemukakan Strategi pembelajaran ialah suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode untuk melaksanakan

pembelajaran. Untuk mencapai hasil pembelajaran sesuai yang diinginkan oleh guru tentunya guru menggunakan metode sesuai materi pembelajaran.

Metode ialah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatannya agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Keberhasilan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Jenis-jenis metode di dalam Suliani (2011:13) memiliki empat belas jenis metode yang meliputi; a) metode ceramah, b) metode demonstrasi, c) metode diskusi, d) metode simulasi, e) metode tugas dan resitasi, d) metode tanya jawab, f) metode kerja kelompok, g) metode problem solving, h) sistem regu, i) metode karyawisata, j) ekspositori, k) metode inkuiri, dan l) metode kontekstual. Dari empat belas jenis metode tersebut merupakan metode yang berguna untuk menunjang ketercapaian suatu pembelajaran bergantung dengan kesesuaian materi yang akan diterapkan.

Pada pembelajaran menulis slogan dan poster yang diteliti pada skripsi ini, metode yang digunakan pada saat pelaksanaan dan yang dicantumkan pada RPP meliputi; metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi dan metode penugasan atau dapat disebut pula metode tugas dan resitasi. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai empat metode yang digunakan pada pembelajaran menulis slogan dan poster.

a) Metode Ceramah

Metode ceramah ialah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Walaupun metode ceramah merupakan metode yang tepat dan baik digunakan dalam pembelajaran di sekolah namun pasti ada saja kekurangan serta kelebihan yang dimiliki oleh metode ceramah tersebut sebagai sebuah karakteristik dari metode ceramah itu sendiri. Kelebihan yang ada pada metode ceramah ialah ceramah merupakan metode yang murah dan mudah dilakukan, ceramah menyajikan materi pelajaran yang luas, ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan, dan organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana.

Sedangkan, yang merupakan kekurangan dari penggunaan metode ceramah ialah materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah terbatas pada apa yang dikuasai guru, ceramah apabila tidak menggunakan peragaan akan terjadinya verbalisme, dan ceramah sangat sulit mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

b) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab ialah memungkinkan yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru.

c) Metode Diskusi

Metode diskusi ialah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini ialah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta membuat suatu keputusan. Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.

Metode diskusi ini pula memiliki kelebihan serta kelemahan, kelebihan dari metode diskusi ini ialah metode diskusi dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif, khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide, dapat melatih untuk mengimplementasikan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap masalah, dan dapat melatih siswa mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal. Adapun kekurangan dari penggunaan metode diskusi ini ialah sering terjadi pembicaraan yang dikuasai dua atau tiga orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara, kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, memerlukan waktu yang cukup panjang, dan sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol.

d) Metode Tugas dan Resitasi

Metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. tugas dan resitasi bisa dilaksanakan dirumah, disekolah atau ditempat lainnya

2.3 Media 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) mengatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar-mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

2.3.1 Fungsi media

Suliani (2004: 61) mengklasifikasikan Ada empat macam fungsi media yaitu

1. Mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang menekankan mengajar semata-mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan anak beralih kepada pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan anak.

2. Membangkitkan motivasi belajar pada murid-murid

Media pendidikan itu pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi anak, sehingga menarik perhatian anak.

- a) Penggunaan media pendidikan memberikan kebebasan kepada anak lebih besar dibandingkan dengan cara belajar yang tradisional.

- b) Media pendidikan itu lebih konkret dan lebih mudah dipahami.

- c) Memungkinkan anak untuk berbuat sesuatu.

- d) Mendorong anak untuk ingin tahu lebih banyak, dan sebagainya.

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 eksplotir dalam proses belajar-mengajar dengan pemakaian media pendidikan.

2.3.2 Penggunaan Media

Suliani (2004:57) mengemukakan pada hakikatnya proses pembelajaran ialah proses komunikasi dan kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri. Adapun penggunaan media yaitu:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta pengalaman masing-masing peserta didik berbeda-beda.
2. Media dapat mengatasi ruangan kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
7. Media dapat memberikan pengalaman yang intergral dari yang konkret sampai yang abstrak.

Media yang digunakan pada pembelajaran menulis slogan dan poster yang diteliti pada penelitian ini menggunakan media gambar dan media microsofot power point. Berikut penjelasan mengenai media gambar dan media power point yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

2.3.2.1 Media Gambar

Gambar merupakan media yang sudah disadari pentingnya untuk memperjelas pengertian anak-anak. Dengan gambar dapat diperlihatkan kepada anak hal atau benda-benda yang belum pernah dilihatnya. Dengan gambar dapat dihindarkan adanya salah pengertian antara apa yang dimaksud oleh guru dengan apa yang ditangkap oleh murid. Dengan gambar guru tidak usah banyak menerangkan sesuatu dengan kata-kata, sehingga akan menghemat waktu dan tenaga bagi guru, dan bagi murid tidak usah menafsirkan kata-kata yang mungkin tidak dipahaminya (Suliani, 2004:70).

Menurut pendapat Hamalik (2001:329) gambar merupakan segala sesuatu yang dapat diwujudkan dalam bentuk dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Sedangkan, menurut KBBI (2009:266) gambar merupakan tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Media gambar ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan. Gambar termasuk media yang relatif yang mudah ditinjau dari segi biayanya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang dapat mempermudah pembelajaran karena dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, dan sebagainya.

<http://ian43.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-media-gambar/>

2.3.2.2 Media *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Microsoft Power Point merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang yang dapat dikombinasikan dengan latar belayang yang telah tersedia. Unsur rupa dapat berupa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, dapat secara otomatis ataupun secara manual. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kntrol operasinya menggunakan cara manul. Penggunaan program ini memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a) Penyajiannya menarik karena permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang disajikan.
- c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga didik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

<http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/>

2.4 Pengertian Keterampilan Menulis

Salah satu keterampilan berbahasa ialah keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan keterampilan ini, seorang penulis dapat berkomunikasi secara tidak langsung kepada pembaca untuk menyampaikan pesan, gagasan, keinginan, dan perasaan yang disusun dalam bentuk lisan.

Menulis merupakan kegiatan sekaligus keterampilan menuangkan atau mengungkapkan gagasan atau pikiran melalui saluran bahasa tulis. Oleh sebab itu, dapat dikemukakan bahwa menulis merupakan suatu rangkaian proses mulai dari memikirkan gagasan yang akan disampaikan kepada pembaca sampai dengan menentukan cara mengungkapkan atau menuangkan gagasan itu dalam rangkaian kalimat (Mustofa dalam khabibah, 2009).

Menurut Wiyanto (2004:1) menulis ialah kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Orang yang melakukan kegiatan ini dinamakan penulis dan hasil kegiatannya berupa tulisan. Tulisan itu dibuat untuk dibaca orang lain agar gagasan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Dengan kata lain, penulis menuangkan gagasan lewat kegiatan menulis dan pembaca menampung gagasan itu dengan cara membaca.

Menulis ialah suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan ini atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Dengan demikian dalam komunikasi paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat. Penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima (Suparno, 2009: 1-3).

Sedangkan menurut Tarigan (2008:22) Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik. Dalam kegiatan menulis, seseorang dituntut untuk menguasai struktur bahasa dan kosakata. Dengan menguasai hal tersebut seseorang dapat menyusun tulisannya secara sistematis sehingga tulisan mudah dibaca dan dimengerti oleh pembaca.

Pendapat lain mengatakan bahwa Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Untuk dapat mengungkapkan gagasan secara tersurat, seorang penulis harus dapat menggambarkan bahasa dengan kata-kata padat makna yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembaca karena menulis bukan hanya melukiskan lambang-lambang grafis semata. Dengan demikian, pesan yang disampaikan penulis melalui tulisannya akan mudah dipahami oleh pembaca (Akhadiyah dkk, 1988: 2). Selain beberapa pendapat tersebut, di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2009:897) menulis ialah membuat huruf

angka, dengan pena, kalam, pensil kabur yang melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dengan tulisan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis ialah kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Dalam kegiatan menulis ini terdapat tujuan yaitu menyampaikan suatu pesan atau informasi antara si pemberi informasi (penulis) kepada penerima informasi (pembaca). Pesan tersebut disampaikan melalui sebuah simbol atau lambang bahasa sebagai alat atau mediana. Melalui kegiatan menulis tersebut diharapkan pembaca mampu memahami maksud tulisannya dengan cara membaca deretan simbol atau lambang bahasa yang dituliskan.

2.4.1 Tujuan Menulis

Menulis ialah suatu proses menyusun, mencatat, dan megkomunikasikan makna dalam tataran ganda bersifat interaktif dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu sistem tanda konvensional yang dapat dilihat/dibaca. Beberapa tujuan menulis ialah Untuk memeberikan suatu informasi, Untuk meyakinkan atau mendesak, Untuk menghibur atau menyenangkan, dan Untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat

Hugo Hartig dalam Tarigan (2008: 25-26) merumuskan tujuan menulis:

a. Tujuan penugasan (*assignment purpose*)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak memiliki tujuan karena orang yang menulis tersebut melakukannya karena tugas yang diberikan kepadanya.

b. Tujuan altruistik (*altruistic purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menghindari kedudukan pembaca, ingin menolong pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

c. Tujuan persuasif (*persuasive purpose*)

Bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

d. Tujuan informasional (*informational purpose*)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

e. Tujuan pernyataan diri (*self-expressive purpose*)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan dirinya kepada pembaca.

f. Tujuan kreatif (*creative purpose*)

Tujuan ini erat hubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” disini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

g. Tujuan pemecahan masalah (*problem-solving purpose*)

Dalam tulisan seperti ini penulis bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

2.5 Pembelajaran Menulis Slogan dan Poster

Pembelajaran Slogan dan poster merupakan pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada silabus yang tertera di kelas VIII dalam Standar Kompetensi menulis. Pembelajaran ini berguna untuk melatih daya imajinatif dan kreatif serta penggunaan bahasa yang persuasif dari para siswa. Pembelajaran slogan dan poster tidak hanya berguna untuk pembelajaran bahasa Indonesia saja namun juga pembelajaran ini berguna untuk masyarakat luas karna biasanya poster dan slogan banyak ditemui di lingkungan sekitar misalnya di media cetak seperti koran ataupun di tempat-tempat umum yang ditempelkan di dinding ataupun diberikan seperti secara khusus berupa selebaran. Adapun pengertian slogan dan poster akan dijelaskan secara rinci pada sub-bab berikutnya.

2.5.1 Pengertian Slogan

Pengertian Slogan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2009: 805) merupakan perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat memberitahukan sesuatu. Slogan Bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dan memengaruhi pandangan serta pendapat orang terhadap informasi tersebut.

Pengertian slogan menurut buku panduan bahasa Indonesia untuk kelas VII terbitan gita perdana ialah perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu. Slogan dapat pula dimaknai perkataan atau kalimat pendek yang menarik. Mencolok, dan mudah diingat untuk menjelaskan tujuan suatu ideologi, golongan, organisasi, politik dan

sebagainya. Slogan biasanya digunakan untuk membangkitkan semangat, mengingatkan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

Secara umum slogan hadir dalam berbagai bentuk dan variasi, mulai dari yang tertulis dan terlihat, sampai yang diucap. Slogan ini juga memiliki ciri-ciri yaitu :

1. Bahasa yang menarik;
2. Mudah dipahami;
3. Serta bersifat persuasif.

Isinya singkat dan jelas, kalimatnya pendek, dan mudah diingat, menjelaskan visi, misi, serta tujuan. Slogan pula bersifat komersial karena biasanya sering digunakan untuk kepentingan organisasi ataupun politik untuk mempromosikan sesuatu supaya dikenal oleh khalayak banyak. <http://fabdikurniawan.blogspot.com/2012/02/pengertian-slogan-dan-poster.html>

2.5.2 Pengertian Poster

Poster merupakan media grafis yang berguna sebagai penyampai pesan yang mampu memengaruhi masyarakat yang membacanya. Pengertian poster menurut Suliani (2004:72) ialah suatu media untuk menyampaikan informasi, saran dan ide. Sedangkan, menurut Sudjana di dalam Daryanto (2010:129) menyatakan bahwa poster ialah media yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Namun, demikian di masyarakat lebih banyak digunakan untuk kepentingan propaganda, bisnis, promosi, sosial dan penanaman-penaman nilai di masyarakat. Misalnya poster yang bertema tentang dilarang merokok, hindari obat-obatan terlarang, membeli produk dalam negeri,

membeli produk sebuah perusahaan tertentu, gerakan orangtua asuh, gerakan keluarga berencana, budayakan membayar pajak, dan lain-lain.

Dengan visualisasi yang kuat dan menyentuh, banyak masyarakat yang tergerak hatinya untuk melakukan seperti yang di informasikan dalam poster. Kekuatan poster ini kemudian dimanfaatkan pula untuk kepentingan pembelajaran, banyak poster poster yang sengaja di pasang dilingkungan baik di luar kelas atau di dalam kelas yang bertujuan agar siswa dapat berperilaku positif, berdisipln yang baik, memiliki nilai positif dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu hal. Misalnya, poster tentang cara penanggulangan demam berdarah, poster tentang gaya hidup bersih, poster tentang menghindari penggunaan obat teralag dan lain-lain.

Poster yang dibuat untuk pendidikan pada prinsipnya merupakan gagasan yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi oleh gambar yang disederhanakan yang dibuat dengan ukuran besar. Tujuannya untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, dan memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster perlu di desain dengan memperhatikanperpaduan antara kesederhanaan dinamika yang ada ditambah dengan warna yang mencolok dan kekontrasan yang tinggi sehingga mudah dibaca dan menarik perhatian.

2.5.2.1 Kegunaan Poster

Secara umum poster memiliki kegunaan , yaitu;

1) Memotivasi Siswa

Dalam hal ini poster dalam pembelajaran sebagai pendorong atau memotivasi kegiatan belajar siswa. Pada poster tidak berisi tentang informasi namun berupa ajakan, berupa persuasif agar siswa memiliki dorongan yang tinggi

untuk melukiskan sesuatu diantaranya belajar, mengerjakan tugas, menjaga kebersihan, bekerjasama, dan lain-lain.

2) Peringatan

Dalam hal ini poster berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksana aturan hukum, aturan sekolah atau peringatan-peringatan tentang sosial, kesehatan bahkan keagamaan. Misalnya “Buanglah sampah pada tempatnya”, atau “Kebersihan sebagian dari iman”. “Sudahkah anda shalat sebelum dishalatkan”, dan lain-lain.

3) Pengalaman Kreatif

Proses belajar mengajar menuntun kreatifitas siswa dan guru, pola pembelajaran klasikal yaitu siswa hanya diberikan informasi dari guru saja, tidak membuat pelajaran lebih baik dan kreatif. Melalui poster pembelajaran bisa lebih kreatif, siswa ditugaskan untuk membuat ide, cerita, karangan dari sebuah poster yang di pajang. Diskusi kelas akan lebih hidup manakala guru menggunakan alat bantu poster sebagai bahan diskusi.

2.5.2.2 Prinsip-prinsip dasar dari poster

Poster memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut.

- a) Menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang lewat.
- b) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya.
- c) Mengemukakan ide dan maksud melalui fakta yang nampak.
- d) Merangsang orang yang melihat untuk ingin melaksanakan maksud poster

Selanjutnya apabila dilihat dari segi lahiriah poster harus mempunyai daya visual yang besar dan maksimal sebagai berikut.

1. Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan.
2. Ilustrasi jangan terlalu banyak, tetapi menarik dan mudah dimengerti.
3. Teks yang dicantumkan hendaknya ringkas, jelas dan bermakna.
4. Antara ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan.
5. Dalam rangka simbol visual, maka kata-kata dan lukisan itu hendaknya membawa suatu ide tertentu.
6. Dapat dibaca dalam waktu yang singkat, kurang lebih 7 detik.
7. Kalau digunakan warna-warna, maka warna gambar dan kata-kata harus kontras dengan warna dasar.
8. Harus sederhana, tetapi daya tarik dan daya guna yang maksimal.

2.6 Perencanaan Pembelajaran

Kegiatan belajar yang berlangsung yang berlangsung disekolah bersifat formal, disengaja, direncanakan, dengan bimbingan guru, dan bantuan pendidik lainnya. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh siswa dituangkan dalam belajar, dipersiapkan bahan apa yang harus dipelajari, dipersiapkan juga metode pembelajaran yaitu sesuai bagaimana cara siswa bagaimana siswa mempelajarinya, dan melakukan penilaian untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Persiapan ini telah direncanakan secara seksama oleh guru mengacu pada kurikulum mata pelajaran (Sagala, 2012:135).

Penjelasan ini memberi gambaran bahwa kegiatan belajar yang dilaksanakan secara sengaja dipersiapkan dalam bentuk perencanaan pengajaran, persiapan pengajaran ini sebagai kegiatan integral dari proses pembelajaran. Biasanya perencanaan pembelajaran ini dibuat oleh guru dalam bentuk Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus dan kurikulum yang berlaku.

2.6.1 Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui bahwa sasaran dari suatu program pembelajaran ialah tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tujuan umum pengajaran yang akan ditentukannya, mempertimbangkan secara mendalam artinya, untuk merumuskan tujuan umum pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi karakteristik siswa dan kondisi lapangan.

Dick dan Carrey dalam Uno (2011:25) menjelaskan bahwa tujuan pengajaran ialah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rumusan tujuan umum pembelajaran harus jelas dan dapat diukur, berbentuk tingkah laku. Pandangan lain menurut Dengeng dalam Uno (2011:25) mengemukakan ada tiga komponen utama dari suatu rumusan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku, kondisi, dan derajat kriteria keberhasilan. Intruksional development Instute (IDI) menambahkan satu komponen yang perlu lagi dispesifikasi dalam rumusan tujuan, yaitu sasaran (*Audience*). Komponen-komponen ini dikembangkan kembali oleh dengan menjadi komponen yang biasanya disebut komponen ABCD (*Audience, Behavior, Conditions, Dan Degree*).

2.6.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ialah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus (Kunandar, 2006: 262). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ialah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD.

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (Isdisusilo, 2012:24). Tujuan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ialah untuk (1) mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar; (2) dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.

Sementara itu, fungsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ialah sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (kegiatan pembelajaran) agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berperan sebagai skenario proses pembelajaran. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya bersifat luwes

(fleksibel) dan memberi kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikannya dengan respons siswa dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

2.6.2.1 Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP disusun untuk setiap kompetensi dasar (KD) yang terdiri atas 1 (satu) atau beberapa indikator. Pelaksanaan dapat dilakukan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan (Isdisusilo, 2012: 24). Komponen-komponen RPP ialah :

A. Identitas Mata Pelajaran, yang meliputi

1. Satuan pendidikan
2. Kelas
3. Semester
4. Program studi
5. Mata pelajaran atau tema pelajaran
6. Jumlah pertemuan

B. Standar Kompetensi (SK)

SK merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik dengan menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

C. Kompetensi Dasar (KD)

KD ialah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator ialah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

E. Tujuan Pembelajaran

Menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai kompetensi dasar.

F. Materi Ajar

Memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

G. Alokasi Waktu

Ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

H. Metode Pembelajaran

Digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan

dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi dasar yang hendak dicapai pada setiap pelajaran.

I. Kegiatan Pembelajaran, antara lain meliputi:

1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditunjukkan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

3) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau simpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik dan tindak lanjut.

J. Penilaian Hasil Belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

K. Sumber Belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

2.6.2.2 Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP

Prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dipaparkan oleh Isdisusilo (2012:172) sebagai berikut.

a. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

b. Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

c. Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai tulisan.

d. Memberikan umpan balik ataupun tindak lanjut.

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

e. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

f. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.6.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan RPP

Langkah –langkah minimal dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun semua merupakan satu kesatuan (Isdisusilo, 2012:29) . Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah penyusunan RPP:

A. Mengisi kolom identitas

Terdiri dari: (a) Nama Sekolah, (b) mata pelajaran, (c) kelas, (d) semester, (e) Standar Kompetensi, (f) Kompetensi Dasar, (g) Indikator, dan (h) alokasi waktu.

Hal yang perlu diperhatikan ialah:

- a. RPP boleh disusun untuk satu Kompetensi Dasar.
- b. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasa, dan Indikator dikutip dari silabus.

- c. Indikator merupakan:
1. Ciri prilaku (bukti terukur) yang dapat memberikan gambaran bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi dasar.
 2. Penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan prilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
 3. Dikembangkan dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah.
 4. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh: 2 x 45 menit). Oleh karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada kompetensi dasarnya.

B. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan SK, KD, dan Indikator yang telah ditentukan. (lebih rinci dari KD dan indikator, pada saat-saat tertentu rumusan indikator sama dengan tujuan pembelajaran karena indikator sudah sangat rinci sehingga tidak dapat dijabarkan lagi).

C. Menentukan materi pelajaran

Identifikasi materi pelajaran didasarkan pada materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus. Materi pelajaran merupakan uraian dari materi pokok/pembelajaran. Untuk memudahkan penetapan materi pembelajaran, dapat diacu dari indikator.

D. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan/ atau strategi yang dipilih. Oleh karena itu pada bagian ini cantumkan pendekatan pembelajaran dan metode yang diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran peserta didik;

- a. Pendekatan pembelajaran yang digunakan, misalnya; pendekatan proses, kontekstual, pembelajaran langsung, pemecahan masalah, dan sebagainya.
- b. Metode-metode yang digunakan, misalnya; ceramah, inkuiri, observasi, tanya jawab, e-learning dan lainnya.
- c. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran

Berdasarkan permendiknas no. 41/2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar yang menengah, pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap kegiatan, guru diharapkan melakukan:

- 1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dapat dilakukan dengan cara memberikan ilustrasi membaca berita si surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.
- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1). Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, guru diharapkan melakukan:

- a. Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber.
- b. Menggunakan beragam pendekatan, media pembelajaran dan sumber belajar lain.
- c. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- d. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio atau lapangan.

2). Elaborasi

Pada tahap elaborasi, guru melakukan:

- a. Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas/tugas tertentu yang bermakna.
- b. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.

- c. Memberi kesempatan untuk berpikirm menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- d. Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif
- e. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- f. Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis secara individual maupun kelompok.
- g. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.
- h. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.
- i. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik

3). Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- b. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- c. Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- d. Memfasilitasi peserta didik untu memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar;

1. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
2. Membantu menyelesaikan masalah
3. Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi
4. Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
5. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- 1) Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- 2) Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- 3) Memberikan umpan balik terhadap proses hasil pembelajaran
- 4) 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.
- 5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

F. Menentukan sumber belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebu operasional,

dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam rpp harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya.

Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis ICT, maka harus dituliskan nama file, folder penyimpanan, dan bagian atau link yang digunakan, atau alamat website yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

G. Menyusun kriteria penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai.

2.7 Pelaksanaan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian KD (Isdisusilo, 2012:154). Dalam pelaksanaan suatu pembelajaran sangatlah berkaitan dengan aktivitas belajar pendidik dan peserta didik, karena pada proses pembelajaran tersebutlah pendidik dan peserta didik saling berinteraksi agar dapat mencapai KD (kompetensi dasar) yang telah ditetapkan.

2.7.1 Aktivitas Belajar

Setiap manusia berpotensi untuk melakukan apa saja. Berbuat dan bekerja sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dengan keinginan yang dicapai. Hal inilah yang membuat manusia untuk bertingkah laku dan beraktivitas. Aktivitas

yang dilakukan oleh manusia beragam sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Misalnya saja, dalam kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan oleh siswa atau anak didik. Kemudian Sardiman (2008: 95) menyatakan pada prinsipnya belajar ialah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Di akhir Sardiman (2008:97) menyatakan dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Berikut akan dijelaskan aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa/anak didik dan tugas dan peranan guru dalam proses belajar-mengajar.

2.7.1.1 Aktivitas Siswa

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2005: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;

3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan; uraian, percakapan diskusi, musik, pidato;
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
6. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak;
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan;
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari delapan golongan aktivitas belajar di atas, aktivitas yang dapat menunjang siswa dalam menggunakan pilihan kata dan kalimat bervariasi serta persuasi untuk menulis slogan dan poster yang dibantu dengan media power point dan media gambar yang selanjutnya akan dipakai sebagai observasi proses aktivitas siswa, peneliti mengacu pada aktivitas sebagai berikut.

1. Aktivitas lisan (*oral activities*), misalnya menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi;
2. Aktivitas mendengarkan (*Listening activities*), misalnya mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato;
3. Aktivitas menulis (*Writing activities*), misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;

4. Aktivitas mental (*Mental activities*), misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan;
5. Aktivitas emosi (*Emotional activities*), misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.7.1.2 Tugas dan Peranan Guru dalam Pembelajaran

Sardiman (2008: 144-146) secara singkat menjelaskan peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu (1) Informator, (2) Organisator, (3) Motivator, (4) Pengaruh/direktor, (5) Inisiator, (6) Transmitter, (7) Fasilitator, (8) Mediator, dan (9) Evaluator. Berikut ialah penjelasan mengenai peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1) Informator

Sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum. Dalam pada itu berlaku teori komunikasi

- a. teori *stimulus-respon*;
- b. teori *dissonance-reduction*; dan
- c. teori pendekatan fungsional.

2) Organisator

Guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik, silabus, workshop, jadwal pelajaran, dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, semua diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri siswa.

3) *Motivator*

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

4) *Pengaruh/direktor*

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

5) *Inisiator*

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

6) *Transmitter*

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

7) *Fasilitator*

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

8) *Mediator*

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

9) *Evaluator*

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

2.8 Penilaian Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru perlu melakukan evaluasi (penilaian) pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa, kekurangan siswa, kelemahan siswa, kreativitas siswa, perkembangan siswa, mengecek tingkat kesulitan tes, mengukur level siswa, untuk mendapatkan lulusan berkualitas tinggi, untuk mempromosikan lembaga, mengetahui kualitas siswa, untuk mengecek implementasi kurikulum, dan untuk mengetahui standar nasional dan pengakuan lembaga (Munthe, 2009: 98).

2.8.1 Pengertian Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian KTSP ialah penilaian berbasis kompetensi, yaitu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk

mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap (Isdisusilo, 2012: 171) .

Fokus penilaian pendidikan ialah keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Penilaian KTSP menggunakan acuan kriteria. Maksudnya, hasil yang dicapai peserta didik dibandingkan dengan kriteria atau standar yang ditetapkan. Apabila peserta didik telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan, ia dinyatakan lulus pada mata pelajaran tertentu. Apabila peserta didik belum mencapai standar, ia harus mengikuti program remedial/perbaikan sehingga mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

2.8.2 Prinsip Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik harus memperhatikan prinsip-prinsip yang dipaparkan (Isdisusilo, 2012:172) sebagai berikut:

- a. *Sahih (valid)*, yakni penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
- b. *Objektif*, yakni penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
- c. *Adil*, yakni penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik, dan tidak membedakan latar belakang sosial-ekonomi, budaya, agama, bahasa, suku bangsa, dan jender;
- d. *Terpadu*, yakni penilaian merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
- e. *Terbuka*, yakni prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;

- f. *Menyeluruh dan berkesinambungan*, yakni mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik;
- g. *Sistematis*, yakni penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku;
- h. *Menggunakan acuan kriteria*, yakni penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi dasar;
- i. *Akuntabel*, yakni penilaian dapat dipertanggung jawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

2.8.3 Teknik Penilaian

Berbagai macam teknik penilaian dapat dilakukan secara komplementer (saling melengkapi) sesuai dengan kompetensi yang dinilai. Teknik penilaian yang dimaksud oleh Isdisusilo (2012:174) antara lain melalui:

- a. Tes
- b. Observasi
- c. Penugasan
- d. Portofolio
- e. Proyek
- f. Produk (hasil karya)
- g. Inventori
- h. Jurnal
- i. Penilaian diri
- j. Penilaian antartemen

Berikut penjelasan mengenai teknik penilaian ;

a. Tes

Tes ialah pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja, tes tertulis ialah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan dan/ atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Sedangkan tes yang jawabannya berupa isian dapat berbentuk isian singkat dan/atau uraian. Tes lisan ialah tes ialah tes yang dilaksanakan melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara peserta didik dengan pendidik. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan. Tes praktik (kinerja) ialah tes yang meminta peserta didik melakukan perbuatan/mendemonstrasikan/menampilkan keterampilan

b. Observasi

Observasi ialah penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran.

c. Penugasan

Penugasan ialah pemberian tugas kepada peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok. Penilaian penugasan diberikan untuk penugasan terstruktur, dan dapat berupa praktik di laboratorium, tugas rumah, portofolio, proyek, dan/atau produk.

d. Portofolio

Portofolio ialah kumpulan dokumen dan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang di organisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan perstasi,

dan kreativitas peserta didik, hal ini dikemukakan oleh Popham dalam Isdisusilo (2012:175). Bentuk ini cocok untuk mengetahui perkembangan unjuk kerja peserta didik dengan menilai bersama karya-karya atau tugas-tugas yang dikerjakan.

e. Projek

Projek ialah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisi data, serta pelaporan hasil kerjanya.

f. Produk (hasil karya)

Produk ialah penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan, dan hasil.

g. Inventori

Invetori merupakan teknik penilaian melalui skala psikologis yang dipakai untuk mengungkapkan untuk mengungkapkan sikap, minat, dan persepsi peserta didik terhadap objek psikologis.

h. Jurnal

Jurnal merupakan catatan pendidik selama proses pembelajaran yang berisi informasi hasil pengamatan terhadap kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan kinerja ataupun sikap prilaku peserta didik yang dipaparkan secara deskriptif.

i. Penilaian Diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal. Dalam penilaian diri, setiap peserta didik harus mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya secara jujur.

j. Penilaian Antarteman

Penilaian antar teman merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal secara jujur.