

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kedudukan Materi Menulis Cerpen dalam Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidian (KTSP)

2.1.1 Standar Kompetensi

Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikatnya pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar bersastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia.

Sehubungan dengan adanya upaya standarisasi kurikulum, pemerintah telah menetapkan kurikulum baru yaitu kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mulyasa (2008: 9) berpendapat bahwa pengembangan KTSP merupakan upaya menyempurnakan kurikulum agar lebih *familiar* dengan guru karena mereka banyak dilibatkan dan diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai. Penyempurnaan kurikulum yang berkelanjutan merupakan keharusan agar sistem pendidikan nasional selalu relevan dan komperatif.

Di dalam KTSP, standar kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA memiliki dua aspek yaitu aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Kedua aspek tersebut terdiri atas empat subaspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Menulis cerpen terdapat dalam aspek kemampuan bersastra menulis yang standar kompetensinya adalah mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen (Tim Depdiknas, 2006: 268).

2.1.2 Kompetensi Dasar

Menurut KTSP (2006: 260), standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, dan global.

Menurut Mulyasa (2008: 139), kompetensi dasar adalah perilaku yang dapat diukur dan atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.

Adapun kompetensi dasar menurut KTSP (2006: 265) yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu aspek menulis. “Menulis karangan berdasarkan kehidupan sendiri kedalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).”

2.1.3 Indikator

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat dijadikan sebagai pedoman/acuan dalam menyusun alat

penilaian. Indikator merupakan KD secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran.

Anwar (2011:88) menyatakan indikator adalah KD yang spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran. Apabila serangkaian indikator dalam suatu kompetensi sudah dapat terpenuhi, berarti target kompetensi dasar tersebut sudah terpenuhi.

Mulyasa (2008:139) mengatakan bahwa indikator adalah perilaku yang dapat diukur dan diobservasikan untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Dalam indikator terdapat pembelajaran yang berisi daftar pengalaman belajar yang harus dilalui siswa berkenaan dengan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam indikator adalah tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam kompetensi dasar, karakteristik mata pelajaran, peserta didik, sekolah, potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat dan daerah.

Anwar (2011:88) mengatakan bahwa perumusan indikator menjadi penting dalam penyusunan silabus karena indikator merupakan penjabaran dari KD yang berfungsi:

1. Sebagai tanda-tanda yang menunjukkan terjadinya perubahan perilaku pada siswa. Tanda-tanda itu lebih spesifik dan dapat diamani pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Pedoman dalam menyusun alat ukur. Alat ukur dijadikan sebagai alat pembuktian bagi keberhasilan siswa dalam mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran. Penentuan materi pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan.

Indikator hasil belajar merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang penulis pilih. Indikator tersebut mengarah pada salah satu unsur yang biasanya terdapat dalam menulis karangan berdasarkan kehidupan sendiri kedalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).

Berdasarkan pengertian di atas, indikator untuk kompetensi dasar adalah menulis cerpen dengan menggunakan bahasa yang sesuai untuk:

1. Menentukan pelaku.
2. Menentukan peristiwa.
3. Menentukan latar.
4. Mengembangkan unsur-unsur yang telah ditentukan ke dalam bentuk cerpen

2.1.4 Materi Pokok

Materi pokok bahasa Indonesia merupakan salah satu sumber belajar yang berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, gugus isi atau konteks, data maupun fakta, proses nilai, kemampuan dan keterampilan. Materi yang dikembangkan guru hendaknya mengacu pada kurikulum atau terdapat dalam silabus yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Materi pokok merupakan operasionalisasi atau penjabaran dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Anwar (2011: 101) menyatakan materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

Adapun materi pokok pembelajaran ini adalah:

- a. Pengertian cerpen
- b. Ciri-ciri cerpen
- c. Aturan pembuatan cerpen
- d. Unsur-unsur intrinsik cerpen
- e. Unsur-unsur ekstrinsik cerpen

2.1.5 Alokasi Waktu

Mulyasa (2008: 86) mengatakan bahwa waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pembelajaran setiap minggu, meliputi jumlah jam pembelajaran untuk

seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam untuk kegiatan pengembangan diri.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dikatakan bahwa jam belajar efektif adalah jam belajar yang betul-betul digunakan untuk proses pembelajaran sesuai tuntunan kurikulum. Jumlah jam belajar efektif setiap minggu untuk SMA kelas X, XI, dan XII, masing-masing 4 jam pelajaran, dengan alokasi waktu 40 menit perjam pelajaran.

2.2 Menulis

2.2.1 Pengertian Menulis

Seperti kita ketahui, menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Keempat aspek tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian menulis.

Tarigan (2008: 22) mengatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan satu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut lalu mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa lambang-lambang grafik dalam tulisan harus menggambarkan suatu bahasa yang dipahami, sehingga maksud tulisan dapat disampaikan.

Alwasilah (2007:43) mengatakan bahwa menulis naskah adalah kemampuan, kemahiran kepiawaian seseorang dalam menyampaikan gagasannya ke dalam sebuah

wacana agar dapat diterima oleh pembaca yang heterogen baik secara intelektual yang sosial.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi tidak langsung dan suatu cara dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam tulisan. Kegiatan menulis ini bermacam-macam diantaranya menulis sastra. Kegiatan menulis sastra yaitu puisi, prosa, (cerpen dan novel) dan drama merupakan kegiatan menulis yang dapat mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan dan perasaan ke dalam bentuk tulisan sastra. Salah satu kegiatan menulis sastra yaitu menulis cerpen.

2.2.2 Tujuan Menulis

Menulis adalah suatu bentuk berfikir, tetapi justru berfikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu. Salah satu dari tugas-tugas terpenting penulis sebagai penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berfikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud dan tujuan.

Secara umum Tarigan (2008:24) menyatakan bahwa tujuan menulis sebagai berikut:

- a. Untuk meyakinkan atau mendesak, disebut wacana persuasif;
- b. Untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informatif;
- c. Untuk menghibur atau menyenangkan, disebut wacana literer;
- d. Untuk mengespresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api, disebut wacana ekspresif.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan menulis bertujuan untuk meyakinkan memberitahukan, menghibur serta untuk mengekspresikan perasaan dan emosi.

2.2.3 Manfaat Menulis

Akhadiah (2003: 1-2) berpendapat tentang manfaat yang dapat dipetik dari menulis adalah sebagai berikut

- a. Untuk mengembangkan topik itu kita terpaksa berfikir. Menggali pengetahuan dan pengalaman yang kadang tersimpan di alam bawah sadar.
- b. Melalui kegiatan menulis kita mengembangkan berbagai gagasan. Kita terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan jika kita tidak menulis.
- c. Kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis. Dengan demikian kegiatan menulis memperluas wawasan baik secara teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
- d. Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Dengan demikian, kita dapat menjelaskan permasalahan yang semula masih samar bagi diri kita sendiri.
- e. Melalui tulisan, kita akan meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara lebih objektif.
- f. Melalui tulisan, kita akan meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara lebih objektif.
- g. Tugas menulis mengenai suatu topik mendorong kita belajar secara aktif. Kita harus jadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar menjadi penyadap informasi bagi orang lain.
- h. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.

2.3 Cerpen

2.3.1 Pengertian Cerpen

Cerpen, banyak orang mengartikan cerpen hanya sebatas cerita pendek. Pengertian cerpen mungkin semua orang sudah mengetahui, tetapi untuk pengertian pendek

dalam “cerita pendek” sering terjadi kesimpangsiuran. Pendek dalam cerita pendek bukan semata-mata ditujukan pada banyak sedikitnya kata, kalimat, atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita. Pendek di sini mengacu pada ruang lingkup permasalahan yang disampaikan oleh jenis karya sastra ini. Oleh karena itu sangat memungkinkan sebuah cerita yang pendek tidak bisa dikategorikan dalam jenis cerpen dan sebuah cerpen memiliki cerita yang panjang.

Cerpen merupakan cerita pendek yang termasuk dalam jenis prosa fiksi. Menurut Sayuti (2009: 13), cerpen adalah cerita pendek yang habis dibaca sekali duduk, panjang cerpen berkisar antara 1000-1500 kata. Yang dimaksud dengan dibaca sekali duduk adalah tidak memerlukan waktu yang lama dalam membacanya.

Thahar (2009: 5) menyatakan bahwa cerpen biasanya mengandung jalan cerita yang lebih padat dan latar maupun kilas baliknya disinggung sambil lalu saja. Lebih lanjut Sumardjo (2007: 82) menyatakan bahwa cerpen bukan hanya menyampaikan cerita saja, namun juga harus menggambarkan sebuah pengalaman (berbentuk cerita).

Berdasarkan dua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah suatu jenis prosa fiksi yang bentuknya pendek yang menggambarkan sebuah pengalaman, habis dibaca sekali duduk, dan dimiliki jalan cerita yang lebih padat dibandingkan dengan jenis prosa fiksi lainnya.

2.3.2 Unsur-unsur Pembangun Cerpen

Unsur-unsur pembangun cerpen terdiri dari dua unsur, yaitu fakta cerita (terdiri dari tokoh, alur, dan latar) dan sarana cerita (terdiri dari judul, sudut pandang, gaya dan nada, dan tema).

1) Tokoh

Cerita sastra merupakan cerita yang mengisahkan kehidupan manusia dengan segala serbaneka kehidupannya. Dengan pemahaman tersebut tentulan diwajibkan adanya tokoh sebagai perwujudan dari manusia dan kehidupannya yang akan diceritakan. Tokoh dalam cerita ini akan melakukan tugasnya menjadi “sumber cerita”.

Tokoh adalah rekaan pengarang yang merupakan pelaku yang terdapat dalam sebuah karangan fiksi (Wiyatmi, 2006: 30). Tokoh berkaitan erat dengan penokohan, yaitu cara menggambarkan tokoh dalam sebuah cerita fiksi. Sayuti (2000: 73-74) menyatakan bahwa tokoh merupakan elemen struktural fiksi yang melahirkan peristiwa.

2) Alur atau Plot

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan sebab akibat (Wiyatmi, 2006: 36). Menurut Sumardjo (2007: 136), plot tersembunyi dalam jalan cerita, kita dapat mengetahui plot jika kita mengikuti jalan cerita. Plot atau alur merupakan bagian yang menarik dalam sebuah cerita.

Menurut Sayuti (2000: 32), alur dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian tengah (klimaks), dan bagian akhir (penyelesaian). Alur memiliki beberapa kaidah, yaitu *plausibilitas* (kemasukakalan), *surprise* (kejutan), *suspense*, dan *unity* (keutuhan) (Sayuti, 2000: 47-53).

3) Latar

Segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia pasti tidak akan lepas dari ikatan ruang dan waktu. Begitu juga dalam cerpen ataupun novel yang mana itu merupakan penceritaan kehidupan manusia dan segala permasalahannya. Tempat

kejadian akan senantiasa menjalin setiap laku kehidupan tokoh dalam cerita. Dengan demikian dapat diartikan bahwa latar adalah tempat dan atau waktu terjadinya cerita.

Latar atau biasa disebut juga setting dalam karya sastra prosa (cerpen dan novel) tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk tempat dan waktu cerita. Latar dalam karya sastra prosa ini juga dijadikan sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang dalam ceritanya. Menurut Nurgiyantoro (2004: 227-233) latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, latar waktu, latar sosial.

Latar tempat yaitu hal yang berkaitan dengan masalah geografis, latar waktu merupakan hal yang berkaitan dengan masalah historis, sedangkan latar sosial adalah latar yang berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan (Sayuti, 2000: 127).

4) Judul

Judul merupakan daya tarik utama bagi pembaca untuk membaca sebuah karya sastra terutama cerpen. Menurut Wiyatmi (2006: 40), judul dapat mengacu pada nama tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari beberapa unsur tersebut.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* mempersoalkan tentang siapa yang menceritakan atau dari posisi mana (siapa) peristiwa atau tindakan itu dilihat dalam sebuah karya fiksi (Sayuti, 2000: 157).

6) Gaya dan Nada

Gaya adalah cara pengungkapan seseorang yang khas bagi seorang pengarang (Sayuti, 2000: 173), sedangkan nada berhubungan dengan pilihan gaya yang berfungsi untuk mengekspresikan sikap tertentu (Wiyatmi, 2006: 42).

7) Tema

Tema adalah makna cerita, atau dasar cerita. Tema dalam fiksi biasanya berpangkal pada motif tokoh (Sayuti, 2000: 187). Lebih lanjut Sayuti menyatakan bahwa tema berfungsi sebagai penyatu unsur-unsur lainnya. Tema juga berfungsi melayani visi, yaitu responsi total pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagat raya (Sayuti, 2000: 192).

Sayuti (2000: 195-197) menyatakan bahwa tema dapat ditafsirkan melalui cara-cara tertentu, yaitu 1) mempertimbangkan tiap detail cerita yang tampak terkedepankan, 2) tidak bertentangan dengan tiap detail cerita, 3) tidak mendasarkan diri pada bukti-bukti yang tidak dinyatakan baik secara langsung maupun tidak langsung, dan 4) mendasarkan pada bukti yang secara langsung ada atau yang diisyaratkan pada cerita.

2.4 Menulis Cerpen

Cerpen merupakan salah satu bentuk dari prosa fiksi. Cerpen merupakan cerita khayalan yang diungkapkan berdasarkan imajinasi pengarangnya, tapi cerpen juga kadang ditulis berdasarkan imajinasi pengarangnya, tapi cerpen juga kadang ditulis berdasarkan peristiwa nyata yang kemudian dituangkan dalam bentuk teks naratif.

Menulis cerpen merupakan kegiatan menuangkan gagasan, pikiran, maupun perasaan kedalam sebuah tulisan yang berbentuk cerita pendek. Menulis cerpen pada dasarnya menyampaikan sebuah pengalaman kepada pembacanya (Sumardjo, 2007: 81).

Dalam menulis sebuah cerpen seorang penulis harus memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dan jalinan cerita haruslah disusun dengan menarik dan memperhatikan urutan waktu serta mengandung tokoh yang mengalami suatu peristiwa. Untuk dapat menulis cerpen dengan baik penulis harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang cerpen. Penulis cerpen juga harus mampu mengedepankan pengalaman. Sesuatu yang dialami atau diketahui hendaknya direnungkan baik-baik dan dicari ujung pangkalnya, sehingga dapat menimbulkan kematangan pikiran sebagai dasar dalam membuat cerita (Sumardjo, 2007: 95).

Sayuti (2009: 25-26) menyatakan bahwa menulis cerpen meliputi lima tahap.

a. Tahap Pramenulis

Dalam tahap pramenulis ini, kita harus menggali ide, memilih ide, dan menyiapkan bahan tulisan.

b. Tahap Menulis Draf

Tahap ini merupakan tahap menulis ide-ide ke dalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan jadi. Ide-ide yang dituliskan dalam bentuk draf ini sifatnya masih sementara dan masih mungkin dilakukan perubahan.

c. Tahap Revisi

Tahap revisi merupakan tahap memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide baru. Perbaikan atau revisi ini berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, dan penataan isi sesuai dengan kebutuhan pembaca.

d. Tahap Menyunting

Pada tahap menyunting ini kita harus melakukan perbaikan karangan pada aspek kebahasaan dan kesalahan mekanik yang lain.

e. Tahap Mempublikasi

Publikasi ini bukan hanya mengirim karangan ke media masa seperti koran atau majalah saja, namun majalah dinding atau buletin sekolah juga dapat menjadi media yang bagus untuk mempublikasikan tulisan.

2. 5 Pembelajaran Menulis Cerpen

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dan dengan hasil yang optimal (Sugihartono, 2007: 81). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian ilmu pengetahuan sehingga siswa dapat belajar secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam hal ini, pembelajaran dimaksudkan pada pembelajaran menulis cerpen. Pembelajaran menulis cerpen merupakan penyampaian informasi tentang teori-teori

penulisan cerpen dengan tujuan siswa akan memiliki kemampuan menulis cerpen yang baik. Pembelajaran menulis cerpen memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen sebagai salah satu cara untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia.

Pembelajaran menulis cerpen dalam penelitian ini adalah pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X SMA. Pembelajaran menulis cerpen dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas X SMA meliputi mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen. Kompetensi dasar yang terkait adalah menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).

Dalam kegiatan pembelajaran menulis cerpen, siswa dituntut untuk dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan pribadi, menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan kronologi waktu dan kejadian dan mengembangkan kerangka karangan dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

2.6 Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian Media pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Briggs (via Sadirman, 2008: 6), menyatakan bahwa media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja

oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dan dengan hasil yang optimal (Sugihartono, 2007: 81). Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien serta mendapat hasil yang optimal.

2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Sadiman (2008: 17-18) memaparkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu (1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (2) sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan menggunakan media yang tepat dan bervariasi, (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas, dan (4) dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak.

2.6.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Tidak semua media dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sudirman (1992: 213), mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media.

a. Objektivitas

Sebuah media pembelajaran tidak boleh dipilih atas dasar kesenangan pribadi dari guru maupun siswa yang menggunakan.

b. Program pengajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

c. Sasaran program

Media pembelajaran harus ditujukan kepada siswa.

d. Situasi dan kondisi

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi sekolah dan siswa.

e. Kualitas teknik

Sebelum media pembelajaran digunakan sebaiknya dilakukan penilaian terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan media tersebut.

f. Keefektifan dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil.

2.6.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis. Sudirman (1992: 206-208), membagi media berdasarkan jenisnya, daya liputnya, dan berdasarkan bahan dan pembuatannya. Dari segi jenisnya media dibedakan menjadi media auditif, visual dan audiovisual. Berdasarkan daya liputnya media dibedakan menjadi tiga, yaitu media dengan daya liput luas dan serentak, media daya liput terbatas oleh ruang dan

tempat, serta media untuk pengajaran individual. Media dari segi bahan dan pembuatannya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media sederhana dan media kompleks.

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshin dan kawan-kawan (via Kustandi, 2011: 91), meliputi media berbasis manusia yang meliputi guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan sebagainya; media berbasis cetakan, meliputi buku penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas; media berbasis visual, meliputi *charts*, grafik, peta, *figure* atau gambar, transparansi, peta konsep, dan film bingkai atau *slide*; media berbasis audio visual, meliputi video, film, *slide* bersama tape, dan televisi; dan media berbasis komputer yang meliputi pembelajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

2.7Peta Konsep

2.7.1Pengertian Peta Konsep

Peta Konsep merupakan media yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi. Proposisi adalah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan kata-kata dalam satu unit semantik (Dahar, 1996: 150). Martin (via Trianto, 2010: 158) juga memberikan definisi tentang peta konsep, yaitu suatu ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan dengan konsep-konsep lain pada kategori yang sama.

Dalam bukunya Buzan (2010: 13) menyatakan bahwa peta konsep secara otomatis akan mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan

dalam otak. Dengan kalimat lain, peta konsep dapat diartikan sebagai media yang berupa ilustrasi grafis yang digunakan untuk menghubungkan konsep-konsep ke dalam konsep-konsep lain pada kategori yang sama.

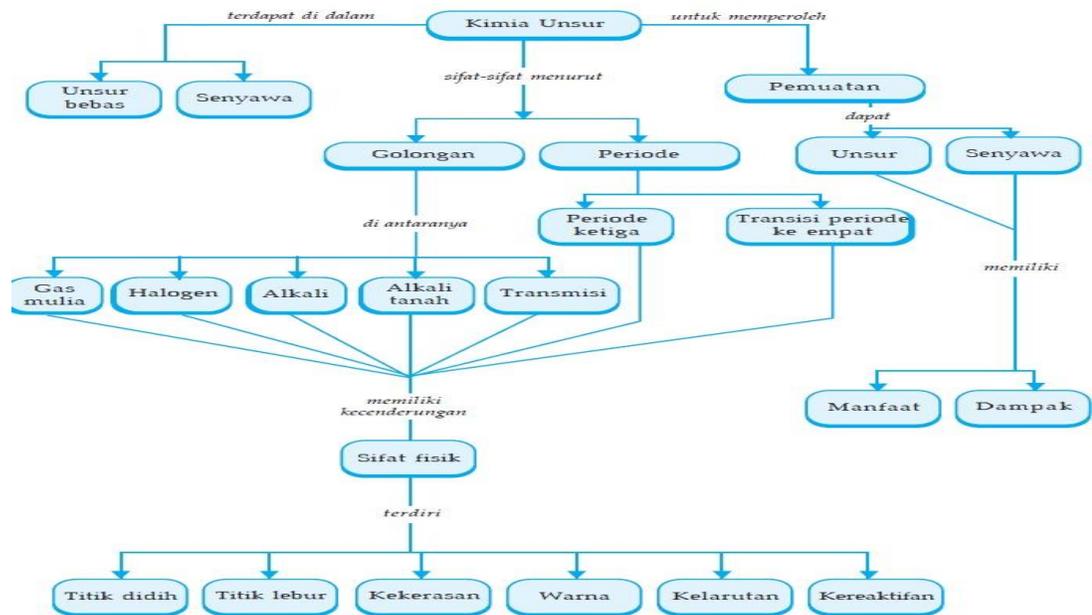
2.7.2 Macam-macam Peta Konsep

Menurut Nur (via Trianto, 2010: 160), peta konsep ada empat macam, yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*event chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*).

1) pohon jaringan (*network tree*)

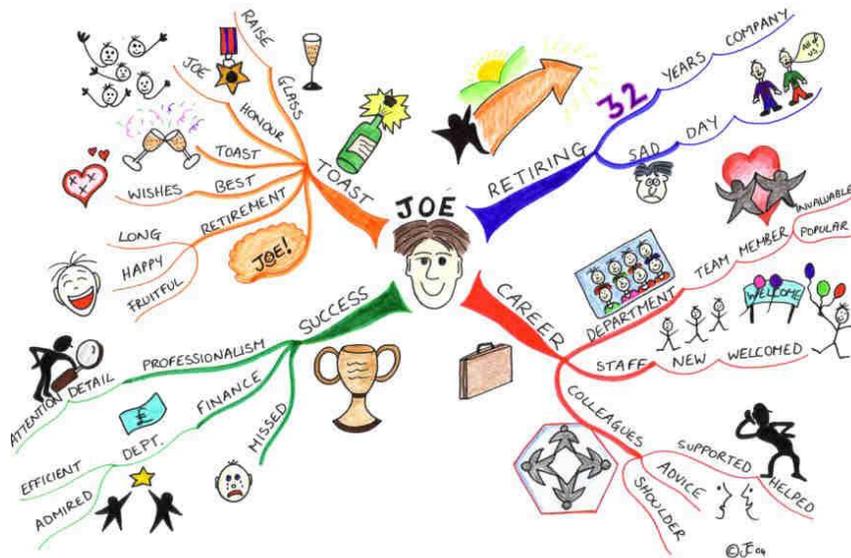
Dalam peta konsep pohon jaringan, ide-ide pokok dibuat dalam bentuk persegi empat atau bentuk lain, sedangkan beberapa kata yang lain dituliskan pada garis-garis penghubung. Garis-garis pada peta konsep pohon jaringan menunjukkan hubungan antara ide-ide itu. Kata-kata yang ditulis pada garis menunjukkan hubungan antara konsep-konsep. Pada saat mengkontruksi suatu pohon jaringan, tulislah topik tersebut dan daftarlah konsep-konsep yang berkaitan dengan konsep tersebut (Trianto, 2010: 161).

Contoh peta kosep pohon jaringan.



Gambar 1. Peta Konsep Kimia Unsur

Peta konsep model Tony Buzan juga termasuk ke dalam jenis peta konsep pohon jaringan. Buzan (2010: 15) menyatakan bahwa peta konsep jenis ini disusun dengan menggunakan foto atau gambar yang diletakkan ditengah kertas mendatar. Gambar pusat kemudian dihubungkan dengan cabang-cabang utama dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Garis penghubung dibuat melengkung. Gambar dan garis dibuat dengan warna yang menarik.



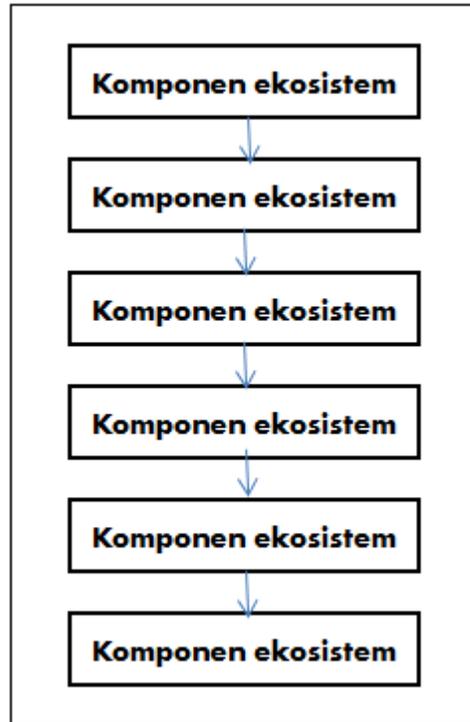
Gambar 2. Peta Konsep JOE

Pohon jaringan cocok digunakan untuk memvisualisasikan suatu hiererki, prosedur bercabang, serta menunjukkan informasi sebab-akibat.

2) rantai kejadian (*event chain*)

Menurut Nur (via Trianto, 2010: 161), peta konsep rantai kejadian dapat digunakan untuk memberikan suatu urutan kejadian, langkah-langkah dalam suatu prosedur, atau tahapan-tahapan dalam suatu kejadian misalnya dalam melakukan suatu eksperimen. Rantai kejadian cocok digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah dalam suatu prosedur, suatu urutan kejadian, dan memberikan tahapan-tahapan suatu proses.

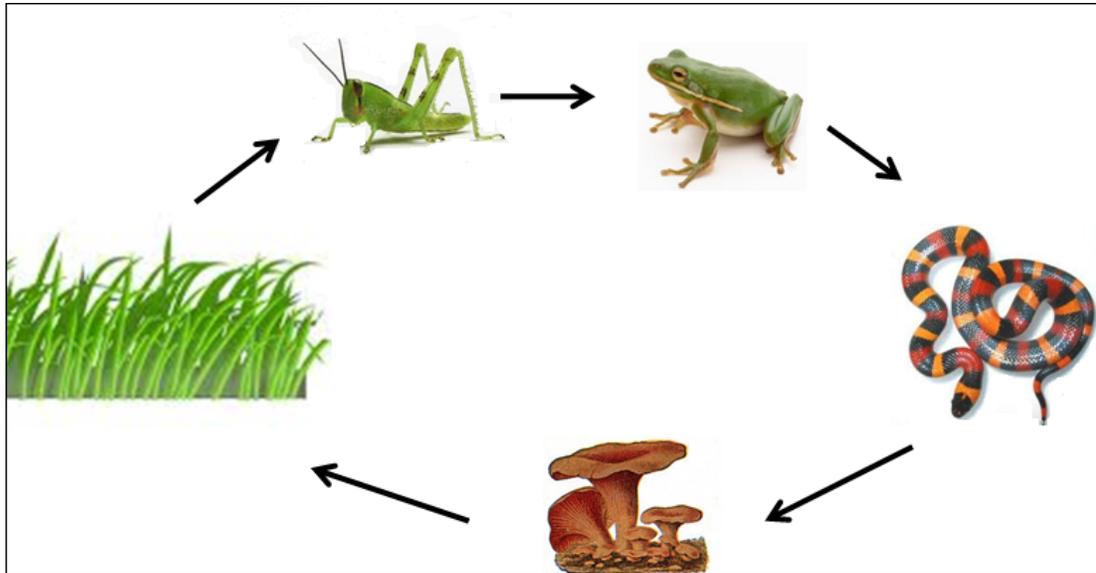
Kejadian awal



Gambar 3. Peta Konsep Rantai Kejadian Suksesi Primer

3) peta konsep siklus (*cycle concept map*)

“Dalam peta konsep siklus rangkaian kejadian tidak menghasilkan suatu hasil akhir. Kejadian akhir pada rantai itu menghubungkan kembali ke kejadian awal. Seterusnya kejadian akhir itu menghubungkan kembali ke kejadian awal siklus itu berulang dengan sendirinya dan tidak ada akhirnya. Peta konsep siklus cocok diterapkan untuk menunjukkan hubungan bagaimana suatu rangkaian kejadian berinteraksi untuk menghasilkan suatu kelompok hasil yang berulang-ulang.”

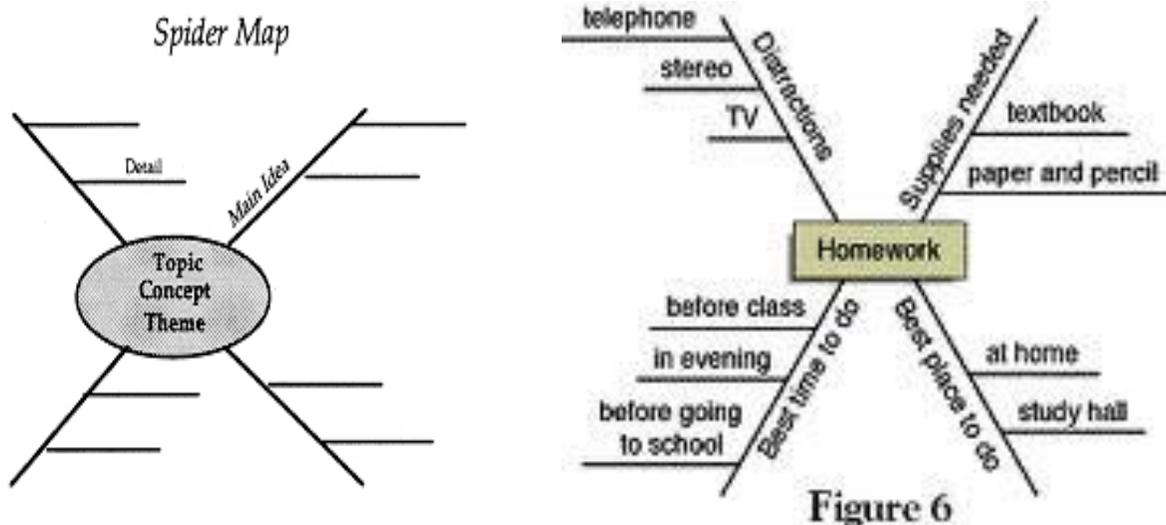


(<http://anwarholil.blogspot.com>).

Gambar 4. Peta Konsep Siklus rantai serangga

4) peta konsep laba-laba (*spider concept map*)

“Peta konsep laba dapat digunakan untuk curah pendapat. Melakukan curah pendapat ide-ide berangkat dari suatu ide sentral, sehingga dapat memperoleh sejumlah besar ide yang bercampur aduk. Banyak dari ide-ide dan ini berkaitan dengan ide sentral itu namun belum tentu jelas hubungannya satu sama lain. Peta konsep laba-laba cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal berikut: (a) tidak menurut hierarki, (b) kategori yang tidak paralel; dan (c) hasil curah pendapat.” (Trianto, 2010: 163)



Gambar 5. Peta Konsep Homework

2.7.3 Cara Membuat Peta Konsep

Peta konsep sangat berperan dalam proses pembelajaran bermakna. Setiap siswa diharapkan dapat membuat peta konsep sendiri untuk membantu mereka dalam belajar. Peta konsep dibuat dengan suatu wujud visual. Trianto (2010: 160) mengemukakan langkah-langkah pembuatan peta konsep, yaitu (1) memilih suatu bahan bacaan, (2) menentukan konsep-konsep yang relevan dalam bacaan tersebut, (3) mengurutkan konsep-konsep dari yang inklusif ke konsep yang kurang inklusif, (4) menyusun konsep-konsep dalam suatu bagan, konsep yang paling inklusif diletakkan di bagian puncak kemudian dihubungkan dengan menggunakan kata penghubung.

Buzan (via Pertiwi Hidayati, 2011: 50-51) menyampaikan perlunya dipedomani hukum pemetaan pikiran ketika kita akan memetakan pikiran. Adapun hukum yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- 1) Mulailah dengan citra berwarna di tengah-tengah. Sebuah citra seringkali “bernilai seribu kata” dan mendorong pemikiran kreatif seraya meningkatkan memori dengan signifikan. Letakkan kertas dengan posisi berbaring.
- 2) Citra diseluruh peta pikiran. Seperti nomor 1) dan untuk mendorong seluruh proses selaput otak, pikatlah mata dan bantu memori.
- 3) Kata sebaiknya ditulis dengan hurup cetak. Ini ditujukan untuk keperluan pembacaan kembali kata yang ditulis dengan huruf yang dicetak sehingga mampu memberikan umpan balik yang lebih fotografis, jelas, mudah dibaca, dan lebih komprehensif.
- 4) Kata yang ditulis dengan huruf cetak sebaiknya di atas garis, dan setiap garis sebaiknya dihubungkan dengan garis lain. Ini untuk menjamin peta pikiran memiliki struktur dasar.
- 5) Kata sebaiknya dalam “unit”, yakni satu kata pergaris. Ini membuat setiap kata lebih bebas mengait serta memberikan kebebasan dan fleksibilitas lebih banyak dalam membuat catatan.
- 6) Gunakanlah warna di seluruh peta pikiran karena meningkatkan memori, menyenangkan mata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan.
- 7) Dengan usaha yang kreatif kini pikiran sebaiknya dibiarkan “sebebas” mungkin. Setiap “pemikiran” tentang kemana hal-hal harus berjalan atau apakah harus diliput hanya akan memperlambat proses.

Demikian tujuh hal yang dimaksud dalam hukum pemetaan pikiran. Penggunaan hukum tersebut di atas menurut Buzan dapat digunakan dalam penulisan kreatif, seperti penulisan cerpen.

2.7.4 Kelebihan dan Kelemahan Peta Konsep

a. Kelebihan Peta Konsep

Peta Konsep dalam pembelajaran dapat memberi manfaat yang beragam terutama bagi siswa. Manfaat Peta Konsep tersebut adalah (1) dapat meningkatkan

pemahaman siswa, karena Peta Konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna, (2) dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas berpikir siswa, dan (3) akan memudahkan siswa dalam belajar.

(<http://sman1kobi.sch.id>).

b. Kelemahan Peta Konsep

Beberapa kelemahan atau hambatan yang mungkin dialami siswa dalam menyusun Peta Konsep, yaitu (1) dalam menyusun Peta Konsep membutuhkan waktu yang cukup lama, sedangkan waktu yang tersedia di dalam kelas sangat terbatas, (2) siswa sulit menentukan konsep-konsep yang terdapat dalam materi yang dipelajari, (3) siswa sulit menentukan kata penghubung untuk menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain (<http://sman1kobi.sch.id>).

2.8 Peta Konsep sebagai Media Pembelajaran

Peta Konsep dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena Peta Konsep merupakan media dengan jenis gambar dua dimensi. Peta Konsep merupakan alat mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran (Buzan, 2010: 4). Sebagai suatu media peta konsep cocok digunakan untuk pembelajaran dengan materi yang banyak. Melalui peta konsep materi-materi tersebut akan dihubungkan secara inklusif. Penggunaan Peta Konsep dalam pembelajaran akan memberikan manfaat yang banyak kepada siswa. Dahar (1996: 156-160), mengungkapkan manfaat Peta Konsep dalam pembelajaran, yaitu (1) menyelidiki apa yang telah diketahui siswa, (2) belajar bagaimana cara belajar, dan (3) sebagai alat evaluasi belajar.