

BAB II

KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN

ACTIVE LEARNING

A. Keterampilan Berbicara

1. Hakikat Berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh seorang anak. Tarigan (dalam Faizah, 2011: 4) mengemukakan bahwa berbicara (*Speak*) merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan pembicara, kontak sosial, dan pendidikannya. Sidiarto (dalam Zulkifli, 2012: 4) mengatakan bahwa berbicara merupakan sesuatu yang khas pada manusia, karena berbicara adalah suatu sistem komunikasi dimana seseorang mengutarakan pendapat dan perasaan hati dan mengerti maksud seseorang melalui pendengaran.

Pengetahuan mengenai ilmu atau teori berbicara akan sangat bermanfaat dalam menunjang kemahiran serta keberhasilan seni atau praktik berbicara itulah sebabnya diperlukan pendidikan berbicara (*Speech Education*). Senada dengan pendapat Tarigan, Carpio (dalam Faizah, 2011: 5) mengungkapkan bahwa berbicara adalah bagian dari kehidupan normal manusia, sebuah alat,

sebagaimana adanya, bagi interaksi dan saling mempengaruhi antar sesama manusia. Kegiatan berbicara merupakan alat manusia yang paling langsung untuk saling memahami dan bergaul dengan sesama. Brown (dalam Faizah, 2011: 6) menyatakan bahwa kegiatan berbicara adalah alat untuk menyampaikan pendapat, perasaan, ide dan sebagainya dengan aktivitas artikulasi dan bunyi yang memberikan konstruksi kreatif dalam linguistik. Surharyanti (2011: 6) mengatakan bahwa berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Ujaran-ujaran yang muncul merupakan perwujudan dari gagasan yang sebelum berada pada tataran ide. Tarigan (dalam Kusmayadi, 2010: 3) berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Alwi dkk (2007: 148) mengatakan bahwa berbicara suatu kegiatan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan dan sebagainya). Sejalan dengan pendapat tersebut, Wahyuni (2012: 31) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Berdasarkan menurut pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kegiatan menyampaikan atau menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan sebagai alat komunikasi. Berbicara juga mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena berbicara merupakan aktifitas yang selalu dilakukan oleh manusia.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan secara efektif, maka seharusnya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar dan pembicara harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara, baik secara umum maupun perorangan (Suharyanti, 2011: 7).

Berbicara sebagai salah satu bentuk komunikasi dapat digunakan dalam berbagai tujuan. Mulyana (dalam Suparno dkk, 2008: 1.7) mengelompokkan tujuan berbicara ke dalam empat tujuan, yaitu tujuan sosial, ekspresif, ritual, dan instrumental. Wahyuni (2012: 58) mengatakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang dapat dikomunikasikan, pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar, dan pembicara harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara baik secara umum maupun perorangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan pembicaraan tentu ada tujuannya, meskipun tujuan itu tidak sepenuhnya disadari. Begitu pula ketika berbicara di depan umum pasti ada tujuan yang hendak dicapai.

Maidar (dalam Faizah, 2011: 8) berpendapat bahwa tujuan utama dari berbicara adalah alat untuk berkomunikasi, maka sebaiknya pembicara

memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikannya. Tarigan (dalam Faizah, 2011: 9) mengemukakan bahwa pada dasarnya pembicara mempunyai tiga maksud umum yaitu:

1. Memberitahukan, melaporkan (*to inform*).

Maksudnya adalah berbicara bertujuan untuk menginformasikan atau untuk melaporkan ini dilakukan jika seseorang ingin menjelaskan suatu proses, menguraikan atau menafsirkan suatu hal, memberi, menyebarkan, atau menanamkan pengetahuan, serta menjelaskan kaitan, hubungan, dan peristiwa. Kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari bertujuan untuk menginformasikan. Misalnya, pihak sekolah menginformasikan kegiatan kepada para siswa melalui pengumuman saat upacara bendera.

2. Menjamu, menghibur (*to entertain*).

Maksudnya adalah berbicara untuk menghibur ini biasanya dilakukan oleh pelawak, pembaca acara hiburan, dan sebagainya. Suasana pembicaraannya lebih santai, penuh canda, dan menyenangkan. Pembicara harus bisa menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara agar mampu menghibur para pendengar.

3. Membujuk, mengajak, mendesak, meyakini (*to persuade*).

Maksudnya adalah melalui pembicaraan yang meyakini, sikap pendengar dapat diubah. Misalnya, dari sikap menolak jadi menerima. Melalui pembicara yang terampil dan disertai bukti, fakta, contoh, dan ilustrasi yang berkaitan, sikap itu dapat diubah dari tidak setuju menjadi setuju. Selain itu, berbicara dapat menggerakkan pendengar agar berbuat, bertidak, dan beraksi seperti yang dikehendaki pembicara seperti pidato Bung Tomo yang mampu membakar semangat para pemuda di Surabaya untuk berjuang sampai titik darah penghabisan melawan penjajah, dan pada 10 November 1945 diperingati sebagai hari Pahlawan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi secara langsung, untuk menyampaikan maksud yang hendak disampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi pembicara harus bisa menyesuaikan diri serta menghargai orang lain agar apa yang disampaikan bisa di terima, di dengar, dan di pahami apa yang disampaikan.

3. Jenis-Jenis Berbicara

Mengucapkan kata-kata atau bunyi artikulasi tujuannya untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Berbicara menjadi salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu kepada pendengar. Menurut Isriani Hardini (2011: 42) mengemukakan bahwa jenis-jenis berbicara adalah sebagai berikut:

- a. Bermain peran
Bermain peran adalah memeragakan cerita yang ditulis dalam naskah dengan pengucapan dan perbuatan yang diperankan di hadapan penonton. Bermain peran juga merupakan pementasan yang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memeragakan cerita yang ditulis dalam naskah.
- b. Berbagai bentuk diskusi
Diskusi merupakan suatu kegiatan bertukar pikiran dan terarah baik dalam kelompok kecil maupun besar, dengan tujuan untuk mendapatkan satu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu hal.
- c. Wawancara
Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan bahan berita yang menggali informasi, komentar, opini, fakta, atau data tentang suatu masalah atau peristiwa. Wawancara dapat diartikan sebagai kegiatan tanya jawab antara pewawancara dengan pihak yang diwawancarai (Narasumber).
- d. Bercerita (pengalaman diri, pengalaman hidup, pengalaman membaca)
Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.
- e. Pidato
Pidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran tentang suatu hal. Pidato biasanya dibawakan oleh seorang yang memberikan orasi-orasi dan pernyataan tentang suatu hal/peristiwa yang penting dan patut diperbincangkan.
- f. Membaca nyaring
Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang atau pembaca.

4. Bercerita Pengalaman Pribadi

Pembelajaran keterampilan bercerita adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan guru saja. Akan tetapi, siswa harus dihadapkan pada kegiatan-kegiatan nyata yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai situasi. Kata keterampilan sama artinya dengan kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil. Selain itu, bercerita juga memerlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan berpengaruh juga terhadap penyimak atau pendengar dalam memahami cerita yang disampaikan. Sulistyanto (2009: 19) mengatakan bahwa kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan menceritakan pengalaman berlibur, menonton pertunjukan, dan menonton pertandingan. Nurgiyantoro (2013: 273) mengatakan bahwa ada beberapa bentuk tugas kegiatan bercerita yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu: (1) Bercerita berdasarkan gambar, (2) Wawancara, (3) Bercakap-cakap, (4) Berpidato, (5) Berdiskusi.

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan. Abdul Majid (2013: 8) mengatakan bahwa cerita adalah salah satu bentuk karya sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri yang bisa dibaca atau hanya di dengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Sarkonah (2011: 9) mengatakan bahwa cerita yang kuat lazimnya menyajikan pokok persoalan yang unik, yang menarik untuk diceritakan, dan memberikan suatu pencerahan pada pembaca. Novia Windy (2006: 210) mengatakan bahwa bercerita adalah menuturkan cerita, berbicara kepada orang lain. Bercerita atau mendongeng merupakan kegiatan berbicara yang paling sering dilakukan. Misalnya, menyampaikan peristiwa atau pengalaman yang di alami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri, orang lain atau bahkan tokoh rekaan baik berwujud orang atau binatang. Foster (2010: 91) mengatakan bahwa cerita sebagai peristiwa-peristiwa yang terjadi berdasarkan urutan waktu yang disajikan dalam sebuah karya fiksi. Berpijak dari hal tersebut, cerita merupakan kisah atau peristiwa yang disajikan dalam bentuk karya sastra. Berarti bercerita adalah kejadian yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian yang dialami diri sendiri atau orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan

pengetahuan kepada orang lain dengan mengandalkan keterampilan berbicara. Dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dilihat, dirasakan, dan dibaca.

5. Tujuan Bercerita

Tujuan utama bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seseorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin di komunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiantoro (2010: 277) mengatakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Mudini (2009: 4) mengatakan bahwa tujuan bercerita yaitu: (1) Mendorong atau menstimulasi, (2) Meyakinkan, (3) Menggerakkan, (4) Menginformasikan, (5) Menghibur.

Kegiatan bercerita dapat merubah pandangan konsep diri, penampilan fisik seseorang sekaligus melatih diri. Tarigan (2008: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita, yaitu: (1) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (2) Menjamu dan menghibur (*to entertain*), (3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak, dan meyakinkan. Dengan demikian, keterampilan berbicara harus di miliki oleh setiap orang agar apa yang di sampaikan dapat diterima dan di pahami oleh orang yang mendengarkan apa yang akan disampaikan.

6. Langkah-langkah bercerita

Kegiatan bercerita perlu adanya suatu rencana untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Tarigan (2008: 28) mengatakan bahwa dalam merencanakan suatu pembicaraan atau bercerita harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik yang menarik
Topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar pendengar tertarik dan senang dalam mendengarkan cerita.
- b. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan
Kerangka cerita merupakan rencana penulis yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Contoh kerangka cerita dengan topik persahabatan, Ada dua orang bersahabat, dua orang sahabat berselisih paham. Penyelesaian masalah dan kembali bersahabat.
- c. Mengembangkan kerangka cerita
Kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita. Contoh pengembangan kerangka cerita poin 1) Ada dua orang bersahabat. Ada dua orang bersahabat sejak lama. Namanya caca dan cici. Mereka saling membantu satu sama lain. Saat caca mengalami sakit, Cici selalu membantu dan menghibur caca. Begitupun sebaliknya.
- d. Menyusun teks cerita
Menyusun teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam bercerita kita harus memperhatikan langkah-langkah agar cerita yang disampaikan dengan baik, mudah dipahami, cerita yang disampaikan lebih menarik serta mengetahui garis besar dalam cerita yang hendak disampaikan.

7. Indikator Penilaian Aspek-Aspek Bercerita Pengalaman Pribadi

Maidar (1998: 20) menyatakan bahwa keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan seperti yang sudah diuraikan di atas, tetapi juga ditentukan oleh faktor nonkebahasaan. Pembicaraan formal, faktor

nonkebahasaan ini sangat mempengaruhi keefektifan berbicara. Proses belajar-mengajar berbicara sebaiknya faktor nonkebahasaan ini ditambahkan terlebih dahulu, sehingga kalau nonkebahasaan sudah dikuasai akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan. Faktor nonkebahasaan adalah sebagai berikut:

a. Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku

Pembicara yang tidak tenang, lesu dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik, padahal kesan pertama ini sangat penting untuk menjamin adanya keseimbangan perhatian pihak pendengar. Sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya, tentu saja sikap ini sangat ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi. Penguasaan materi yang baik setidaknya akan menghilangkan kegugupan, sikap ini memerlukan latihan. Kalau sudah biasa, lama-kelamaan rasa gugup akan hilang dan akan timbul sikap tenang dan wajar. Sebaliknya, dalam latihan sikap ini ditanamkan lebih awal karena sikap ini merupakan modal utama untuk kesuksesan berbicara.

b. Ketepatan sasaran pembicara dan kesediaan menghargai pendapat orang lain

Seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka dalam menyampaikan isi pembicaraan, arti dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru.

c. Gerak-gerak dan mimik yang tepat dan pandangan mata

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya dibantu dengan gerak tangan atau mimik. Akan tetapi, gerak-gerak yang berlebihan akan mengganggu keefektifan berbicara.

d. Kenyaringan Suara

Tingkat kenyaringan suara ini tentu disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar atau akustik. Kenyaringan suara harus diatur supaya dapat didengar oleh semua pendengar dengan jelas.

e. Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Sering kali kita mendengar pembicara terputus-putus. Bahkan, antara bagian yang terputus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar misalnya menyelipkan bunyi ee, oo, aa.

f. Relevansi atau Penalaran

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan haruslah logis. Hal ini dapat berarti hubungan bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.

g. Ketepatan ucapan atau lafal

Seperti halnya dengan pengucapan suara, kesalahan pengucapan konsonan juga dapat menjadi hambatan dalam keefektifan berbicara.

Pengucapan konsonan asing lebih rumit daripada pengucapan suara. Hal ini disebabkan oleh ketidak konsistenan antara bunyi bahasa dengan huruf yang menjadi lambang bunyi.

h. Penepatan tekanan, nada, jeda dan durasi

Tekanan dalam berbicara merupakan unsur *supra segmental* yang berfungsi untuk mempertegas unsur-unsur tertentu. Tekanan ini harus digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Jangan sembarang menggunakan tekanan, karena kalau sembarang menepatan tekanan perhatian pendengar akan beralih. Bukan lagi memperhatikan materi pembicaraan tetapi akan bergeser ke perhatian akan gaya berbicara pembicara.

i. Pilihan kata (diksi)

Ketepatan dalam memilih kata didasarkan kepada kesesuaian kata-kata tersebut dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang telah dibakukan. Kegiatan berbicara non formal, seseorang pembicara menggunakan kata-kata yang sangat memperhatikan kaidah-kaidah kebahasaan yang telah dibakukan.

j. Penguasaan Topik

Penguasaan topik yang baik menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Jadi, penguasaan topik ini sangat penting bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara. Seorang pembicara yang tidak menguasai topik otomatis cerita yang disampaikan kurang menarik.

B. Model Pembelajaran *Active Learning*

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Menurut Rusman (2015: 134) mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Menurut pengertian para psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Slameto (2003: 2) mengatakan bahwa belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut teori Gestalt (dalam Slameto, 2003: 10) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perkembangan, artinya anak-anak baru dapat mempelajari dan merencanakan bila anak tersebut telah matang untuk menerima bahan pelajaran itu. Manusia sebagai suatu organisme yang berkembang, kesediaan mempelajari sesuatu tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batin, tetapi juga perkembangan karena lingkungan dan

pengalaman. Hakim (dalam Hamdani, 2011: 21) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan-perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah diamati. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Anurrahman (2009: 34) mengatakan bahwa *instruction* atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di

dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Menurut aliran behavioristik (dalam Hamdani, 2011: 23) mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23) mengatakan bahwa aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Rusman (2015: 134) mengatakan bahwa suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah proses terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar dan proses interaksi antara individu dengan lingkungan. Sedangkan, pembelajaran adalah suatu tindakan yang dilakukan guru untuk membentuk tingkah laku siswa sesuai dengan kemampuan berpikir siswa memahami apa yang sedang dipelajari.

2. Hakikat Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan belajar tersebut terkait dengan pembelajaran. Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hakikatnya “model” memiliki definisi yang

berbeda-beda sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan atau yang mengadopsinya. Joyce dan Weli (dalam Rusman, 2013: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan terutama dalam proses belajar mengajar.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Active Learning*

Model *Active Learning* adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, program belajar dan dari sarana belajar. Model *Active Learning* menurut Ujang Sukandi (dalam Hamdani, 2011: 48) “cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh siswa, bukan oleh guru, serta menganggap belajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya dan tidak bergantung kepada guru atau orang lain apabila mereka mempelajari hal-hal yang baru. Menurut Melvin L. Silberman (dalam Hamdani, 2011: 49) mengatakan bahwa model *Active Learning* merupakan sebuah kesatuan

sumber kumpulan model pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif.

Model *Active Learning* sukar didefinisikan secara tegas sebab semua cara belajar mengandung unsur keaktifan dari siswa, meskipun dengan kadar keaktifan yang berbeda. Keaktifan dapat muncul dalam berbagai bentuk, tetapi semua itu harus dikembangkan pada satu karakteristik keaktifan dalam rangka *Active Learning* model, yaitu keterlibatan intelektual, emosional dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap umpan baliknya dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Active Learning* adalah suatu cara yang menuntut keaktifan siswa dalam belajar sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien.

4. Prinsip-Prinsip Pendekatan Pembelajaran *Active Learning*

a. Prinsip memotivasi

Motif adalah daya dalam pribadi seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Kalau seseorang siswa rajin belajar, guru hendaknya menyelidiki apa kiranya motif yang mendorongnya, begitu juga dengan siswa yang malas belajar. Guru hendaknya berperan sebagai pendorong, motivator, agar motif-motif yang positif dapat dibangkitkan atau di

tingkatkan dalam diri siswa. Bentuk motivasi dapat berupa memberikan ganjaran, misalnya melalui pujian.

b. Prinsip latar dan konsep

Kegiatan belajar tidak terjadi dalam kekosongan. Para siswa sudah tentu mempelajari sesuatu hal yang baru telah pula mengetahui hal-hal lain yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan. Oleh karena itu, para guru perlu menyelidiki apa kira-kira pengetahuan, perasaan, keterampilan, sikap, dan pengalaman yang telah dimiliki para siswa.

c. Prinsip keterarahan pada titik pusat atau titik tertentu

Seorang guru diharapkan dapat membuat suatu bentuk atau pola pelajaran agar pelajaran tidak terpecah-pecah dan perhatian murid terhadap pelajaran dapat terpusat pada materi tersebut. Untuk itu, guru harus dapat membatasi keluasan dan kedalaman tujuan belajar serta dapat memberikan arah kepada tujuan yang hendak dicapai.

d. Prinsip hubungan sosial dan sosialisasi

Siswa dalam belajar perlu dilatih untuk bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya. Kegiatan belajar tentu akan lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam kelompok kerja, daripada dikerjakan sendiri-sendiri oleh siswa.

e. Prinsip belajar sambil bekerja

Siswa pada hakikatnya belajar sambil bekerja atau melakukan aktivitas.

Semakin anak tumbuh semakin berkurang kadar bekerja dan semakin

bertambah kadar berpikir. Apa yang diperoleh anak melalui kegiatan bekerja, mencari, dan menemukan sendiri tak akan mudah dilupakan.

f. Prinsip perbedaan perorangan dan individualisasi

Siswa dalam berpikir memiliki kecenderungan yang berbeda. Untuk itu, para guru diharapkan tidak memperlakukan sama terhadap siswa-siswanya. Seorang guru diharapkan dapat mempelajari perbedaan itu agar kecepatan dan keberhasilan belajar anak dapat ditumbuhkembangkan dengan seoptimal mungkin.

g. Prinsip menemukan

Seorang guru hendaknya dapat memberikan kesempatan kepada semua siswanya untuk mencari dan menemukan sendiri beberapa informasi yang telah dimiliki. Informasi guru tersebut dibatasi pada informasi yang benar-benar mendasar dan memancing siswa untuk menggali informasi selanjutnya.

h. Prinsip pemecahan masalah

Seluruh kegiatan siswa akan terarah jika didorong untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Guna mencapai tujuan tersebut siswa dihadapkan dengan situasi bermasalah agar mereka peka terhadap masalah. Kepekaan terhadap masalah dapat ditimbulkan jika para siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecaha.

5. Komponen Model Pembelajaran *Active Learnig* dan Pendukungnya

Salah satu karakteristik dari pembelajaran yang menggunakan model belajar aktif adalah adanya keaktifan siswa dan guru, sehingga tercipta

suasana belajar aktif. Menurut Hamdani (2011: 50) mengatakan komponen-komponen model pembelajaran *Active Learning* terdiri atas berikut ini.

a. Pengalaman

Pengalaman adalah peristiwa yang benar-benar telah dialami, dilihat, didengar, dirasakan dan sebagainya. Pengalaman langsung akan mengaktifkan lebih banyak indra daripada hanya melalui pendengaran. Misalnya, untuk mengenal adanya benda tenggelam dan terapung dalam air, siswa akan merasa lebih mantap apabila mencobanya sendiri daripada hanya menerima penjelasan guru.

b. Interaksi

Belajar akan berlangsung dengan baik dan meningkat kualitasnya apabila berdiskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan saling menjelaskan. Siswa saat ditanyakan hal yang mereka kerjakan, mereka terpacu untuk berpikir menguraikan lebih jelas sehingga kualitas pendapat itu menjadi lebih baik. Diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu siswa mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu yang membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik. Siswa perlu berbicara secara bebas dan tidak terbayang-bayangi rasa takut sedikitpun dengan pertanyaan yang menuntut alasan atau argumen. Argumen dapat membantu mengoreksi pendapat asalakan didasarkan pada bukti.

c. Komunikasi

Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, merupakan kebutuhan siswa dalam mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman siswa tentang sesuatu yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

d. Refleksi

Siswa mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapat tanggapan, siswa akan merenungkan kembali gagasannya, kemudian melakukan perbaikan sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap. Refleksi dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang siswa, yang berupa pertanyaan yang matang (membuat siswa berpikir), dapat merupakan pemicu bagi siswa untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

6. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Active Learning*

Langkah-langkah bisa dikatakan sebagai tahapan dalam melaksanakan sesuatu. Hamdani (dalam Nyemas, 2014: 15) berikut adalah beberapa model pembelajaran *Active Learning* untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang

disesuaikan dengan karakteristik bahasa Indonesia, peserta didik, guru, dan media atau alat peraga. Model yang digunakan oleh pendidik dengan maksud untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan, secara individual dan juga untuk memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan model pembelajaran *Active Learning* diharapkan siswa yang pasif menjadi aktif.

Menurut Muhammad Rohmadi dan Slamet Subiyantoro (2010: 10), mengatakan aspek-aspek pengajaran berbicara berbasis pembelajaran Aktif (*Active Learning*) sebagai berikut:

- a. Jelaskan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara kepada para siswa.
- b. Persiapkan media pembelajaran (topik-topik) yang akan digunakan bahan untuk berlatih keterampilan berbicara untuk para siswa.
- c. Para siswa diminta berpasangan membentuk 4-5 siswa kemudian diberi nama kelompok atau bisa juga secara individu tergantung topiknya.
- d. Kemudian masing-masing kelompok diberi topik untuk diamati dan dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk berbicara.
- e. Kemudian para siswa atau secara berurutan kelompok atau individu tadi diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
- f. Mintalah salah satu kelompok untuk mengomentari atau menanggapi kelompok lain.
- g. Perhatikanlah siswa yang tidak respon atau apresiasi dalam berbicara atau diam saja teliti ada masalah apa anak tersebut tidak mau berbicara.

7. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Active Learning*

Pendekatan hanya salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Masih banyak faktor lain diantaranya, kurikulum yang menjadi acuan dasarnya, program pengajaran, kualitas guru, strategi pembelajaran, situasi belajar. Menurut Silberman (dalam Agus N. Cahyo, 2003: 145) *Active Learning* sebagai pendekatan dalam pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut:

a. Peserta didik lebih termotivasi

Pendekatan *Active Learning* dapat dijadikan pelajaran yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan merupakan faktor motivasi untuk peserta didik. Lebih mudah menyampaikan materi ketika peserta didik menikmatinya. Dengan melakukan hal yang sedikit berbeda, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

b. Mempunyai lingkungan yang aman

Kelas merupakan tempat dimana terjadi percobaan-percobaan serta kegagalan-kegagalan. Kita tidak hanya membolehkan terjadinya hal-hal tersebut, tetapi juga memberikan semangat bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya. Resiko harus diambil untuk mendapat sesuatu yang berharga.

c. Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar

Peserta didik merupakan bagian dari rencana pembelajaran. Informasi tidak hanya diberikan pada peserta didik, tetapi peserta didik mencarinya. Beberapa kegiatan mungkin membutuhkan kekuatan, kecerdasan, beberapa

yang lain mungkin membutuhkan peserta didik untuk menjadi bagiannya. Semua mempunyai tempat dan berkolaborasi berdasarkan karakteristik masing-masing.

d. Setiap orang bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya sendiri

Setiap orang bertanggung jawab untuk memutuskan apakah sesuatu hal tepat untuk mereka. Setiap orang dapat mengimplementasikan sesuai dengan kondisi mereka.

e. Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansi

Peraturan dan bahasa boleh diubah menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan. Dengan membuat perubahan, siswa dapat melakukan kegiatan yang relevan dengan berbagai usia kelompok yang bervariasi dengan mengeksplorasi konsep yang sama.

f. Receptive meningkat

Menggunakan model pembelajaran *Active Learning* sebagai pendekatan dalam pembelajaran dimana prinsip-prinsip dan penerapan dari prinsip-prinsip diekspresikan oleh peserta didik, informasi menjadi lebih mudah untuk diterima dan diterapkan.

g. Pedapat induktif distimulasi

Jawaban atas pertanyaan tidak sebatas diberikan, tetapi juga dieksplorasi. Pertanyaan dan jawaban muncul dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

h. Partisipasi mengungkapkan proses berpikir mereka

Sementara kegiatan diskusi berlangsung, peserta didik dapat mengukur tingkat pemahamannya. Dengan demikian, pendidik dapat berkonsentrasi pada hal-hal yang harus diberikan sesuai dengan kebutuhan.

i. Memberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan

Peserta didik jika melakukan kesalahan yang menyebabkan kegagalan, hentikan kegiatan dan pikirkan alternatif lain dan mulai lagi kegiatan. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar bahwa kesalahan dapat menjadi sesuatu hal yang menguntungkan dan membimbing kita untuk menjadi lebih baik.

j. Memberikan kesempatan untuk mengambil resiko

Peserta didik merasaa bebas untuk berpartisipasi dan belajar memulai keterlibatan mereka karena mereka tahu bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan simulasi. Memberikan kesempatan mengambil resiko melatih siswa akan

berani untuk mencoba tanpa merasa malu untuk melakukan kesalahan.

Sedangkan Kelemahan-kelamahan dalam model pembelajaran *Active Learning* menurut Silberman (dalam Agus N. Cahyo, 2003: 148) sebagai berikut:

1) Keterbatasan waktu

Waktu yang disediakan untuk pembelajaran sudah ditentukan sebelumnya, sehingga untuk kegiatan pembelajaran yang memakan waktu lama akan terputus menjadi dua atau lebih pertemuan.

2) Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan

Waktu yang digunakan untuk mempersiapkan akan bertambah, baik waktu untuk merancang kegiatan maupun untuk mempersiapkan agar peserta didik siap untuk melakukan kegiatan.

3) Ukuran kertas yang besar

Kelas yang mempunyai jumlah peserta didik yang relative banyak akan mempunyai kendala terlaksananya pembelajaran *Active Learning*. Kegiatan diskusi tidak akan dapat memperoleh hasil yang optimal.

4) Keterbatasan materi, peralatan, dan sumber daya

Keterbatasan materi, peralatan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta sumber daya akan menghambat kelancaran penggunaan model *Active Learning* dalam pembelajaran.

