

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Novel

1. Pengertian Novel

Novel merupakan salah satu jenis dari karya sastra. Novel ini merupakan karya sastra berbentuk prosa yang memiliki unsur pembentuknya, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Novel juga termasuk karya sastra yang paling populer karena bahasanya yang luas dan sering kali mengangkat kehidupan masyarakat. Novel merupakan suatu karangan berbentuk prosa yang memiliki alur cerita yang cukup panjang. Novel berisi rangkaian cerita dari kehidupan seorang tokoh (tokoh utama) dan tokoh-tokoh yang ada di sekitarnya (tokoh pendukung) dengan menonjolkan watak dan sifat masing-masing tokoh yang berperan dalam cerita. Novel juga biasa diartikan sebagai karangan prosa tertulis dan bersifat naratif (Falalah, Seli, & Heryana 2022). Novel ini juga merupakan hasil imajinasi pengarang mengenai kisah atau permasalahan hidup seseorang atau beberapa tokoh. Novel memiliki alur cerita yang cukup rumit, karena ceritanya dimulai dengan memunculkan permasalahan dan diakhiri dengan penyelesaian masalah. Tokoh dan latar yang diceritakan dalam novel cukup beragam, sehingga cerita yang disampaikan seolah-olah benar adanya dan membuat pembaca merasa cerita tersebut nyata.

Terkait dengan pengertian dari novel, Tarigan (2015) menyatakan bahwa:

Kata novel berasal dari kata lain *noveller* yang kemudian berubah menjadi *noveis* yang berarti “baru”. Dikatakan baru karena jika dibandingkan dengan karya sastra yang lain, seperti puisi, drama, dan roman, maka novel ini kemudian muncul setelah karya sastra lain. Novel adalah jenis karya sastra yang lahir setelah drama, puisi dan lain-lain (h.167).

Terkait dengan pengertian sebuah novel, Esten (2013) menyatakan bahwa:

Novel merupakan pengungkapan dari fragmen kehidupan manusia (dalam jangka yang lebih panjang) di mana terjadi konflik-konflik yang akhirnya menyebabkan terjadinya perubahan jalan hidup antara para pelakunya. Konflik inilah yang membuat novel dapat memainkan irama perasaan bagi penikmatnya. (h.7).

Terkait dengan pengertian dari novel, Al-Ma'ruf dan Nurgiantoro (2017) juga menyatakan bahwa:

Novel adalah cerita atau rekaan (*fiction*), disebut juga teks naratif (*narrative text*) atau wacana naratif (*narrative discourse*). Novel merupakan karya hasil imajinatif, yaitu tokoh, peristiwa dan waktu dan tempat adalah hasil imajinatif pengarang. Dalam novel, pengarang memanipulasi kejadian, tempat, waktu sedemikian sesuai dengan gaya kepenulisannya sehingga seolah-olah peristiwa yang ada dalam novel benar-benar terjadi. Asal peristiwa yang diceritakan dalam novel kadang berasal dari pengalaman hidup pengarang yang dimasukkan unsur imajinatif sedikit atau banyak (h.74)

Terkait dengan cakupan permasalahan yang diceritakan dalam novel, Sehandi (2018) menyatakan bahwa:

Permasalahan yang ingin ditampilkan dalam novel luas ruang lingkupnya juga mendalam permasalahan yang ingin diungkapkan. Novel dapat mengungkapkan seluruh episode perjalanan hidup tokoh-tokoh ceritanya. Itulah sebabnya, novel dapat dibagi ke dalam sejumlah fragmen (bab atau bagian), namun fragmen-fragmen itu tetap dalam satu-kesatuan novel yang utuh dan lengkap (h.54)

Terkait dengan pengertian sebuah novel, Esten (2013) menyatakan bahwa:

Novel merupakan pengungkapan dari fragmen kehidupan manusia (dalam jangka yang lebih panjang) di mana terjadi konflik-konflik yang akhirnya menyebabkan terjadinya perubahan jalan hidup antara para pelakunya. Konflik inilah yang membuat novel dapat memainkan irama perasaan bagi penikmatnya. (h.7).

Waluyo (dalam Apri Kartikasari dan Edi Suprpto, 2018, h.115) menyatakan bahwa novel berasal dari bahasa Latin *novellus* yang kemudian diturunkan menjadi *noveis* yang berarti baru. Perkataan baru ini dikaitkan dengan kenyataan bahwa novel merupakan jenis cerita fiksi yang muncul belakangan dibandingkan cerita pendek dan roman. Pendapat berbeda juga disampaikan oleh Freye (dalam Apri Kartikasari dan Edi Suprpto, 2018, h.115) menyatakan bahwa novel merupakan karya fiksi realistik, tidak saja bersifat khayalan, namun juga dapat memperluas pengalaman akan kehidupan dan dapat membawa pembaca kepada dunia yang lebih berwarna. Menurut Goldmann (dalam Apri Kartikasari dan Edi Suprpto, 2018, h.115), “novel sebagai cerita tentang suatu pencarian yang terdegradasi akan nilai-nilai yang otentik yang dilakukan oleh seorang hero yang problematik dalam sebuah dunia yang juga terdegradasi.”

Sejalan dengan pendapat Badudu dan Zain (dalam Aziez, dkk, 2010), “novel adalah karangan bentuk prosa tentang peristiwa yang terjadi menyangkut kehidupan manusia seperti yang dialami orang dalam kehidupan sehari-hari, tentang duka, kasih dan benci, tentang watak dan jiwanya” (h.2). Menurut Sugiarti (dalam Erika 2013, h.2) menyatakan bahwa novel adalah suatu cerita prosa fiktif dengan panjang tertentu, yang

melukiskan tokoh, gerak serta adegan kehidupan nyata yang representatif dalam suatu alur atau suatu keadaan yang agak kacau atau kusut, bahkan kita juga dapat ikut mengalami seperti kehidupan nyata yang dihadirkan penulis. Sedangkan Eagleton (2012) mengatakan bahwa “*an novel is a piece of prose fiction of a reasonable length*” (h.1) yang berarti novel karya fiksi prosa dengan panjang yang wajar. Novel merupakan karya sastra yang dikarang oleh seorang pengarang berdasarkan tentang kehidupan yang ada di sekitarnya. Menurut Reeve (dalam Wellek dan Austin, 2014, h.206) mengungkapkan bahwa “novel merupakan gambaran atau uraian mengenai kehidupan dan tingkah laku yang nyata, dari zaman pada saat novel ditulis.

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa novel merupakan karya sastra prosa yang merupakan hasil imajinatif pengarang yang disajikan seolah-olah nyata dan benar-benar terjadi, serta sifatnya luas karena dapat menceritakan secara keseluruhan perjalanan hidup tokoh dalam cerita. Walaupun bersifat imajinatif, tidak jarang pula pengarang imajinasi pengarang tersebut dipengaruhi atau diambil dari kehidupan pengarang.

2. Unsur-unsur Pembangun Novel

a. Unsur Intrinsik

Unsur Intrinsik adalah suatu unsur yang menyusun suatu karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur sebuah karya sastra. Jadi, dapat dikatakan bahwa unsur intrinsik itu unsur-unsur yang hadir di dalam teks dan secara

langsung membangun suatu teks. Unsur intrinsik ini dapat dikatakan unsur-unsur yang ada di dalam batang tubuh suatu karya sastra. Tanpa adanya unsur intrinsik, suatu karya sastra tidak akan terbentuk secara baik. Dengan kata lain, unsur intrinsik merupakan fondasi dasar dari karya sastra. Oleh karena itu, setiap jenis karya sastra pasti mempunyai unsur intrinsik di dalamnya.

Terkait dengan unsur instrinsik, Nurgiantoro (2009), menyatakan bahwa:

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai, jika kita membaca sebuah novel (h.23).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur instrinsik merupakan unsur pembangun yang sifatnya sangat vital dalam pembuatan atau perwujudan sebuah karya sastra.

Novel (termasuk novelet atau novela) memiliki unsur-unsur intrinsik. Unsur-unsur intrinsik itu adalah (1) tema atau inti atau dasar cerita, (2) tokoh atau perwatakan, (3) alur atau plot atau jalan cerita, (4) latar atau setting, (5) teknik penceritaan atau pusat pengisahan, dan (6) diksi atau gaya bahasa. Analisis terhadap sebuah novel adalah analisis terhadap unsur-unsur intrinsik itu, disamping unsur ekstrinsik seperti aspek sosiologi, ideologi, historis, politik, ekonomi kebudayaan dan lain-lain. (Sehandi, 2018, h.55)

1) Tema

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan tema, Sehandi (2018), menyatakan bahwa:

Tema adalah pokok permasalahan yang mendominasi sebuah karya sastra prosa atau pokok pembicaraan yang mendasari cerita. Tema terasa mewarnai karya sastra itu dari awal sampai akhir. Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita. Atau dengan kata lain tema merupakan pokok permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu. Tema karya sastra bisa tersirat (samar-samar dalam keseluruhan cerita) bisa pula tersurat (secara jelas dinyatakan pengarangnya). Setiap karya sastra selalu ada tema dasar yang dikemukakan pengarang, disamping tema pelengkap, tingkat kejelian pembaca untuk menangkapnya (h.51)

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Stanto dan Kenny dalam Nurgiantoro,(2009), menyatakan bahwa “Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Namun, ada banyak makna yang dikandung dan ditawarkan oleh cerita (novel), maka masalahnya adalah makna khusus yang mana yang dapat dinyatakan sebagai tema (h.67). Menurut Hartoko dan Rahmanto hal tersebut menunjukkan bahwa, “Tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan” (Nurgiantoro, 2009, h.68).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah ide pokok atau pokok permasalahan yang akan mendominasi dalam sebuah cerita. Tema menjadi dasar pengarang dalam membuat sebuah cerita atau karya sastra.

2) Tokoh

Menurut Saputri, Martono, & Wartiningsih (2019), tokoh adalah sarana pengarang mengungkapkan cerita dan merupakan pelaksana terjadinya sesuatu karya sastra, tanpa tokoh bisa dikatakan karya sastra itu tidak lengkap.

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan tokoh, Sehandi (2018) menyatakan bahwa:

Tokoh adalah pelaku atau pemeran yang memerankan cerita. Watak atau karakter tokoh dilukiskan pengarang dengan cara langsung maupun tidak langsung. Tokoh cerita ditampilkan pengarang bisa dalam bentuk lahiriah bisa pula batiniah. Dalam bentuk batiniah, misalnya menggambarkan pandangan hidupnya, perilakunya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadat kebiasaannya, dan lain-lain. Dalam cerita prosa, ada bermacam-macam tokoh yang bertindak sebagai pemeran cerita antara lain tokoh utama, tokoh pembantu, tokoh protagonis, antagonis, dan sejumlah jenis tokoh lain pendukung cerita. Ada tokoh yang berperan penting ada yang sekedar berperan pelengkap cerita (h. 51).

Menurut Aminuddin (dalam Apri Kartikasari dan Edi Suprpto, 2018, h.124) menyatakan bahwa pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut dengan penokohan.

Adapun pendapat lain menurut Ratna (dalam Apri Kartikasari dan Edi Suprpto, 2018, h.125) mengemukakan bahwa pencerminan tokoh cerita terhadap sekelompok manusia dari kehidupan nyata dibedakan ke dalam tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya, dan lebih banyak ditonjolkan kualitas

pekerjaan atau kebangsaannya atau sesuatu yang lain yang lebih bersifat mewakili.

Dapat disimpulkan bahwa tokoh itu merupakan individu atau orang ciptaan/rekaan pengarang yang melakoni dan mengalami peristiwa-peristiwa atau dalam berbagai peristiwa yang ada di dalam sebuah cerita atau karya sastra.

3) Penokohan

Dalam memahami suatu karya sastra, pembaca tidak semata-mata hadir untuk mengetahui tokohnya saja, yang lebih terpenting adalah memahami penokohnya. Melalui penokohan, pembaca dapat mengetahui karakter, tabiat, atau sifat yang diperankan tokoh. Tujuannya agar pembaca menikmati kisah yang terjalin dalam sebuah karya sastra. setiap pengarang ingin agar pembaca memahami setiap karakter dan motivasi dalam karyanya dengan benar. Artinya, tokoh akan bertindak sesuai dengan motivasinya. Motivasi diartikan sebagai sebuah alasan atas reaksi baik disadari maupun tidak. Penggambaran alasan atas reaksi tokoh dapat dicermati melalui bahasa dan sikapnya (Stanton, 2012, h.34).

4) Alur

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan tokoh, Mido dalam Sehandi (2018) menyatakan bahwa:

Alur atau plot atau jalan cerita adalah urutan cerita yang bersambung-sambung dalam sebuah cerita berdasarkan sebab-akibat. Ada dua unsur pokok dalam alur yakni (1) cerita atau rentetan peristiwa dalam cerita, dan (2) hubungan sebab-akibat antara peristiwa dalam cerita. Lewat alurlah pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum

sebab-akibat sehingga merupakan satu kesatuan yang padu, bulat, dan utuh. Menurut Suhariato dalam *Dasar-dasar Teori Sastra*, dalam prosa dan konvensional, alur cerita biasanya terdiri atas lima bagian, yakni bagian pendahuluan, pengamatan, penanjakan, klimaks, dan peleraian (h. 52)

Pendapat di atas selaras dengan pendapat Stanto (dalam Nurgiantoro, 2009) yang mengatakan bahwa, “Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain” (h.113). Alur merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang menganggapnya sebagai yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi yang lain. Tinjauan struktural terhadap karya fiksi pun sering lebih ditekankan pada pembicaraan alur, walau mungkin penggunaan istilah lain (Nurgiantoro, 2009, h.110-111).

Secara umum jalan cerita suatu cerita dalam sebuah novel, Kosasih (2012) menyatakan bahwa:

- (a) Pengenalan situasi cerita (*exposition*). Pada bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.
- (b) Puncak konflik (*turning point*). Pada bagian ini biasanya disebut dengan bagian klimaks. Inilah bagian cerita paling besar dan mendebarakan. Dalam bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib para tokohnya. Misalnya, apakah tokoh tersebut berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.
- (c) Penyelesaian (*ending*) adalah sebagai akhir cerita. Pada bagian ini, berisi penjelasan mengenai nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun, ada pula novel yang

penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imajinasi pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada kejelasan. (h.64)

Adapun pendapat menurut Semi (dalam Riyadi, 2017:2) menyatakan bahwa alur dalam sebuah karya memiliki kedudukan yang sangat penting karena alur mengatur tindakan-tindakan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Aminuddin (dalam Riyadi, 2017:1) mengemukakan bahwa alur dalam sebuah cerpen atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah suatu rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku tokoh di dalamnya. Jadi, suatu cerita tersebut bisa terjadi karena ada sebab yang menimbulkan suatu peristiwa tersebut saling berkaita dengan peristiwa lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat kita simpulkan bahwa alur merupakan serangkaian peristiwa yang berkaitan dengan apa yang dialami para tokoh dalam suatu cerita. Alur adalah dimana sebuah tahapan-tahan cerita yang saling berkaitan dengan para tokoh, dengan berbagai peristiwa yang akan menimbulkan suatu konflik dalam sebuah cerita. Alur juga memiliki kedudukan yang paling penting dalam suatu cerita karena alur mengatur tindakan-tindakan yang berkaitan dengan antara yang satu dengan yang lainnya.

5) Latar

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan tokoh, Mido (dalam Sehandi, 2018) menyatakan bahwa:

Latar atau setting adalah gambaran tentang tempat dan waktu serta segala situasi di tempat terjadinya peristiwa. Karena tokoh cerita tidak pernah lepas dari ruang dan waktu, maka tidak mungkin ada cerita tentang tokoh tanpa ada latar atau setting. Latar yang baik selalu dapat membantu elemen-elemen lain dalam cerita, seperti alur (jalan cerita) dan penokohan (h, 52).

Menurut Muhandi dan Hasanuddin (dalam Dina Nofriani, 2018, h.13)

latar adalah penanda identitas permasalahan fiksi yang secara samar diperlihatkan alur atau penokohan, latar merupakan tempat terjadinya tindakan atau peristiwa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar itu merupakan keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana yang bersifat fiksi ataupun nyata terdapat dalam suatu cerita.

6) Teknik Penceritaan

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan teknik penceritaan, Sehandi (2018), menyatakan bahwa, “Teknik penceritaan atau pusat pengisahan adalah penempatan posisi diri pengarang dalam membeberkan ceritanya, atau dari mana pengarang melihat peristiwa/peristiwa yang terdapat dalam keseluruhan ceritanya itu. Dari titik pandang ini pula pembaca mengikuti jalan cerita dan memahami alur dan tema cerita” (h. 52).

Berkaitan dengan teknik penceritaan, maka Raminah Baribin (dalam Sehandi, 2018) mengatakan bahwa:

Ada beberapa teknik penceritaan, yakni (1) pengarang sebagai tokoh utama cerita, (2) sebagai tokoh sampingan, (3) sebagai orang ketiga, (4) sebagai pemain atau narator. Sedangkan menurut Frans Mido (1994: 65-70), Ada dua metode pusat pengisahan, yakni metode diri ketiga dan metode diri pertama. Metode diri ketiga meliputi (1) pengarang sebagai dalang, (2) pengarang sebagai peninjau (pengamat), dan (3) pengarang sebagai juru

bicara. Metode diri pertama meliputi (1) metode otobiografi, dan (2) metode aku (h. 52-53).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sudut pandang atau teknik penceritaan merupakan kedudukan pengarang dalam cerita yang berfungsi menentukan gaya dalam bercerita.

7) Diksi

Berkaitan dengan yang dimaksud dengan diksi, Sehandi (2018) menyatakan bahwa:

Diksi (pilihan kata) atau gaya bahasa adalah cara pengarang memilih dan menggunakan kata, kalimat, dan ungkapan dalam ceritanya sehingga menimbulkan efek imajinasi dan menggugah hati para pembaca. Penggunaan bahasa yang indah, kreatif, inovatif, dan menyegarkan merupakan ciri khas bahasa karya sastra yang berbeda dengan bahasa karya yang bukan sastra. Setiap pengarang memiliki kekhasan dalam menuturkan ceritanya dengan menggunakan berbagai jenis gaya bahasa dan ungkapan-ungkapan serta istilah-istilah yang tepat dan menyegarkan (h. 53)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa diksi itu merupakan gaya bahasa yang dipilih atau digunakan oleh pengarang dalam mengungkapkan kata atau kalimat yang digunakan dalam sebuah karya sastra.

b. Unsur Ekstrinsik

Nurgiantoro (2009) menyatakan bahwa, “Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun tidak ikut menjadi bagian di dalamnya” (h. 24).

Terkait dengan yang dimaksud dengan unsur ekstrinsik, Mido (dalam Sehandi, 2018) mengemukakan pendapat yang sejalan dengan pendapat di atas, yaitu:

Unsur ekstrinsik karya sastra adalah hal-hal yang mempengaruhi karya sastra dari luar, yakni faktor sosiologis, ideologis, politis, ekonomi, kebudayaan, dan lain-lain yang turut berperan dalam penciptaan karya sastra. Unsur ekstrinsik ini merupakan latar belakang dan sumber informasi bagi karya sastra yang tidak dapat diabaikan karena mempunyai nilai, arti, dan pengaruhnya. Walaupun penting kehadirannya, namun unsur-unsur ekstrinsik itu tidak menjadi dasar eksistensi kehadiran sebuah karya sastra (h.72)

Terkait apa yang dimaksud unsur ekstrinsik di atas, sejalan dengan pendapat Welck dan Warren (dalam Sehandi, 2018) berikut:

Unsur ekstrinsik terdiri atas beberapa bagian, yang termasuk unsur ekstrinsik sebagai berikut. (1) Keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang semuanya itu mempengaruhi karya sastra yang diciptakan nya, (2) Keadaan psikologis, baik psikologis pengarang, psikologis pembaca, maupun penerapan prinsip psikologis itu ke dalam karya sastra, (3) Keadaan lingkungan pengarang seperti ekonomi, sosial, sejarah, dan politik, dan (4) Pandangan hidup suatu bangsa, agama, kebiasaan, termasuk berbagai karya seni hidup dalam masyarakat. (h.73-74)

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sehandi (2018) yaitu:

Unsur ekstrinsik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari bangunan karya sastra. Unsur ekstrinsik memberikan warna dan rasa khusus terhadap karya sastra yang pada akhirnya dapat diinterpretasikan sebagai makna. Unsur unsur ekstrinsik yang mempengaruhi karya sastra dapat juga dijadikan potret realitas objektif masyarakat dan lingkungannya pada saat karya sastra tersebut diciptakan. Kita sebagai pembaca dapat diperkaya dengan memahami keadaan kondisi sosial masyarakat, lingkungan sosial budaya, dan suasana psikologis pengarang pada saat sebuah karya sastra diciptakan. (h. 75)

Menurut Aminuddin (dalam Elisabeth Wahyuni 2017, h. 19-20) mengatakan bahwa unsur ekstrinsik hampir sama dengan amanat yang ada di dalam unsur intrinsik, yaitu memberikan pengetahuan dan pemahaman akan suatu terhadap pengamat melalui nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah karya sastra tersebut. Nilai-nilai yang terkandung di dalam unsur ekstrinsik berpengaruh tidak nyata namun dapat dirasakan ada keberadaannya dengan sebuah pemahaman yang ada di dalam sebuah karya sastra tersebut.

Menurut Wellek dan Warren (dalam Melysawatul Munawaroh 2017, h.15-16) mengatakan ada empat faktor ekstrinsik yang saling berkaitan dalam karya sastra yakni: 1) Biografi pengarang: bahwa karya seorang pengarang tidak akan lepas dari pengarangnya. Karya-karya tersebut dapat ditelusuri melalui biografinya. 2) Psikologis (proses kreatif) adalah aktivitas psikologis pengarang pada waktu menciptakan karyanya terutama dalam penciptaan tokoh dan wataknya. 3) Sosiologis (kemasyarakatan) sosial budaya masyarakat diasumsikan bahwa cerita rekaan adalah potret atau cermin kehidupan masyarakat yaitu, profesi atau intuisi, problem hubungan sosial, adat istiadat antarhubungan manusia satu dengan lainnya, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur ekstrinsik merupakan unsur pembangun sastra dari luar. Walaupun kedudukan unsur instrinsik lebih penting dari unsur ekstrinsik, tetapi unsur ekstrinsik tidak boleh dilupakan karena cukup berpengaruh terhadap berdirinya sebuah karya sastra.

B. Psikologi Sastra

Psikologi merupakan ilmu yang mengkaji tentang kejiwaan seseorang. Psikologi dapat digunakan untuk mengkaji sebuah karya sastra. Psikologi dan sastra saling berkaitan karena bersimbiosis dalam peranannya terhadap kehidupan, keduanya memiliki fungsi dalam kehidupan ini. Keduanya sama-sama berurusan dengan persoalan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Keduanya memanfaatkan landasan yang sama yaitu menjadikan pengalaman manusia sebagai bahan telaah. Berdasarkan keterkaitan inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti sebuah karya sastra berkaitan dengan psikologinya.

Psikologi secara umum dapat diartikan sebagai ilmu kemanusiaan yang mencoba mengkaji proses akal manusia yang mengatur perilaku manusia itu sendiri. Adapun sastra secara etimologis kata “sastra” berasal dari bahasa Sansekerta. Akar kata sastra menunjukkan arti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau instruksi sedangkan, akar kata –tra menunjukkan arti alat atau sarana (Teuuw, 1984:23). Dengan demikian, sastra dapat berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi, atau buku pengajaran. Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Psikologi sastra adalah studi teoretis tentang konsep-konsep psikologis yang diterapkan dalam karya sastra kepada pengarang dan penokohan. Namun dalam penerapannya, psikologi sastra lebih menitikberatkan pada unsur psikologis tokoh fiksi yang terdapat dalam karya sastra (Falah, Seli, & Heryana, 2022).

Psikologi sastra merupakan gabungan antara ilmu sastra dan psikologi. Secara definitif, psikologi sastra adalah analisis terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan relevansi aspek-aspek psikologis atau kejiwaan yang terkandung di dalamnya. Psikologi sastra lebih banyak berkaitan dengan tokoh dan penokohan, dengan tiga wilayah analisis, yakni psikologi pengarang, psikologi tokoh-tokoh dalam karya sastra, dan psikologi membaca sastra. Sebagai ilmu berkaitan dengan manusia (*humaniora*), karya sastra memberi intensitas yang cukup besar terhadap hakikat psikologi sekaligus memanfaatkannya dalam memahami berbagai permasalahan kehidupan manusia.

Manfaat psikologi sastra adalah untuk memahami aspek-aspek kejiwaan dalam suatu karya. Meskipun demikian, bukan berarti analisis psikologi sastra sama sekali terlepas dari kebutuhan masyarakat. Sesuai dengan hakikatnya, karya sastra memberikan pemahaman terhadap masyarakat secara tidak langsung. Melalui Pemahaman terhadap psikologi tokoh-tokonya, misalnya masyarakat dapat memahami perubahan, kontradiksi, dan penyimpangan-penyimpangan lain yang terjadi dalam masyarakat khususnya dalam kaitan dengan proses kejiwaan.

Berkenaan dengan cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, Ratna (2009) menyatakan bahwa.

Ada tiga cara yang dapat dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yakni (1) memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, (2) memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional dalam karya sastra, dan (3) memahami unsur-unsur kejiwaan para pembaca. Unsur kejiwaan pengarang dapat dibedakan menjadi dua Indonesia yakni (1) studi

psikologi khusus berkaitan dengan pengarang, seperti kelainan jiwa, kelainan neurosis, dan lain lain, dan (2) studi psikologi pengarang yang berkaitan dengan inspirasi, ilham, dan kekuatan kekuatan supranatural lainnya (h.343).

Menurut Ratna (2009) pada dasarnya “Analisis psikologi sastra memberi perhatian pada masalah kedua, yakni memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiksional dalam karya sastra. Sebagai dunia dalam kata, karya sastra memasukkan berbagai aspek kehidupan ke dalamnya, khususnya manusia. Pada umumnya, aspek-aspek manusia inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra, sebab semata-mata di dalam diri manusia itulah sebagai tokoh-tokoh, aspek kejiwaan dicangkokkan dan diinvestasikan. Dalam analisis, yang menjadi tujuan adalah tokoh utama, tokoh kedua, tokoh ketiga, dan seterusnya. Studi psikologi sastra yang ketiga berkaitan dengan sosiologi sastra dan resepsi sastra para pembaca sebagai psikologi sastra” (h.343-344).

Endraswara dalam Minderop (2013) menyatakan bahwa psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra. Mempelajari psikologi sastra sama halnya dengan mempelajari sifat manusia dari sisi yang berbeda. Sesungguhnya belajar psikologi sastra amat menyenangkan, apabila kita dapat memahami sisi keadaan jiwa manusia. Setiap pengarang kerap kali menambahkan pengalaman sendiri dalam karyanya dan pengalaman pengarang itu sering pula dialami oleh orang lain. (h.59)

Wellek dan Warren (1993) menyatakan istilah psikologi sastra mempunyai empat kemungkinan penelitian. Pertama adalah psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi; kedua adalah studi proses kreatif; ketiga studi tipe hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra;

keempat mempelajari dampak sastra pada pembaca (psikologi pembaca) (h.81).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut secara umum, psikologi sastra dapat diartikan sebagai ilmu yang membicarakan persoalan manusia yang menyangkut aspek kejiwaan yang terdapat dalam karya-karya sastra seperti cerpen dan novel. Psikologi sastra tidak bermaksud untuk menjelaskan keabsahan teori psikologi. Psikologi sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologi. Dalam hal ini peneliti harus menemukan gejala yang tersembunyi atau sengaja disembunyikan oleh pengarangnya dengan memanfaatkan teori psikologi.

Psikologi pada umumnya memiliki tiga aliran pemikiran yang berbeda pendapat. Pertama, psikoloanalisis murni yang menghadirkan kepribadian manusia dari bentukan-bentukan naluri dan konflik struktur kepribadian. Konflik kepribadian ini lahir dari pergumulan antara id, ego, dan superego. Kedua, psikologi behavioristik yang menekankan kajiannya pada perilaku manusia. Ketiga, psikologi humanistik adalah sebuah “gerakan” yang muncul dan menampilkan manusia berbeda dengan gambaran psikoanalisis dan behavioristik. Adapun psikologi yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teori psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud (bapak psikoanalisis). Sigmund Freud membagi teori psikologinya ke dalam tiga struktur kepribadian yaitu id, ego, dan superego. (Juniarti, Syam, & Seli, 2018)

C. Psikoanalisis Sigmund Freud

Tokoh utama teori psikoanalisis adalah Bapak Sigmund Freud (1856-1939), seorang ahli psikologi yang sangat terkenal. Teori psikologi yang dibuat oleh Sigmund Freud ini kemudian dikembangkan lagi oleh para ilmuwan psikologi lainnya dengan pemahaman terbaru mengikuti seiring perkembangan zaman. Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an oleh Sigmund Freud. Teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk psikologi manusia selama ini.

Sigmund Freud dilahirkan di Freiberg, Moravia, pada tanggal 6 bulan Mei 1856 yang menjadi wilayah kekuasaan dari Austria-Hongaria. Freud sendiri adalah seorang yang berasal dari keluarga Yahudi. Ayah Freud bernama Jacob Freud, seorang pedagang atau agen tekstil. Freud belajar kedokteran di Wina dan bekerja di laboratorium Profesor Brücke. Penemuan psikoanalisis telah memperkenalkan Freud menjadi seorang yang berpengaruh dalam zamannya.

Susanto (2012) menyatakan bahwa Sigmund Freud tidak memberikan penjelasan pada teori psikoanalisisnya karena penjelasan dari Freud selalu berubah-ubah. Tahun 1923, dalam sebuah jurnal di Jerman, dia menjelaskan pengertian dari psikoanalisis. Pertama, istilah ini digunakan untuk menunjukkan satu metode penelitian terhadap proses-proses psikis (seperti mimpi) yang selama ini tidak bisa terjangkau secara ilmiah. Kedua, psikoanalisis juga digunakan sebagai satu metode untuk menyembuhkan

gangguan-gangguan psikis yang diakibatkan oleh pasien neurosis. Ketiga, istilah ini dipakai untuk menunjukkan seluruh pengetahuan psikologis yang diperoleh melalui metode dan teknik yang telah dilakukan. Psikoanalisis memusatkan perhatiannya pada satu konsep, yakni ketidaksadaran (h.55-57).

Hal tersebut semakin diperjelas oleh Hall & Lindzey (199), yang menyebutkan bahwa dalam daerah ketidaksadaran yang sangat luas ini 18 ditemukan dorongan-dorongan, nafsu-nafsu, ide-ide dan perasaan-perasaan yang ditekan, suatu dunia bawah yang besar berisi kekuatan-kekuatan vital dan tidak kasat mata yang melaksanakan kontrol penting atas pikiran-pikiran dan perbuatan-perbuatan sadar individu (h.60)

Sehandi dalam bukunya *Mengenal 25 Teori Sastra* (2018) menyatakan bahwa, “Psikoanalisis adalah kajian sastra yang mengkaji unsur kejiwaan para tokoh di dalam karya sastra. Pencetus sekaligus tokoh kunci teori psikoanalisis adalah Sigmund Freud (1856-1939), seorang ahli psikologi yang kontroversial dan sangat terkenal” (h.113-115).

Psikoanalisis merupakan sistem menyeluruh dalam psikologi yang dikembangkan oleh Freud untuk menangani orang-orang yang mengalami neurosis dan masalah mental lainnya. Tugas psikoanalisis adalah mengobati penyimpangan mental dan syaraf, menjelaskan bagaimana kepribadian manusia berkembang dan bekerja dan menyajikan teori mengenai cara individu dapat berfungsi di dalam hubungan personal dan masyarakat.

Freud (dalam Awisol, 2005) berpendapat bahwa kepribadian merupakan suatu sistem yang terdiri dari 3 unsur, yaitu *das Es*, *das Ich*, dan

das Ueber Ich (Id, Ego, dan Superego), yang masing memiliki asal, aspek, fungsi, prinsip operasi, dan perlengkapan sendiri (h.17). Ketiga unsur kepribadian tersebut dengan berbagai dimensinya disajikan dalam tabel berikut.

No	Unsur Dimensi	Id	Ego	Superego
1	Asal	Pembawaan	Hasil interaksi dengan lingkungan	Hasil internalisasi nilai-nilai dari figur yang berpengaruh
2	Aspek	Biologis	Psikologis	Sosiologis
3	Fungsi	Mempertahankan Konstansi	Mengarahkan individu pada realitas	1) Sebagai pengendali <i>id</i> . 2) Mengarahkan <i>id</i> dan <i>ego</i> pada perilaku yang lebih bermoral.
4	Prinsip Operasi	<i>pleasure principle</i>	<i>reality principle</i>	<i>morality principle</i>
5	Perlengkapan	Refleks dan proses primer	Proses sekunder	Konsisten dan ideal

Sigmund Freud (dalam Sehandi, 2018) menjelaskan bahwa “manusia lebih banyak dikondisikan oleh alam bawah sadar yang sering disebutnya sebagai “metafora gunung es”. Wilayah alam bawah sadar ini tidak disadari oleh manusia, tetapi menentukan hampir keseluruhan kehidupannya. Freud membagi struktur kepribadian manusia menjadi tiga macam, yakni *id*, *ego*, dan *superego*” (h.112-113).

1. Struktur Kepribadian Sigmund Freud

Freud mengembangkan konsep *id*, *ego*, dan *superego* sebagai aspek kepribadian. *Id* berkaitan dengan ketidaksadaran yang merupakan bagian primitif dari kepribadian. *Id* membutuhkan pemenuhan dengan segera, tanpa memperhatikan lingkungan realitas secara objektif. Freud menyebutnya sebagai prinsip kesenangan. *Ego* menyesuaikan diri dengan realitas. *Superego* mengontrol mana perilaku yang boleh dilakukan, mana yang tidak. Oleh karena itu Freud menyebutnya sebagai prinsip moral.

a. *Id*

Aspek *id* merupakan sistem original dalam jiwa. Aspek inilah tumbuh kedua aspek lain. Aspek *id* berisikan hal-hal yang dibawa sejak lahir. Fungsi aspek *id* adalah berpegang kepada prinsip “kenikmatan”, yaitu mencari kesenangan dan menghindari diri dari ketidaknyamanan. Aspek *id* adalah aspek biologis yang berhubungan langsung dengan dunia objektif. Freud menyebutkan ini adalah prinsip kesenangan. Aspek *id* yang menggerakkan *ego* dan *superego*, dengan demikian *id* merupakan dunia batin, energi *id* ada didalam hati manusia yang tidak dapat dilihat dengan kasat mata.

Berkenaan dengan maksud *id*, Sehandi (2018) mengatakan bahwa, “*Id* adalah struktur paling mendasar dari kepribadian manusia, seluruhnya tidak disadari dan bekerja menurut prinsip kesenangan, tujuannya pemenuhan kepuasan yang segera” (h. 113).

Minderop (2010) menyatakan bahwa, “*id* merupakan energi dan naluri yang menekankan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar seperti misalnya,

makan, seks, menolak rasa sakit atau tidak nyaman. Menurut Freud, *id* berada di alam bawah sadar, tidak ada kontak dengan realitas. Cara kerja *id* berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan” (h.21).

Boeree (2005) dalam bukunya yang berjudul “*Sejarah Psikologi*” menjelaskan bahwa, ketika manusia lahir, sistem sarafnya hanya sedikit lebih baik dari binatang, itulah yang dinamakan *id*. Sistem saraf sebagai *id*, bertugas untuk menerjemahkan kebutuhan satu organisme menjadi daya-daya motivasional yang disebut dalam bahasa Jerman *triebe*, yang dapat diterjemahkan sebagai insting atau nafsu. *Id* juga bekerja sejalan dengan prinsip-prinsip kenikmatan, yang bisa dipahami sebagai dorongan untuk memenuhi kebutuhan dengan serta merta (h.347-348).

Ciri-ciri *Id* adalah :

- 1) Merupakan aspek biologis kepribadian karena berisi unsur-unsur biologis termasuk di dalamnya insting-insting.
- 2) Merupakan sistem yang paling asli di dalam diri seseorang karena dibawa sejak lahir dan tidak memperoleh campur tangan dari dunia luar (dunia objektif).
- 3) Berupa realitas psikis yang sesungguhnya karena hanya merupakan dunia batin/dunia subjektif manusia dan sama sekali tidak berhubungan dengan dunia objektif.
- 4) Merupakan sumber energi psikis yang menggerakkan Ego dan Superego.

- 5) Prinsip kerja Id untuk mengurangi ketegangan adalah prinsip kenikmatan (pleasure principle), yaitu mengurangi ketegangan dengan menghilangkan ketidakenakan dan mengejar kenikmatan.

Prinsip kenikmatan ini dilakukan melalui 2 proses yaitu :

- a) Refleksi dan reaksi otomatis, misalnya bersin, berkedip.
- b) Proses primer, misalnya orang lapar membayangkan makanan.

Ciri-ciri dari id adalah tidak memiliki moralitas karena tidak dapat membedakan antara baik dan jahat maka id adalah amoral, primitif. Seluruh energinya hanya digunakan untuk satu tujuan mencari kenikmatan tanpa menghiraukan apakah hal itu tepat atau tidak. Sebagai daerah yang menyimpan insting-insting (motivator-motivator primer), id beroperasi menurut proses primer (Semiun, 2006, h.63).

Id adalah aspek kepribadian yang “gelap” dalam bawah sadar manusia yang berisi insting dan nafsu-nafsu tak kenal nilai dan agaknya berupa “energi buta”. *Id* beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan (*pleasure principle*), yaitu berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit. *Id* hanya mampu membayangkan sesuatu, tanpa mampu membedakan khayalan dengan kenyataan yang benar-benar memuaskan kebutuhan. *Id* tidak mampu menilai atau membedakan benar-salah, tidak tahu moral, suka mendesak, impulsive (perilaku yang dilakukan tanpa berfikir), irasional, asosial, mementingkan diri sendiri dan suka dengan kesenangan.

Taniputera (2005) mengatakan bahwa, “karena *id* bekerjanya hanya didorong oleh asas kesenangan semata, maka *id* bersifat tidak logis, amoral,

dan hanya memiliki satu tujuan semata: memuaskan kebutuhan naluriah sesuai asas kesenangan tersebut” (h.45). *Id* tidak pernah menjadi dewasa dan selalu menjadi unsur anak manja dalam kepribadian manusia. *Id* bersifat tidak sadar sehingga untuk mencapai tujuan yang diinginkan, *Id* memiliki dua proses. Proses yang pertama adalah tindakan-tindakan reflex, yaitu suatu bentuk tingkah laku atau tindakan yang mekanisme kerjanya otomatis dan segera. Proses kedua adalah proses primer, yaitu untuk membentuk bayangan dari objek tertentu untuk dapat mengurangi ketegangan yang dialami.

Id sepenuhnya berada dalam alam bawah sadar. *Id* sering ditafsirkan sebagai insting seperti pada hewan. Namun insting berbeda dengan *id*. Oleh Freud *id* disebut sebagai *triebe* atau dalam makna literalnya *drive* (Dorongan). Dorongan inilah yang menurut Freud mengendalikan dan menentukan kemampuan, kualitas dan kapasitas seseorang. Seperti seorang bayi yang menangis keras-keras ketika lapar atau merasa tidak nyaman. Hal ini didorong oleh *id*. Tangisan yang dilakukannya semata-mata untuk melepaskan diri dari rasa laparnya dan ketidaknyamanan tersebut.

Id beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan (*pleasure principle*), yaitu berusaha memperoleh kenikmatan dan menghindari rasa sakit. *Plesure principle* diproses dengan dua cara:

- 1) Tindak Refleks (*Refleks Actions*) adalah reaksi otomatis yang dibawa sejak lahir seperti mengejapkan mata dipakai untuk menangani pemuasan rangsang sederhana dan biasanya segera dapat dilakukan.

- 2) Proses Primer (*Primery Process*) adalah reaksi membayangkan/mengkhayal sesuatu yang dapat mengurangi atau menghilangkan tegangan dipakai untuk menangani stimulus kompleks, seperti bayi yang lapar membayangkan makanan atau puting ibunya. *Id* hanya mampu membayangkan sesuatu, tanpa mampu membedakan khayalan itu dengan kenyataan yang benar-benar memuaskan kebutuhan. *Id* tidak mampu menilai atau membedakan benar-benar salah, tidak tahu moral. Alasan inilah yang kemudian membuat *id* memunculkan *ego*.

Selaras dengan pendapat di atas, Wiyatmi (2011) memaparkan bahwa refleks merupakan perasaan tidak nyaman yang dirasakan seseorang dapat diminimalisasi dengan segera. Perilaku yang refleksi terjadi secara spontan dan tidak dibuat-buat, misalnya menarik jari jika terkena percikan api, berlari ketika terjadi kebakaran, dan menangis ketika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan atau menangis dikarenakan mendapat kabar baik. Perilaku ini sering terjadi tanpa kita sadari. Proses primer mengurangi ketegangan dengan cara yang lebih rumit. Proses yang dimaksud seperti proses membentuk khayalan tentang objek atau aktivitas yang menghilangkan ketegangan tersebut. Misalnya, saat kita merasa lapar kemudian kita membayangkan makanan tersebut berada tepat di depan mata kita. Bahkan halusinasi yang dialami orang yang terkena penyakit gangguan jiwa pun juga merupakan bagian dari proses primer ini. Oleh sebab itu, untuk mewujudkan atau memenuhi keinginan tersebut maka terbentuklah proses baru yaitu *ego* (proses yang didasari oleh kebutuhan) (h.7).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *id* adalah sistem kepribadian yang asli, dibawa sejak lahir. Dari *id* ini kemudian akan muncul *ego* dan *superego*. Saat dilahirkan, *id* berisi semua aspek psikologi yang diturunkan, seperti insting, impuls dan *drives*. *Id* berada dan beroperasi dalam daerah tak sadar, mewakili subjektivitas yang tidak pernah sisadari sepanjang usia. *Id* berhubungan erat dengan proses fisik untuk mendapatkan energi psikis yang digunakan untuk mengoperasikan sistem dari struktur kepribadian lainnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan tentang indikator/kriteria yang akan digunakan pada saat menganalisis *id* dalam novel trauma, yaitu:

- 1) Perilaku tokoh yang didasari oleh nafsu atau keinginan bukan didasari kebutuhan.
- 2) Perilaku tokoh yang didasari oleh sikap pembawaan sejak lahir atau alamiah.
- 3) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat impulsif.
- 4) Perilaku tokoh yang didasari oleh prinsip kesenangan.
- 5) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat irasional.
- 6) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat asosial.
- 7) Perilaku tokoh yang tidak tahu moral.
- 8) Perilaku tokoh yang menghilangkan ketegangan dengan tindak refleksi dan membentuk khayalan tentang objek atau aktivitas yang menghilangkan ketegangan.

b. Ego

Ego adalah aspek-aspek rasional dari kepribadian yang bertanggung jawab untuk mengontrol *Id*, yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara *id* dengan situasi dunia luar dan memfasilitasi interaksi antara keduanya. Ego mengikuti prinsip realitas yang mencoba menahan tuntutan *id* yang ingin segera dipenuhi sampai ditemukannya obyek yang tepat untuk memuaskan kebutuhan dan menurunkan tensi.

Berkenaan dengan maksud *ego*, Sehandi (2018) mengatakan bahwa, “*Ego* berkembang dari itu, struktur kepribadian yang mengontrol kesadaran dan mengambil keputusan atas perilaku manusia “(h113).

Pendapat di atas sama sejalan dengan pendapat Minderop (2010) yang menyatakan bahwa.

Ego terperangkap di antara dua kekuatan yang bertentangan dan dijaga serta patuh terhadap prinsip realitas dengan mencoba memenuhi kesenangan individu yang dibatasi oleh realitas. *Ego* menolong manusia untuk mempertimbangkan apakah ia dapat memuaskan diri tanpa mengakibatkan kesulitan atau penderitaan bagi dirinya sendiri. Tugas *ego* memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya: penalaran, penyelesaian masalah, dan pengambilan keputusan. Dengan alasan ini, *ego* merupakan pimpinan utama dalam kepribadian yang mampu mengambil keputusan rasional (h. 21-22).

Ciri-ciri Ego adalah :

- 1) Merupakan aspek psikologis kepribadian karena timbul dari kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia nyata dan menjadi perantara antara kebutuhan instinktif organisme dengan keadaan lingkungan.

- 2) Bekerja dengan prinsip kenyataan(*reality principle*) yaitu menghilangkan ketegangan dengan mencari objek yang tepat di dunia nyata untuk mengurangi ketegangan.
- 3) Proses yang dilalui dalam menemukan objek yang tepat adalah proses sekunder, yaitu proses berfikir realistis melalui perumusan rencana pemuasan kebutuhan dan mengujinya (secara teknis disebut *reality testing*) untuk mengetahui berhasil tidaknya melalui suatu tindakan.
- 4) Merupakan aspek eksekutif kepribadian karena merupakan aspek yang mengatur dan mengontrol jalan yang ditempuh serta memilih objek yang tepat untuk memuaskan kebutuhan

Endraswara (2003) berpendapat bahwa *ego* merupakan kepribadian implementatif yaitu berupa kontak dengan dunia luar. Hal ini sejalan dengan pemikiran Freud bahwa *ego* terbentuk pada kepribadian individu sebagai hasil kontak dengan dunia luar. Proses yang dimiliki dan dijadikan *ego* sehubungan dengan upaya memasukan kebutuhan atau mengurangi tegangan (h.101).

Ego adalah aspek psikologis dari kepribadian yang timbul karena kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia kenyataan (realitas). Unsur kepribadian ini timbul setelah terjadinya kontak dengan dunia nyata yang realistis. *Ego* berfungsi untuk mengendalikan serta mengatur segenap tindakan yang dilakukan atas dasar kenyataan. *Ego* berlaku realistis, berpikir logis serta merumuskan rencana-rencana tindakan bagi pemuasan kebutuhan-kebutuhan. *Ego* juga berfungsi untuk mengendalikan kesadaran dan melaksanakan sensor. Berbeda dengan *id*, *ego* merupakan tempat

bersemayamnya intelegensi serta pola pikir rasional yang mengendalikan serta mengawasi dorongan keinginan buta dari *id*. *Ego* tidak boleh disamakan dengan apa yang dalam psikologi nonanalisis diberi nama *ego* atau Aku. Aktivitasnya bersifat sadar, prasadar, maupun tak sadar. Untuk sebagian besar *ego* bersifat sadar, contohnya persepsi lahiriah, persepsi batin, dan proses-proses intelektual. Contoh aktivitas prasadar dapat dikemukakan fungsi ingatan. Aktivitas tak sadar dijalankan dengan mekanisme-mekanisme pertahanan adalah tugas *ego* untuk mempertahankan kepribadiannya sendiri dan menjamin penyesuaian dengan lingkungan sekitar, dan untuk memecahkan konflik-konflik dengan realitas dan konflik antara keinginan-keinginan yang tidak cocok satu sama lain. *Ego* juga mengontrol apa yang masuk kesadaran dan apa yang akan dikerjakan. Akhirnya, *ego* menjamin kesatuan kepribadian; dengan kata lain, berfungsi mengadakan sintesis (Bertens, 2006, h.33).

Selain itu, *ego* juga dipandang sebagai aspek eksekutif. Oleh karena itu, *ego* mengontrol serta memilih kebutuhan yang dapat dipenuhi serta cara-cara yang tepat untuk memenuhinya, serta memilih objek-objek yang dapat memenuhi kebutuhan. Dalam menjalankan fungsinya sering kali *ego* mempersatukan pertentangan antara *id* dan *superego* serta dunia luar. Sesungguhnya *ego* adalah derivat dari *id* dan timbul untuk kepentingan kemajuan *superego* dan bukan merintanginya, peran utamanya adalah perantara antara kebutuhan-kebutuhan instingtif dengan keadaan lingkungan demi kepentingan adanya organisme (Muslimin, 2004, h.137).

Sebelumnya, seorang bayi hanya dapat menangis ketika lapar. Kini bila bayi tersebut tumbuh menjadi anak, maka ia tidak lagi menangis pada saat lapar. Ia akan sedapat mungkin berusaha untuk mencari cara dalam memuaskan rasa laparnya itu. Ia akan mencari dan mengambil makanan apa saja yang dijumpainya tanpa memikirkan siapakah yang sesungguhnya memiliki makanan itu. Tindakan yang dilakukan sang anak merupakan tanda bekerjanya *ego* yang tidak lagi hanya bersifat menuntut seperti *id*.

Cara bekerja *ego* menganut prinsip kenyataan (*reality principle*). Salah satu contohnya kecemasan yang terjadi ketika *ego* terlalu stress/tertekan karena tidak mampu menyeimbangkan antara tuntutan *id*, realitas dan *superego*. Kecemasan terdiri dari tiga macam, yaitu.

- 1) *Objective anxiety* (ketakutan berasal dari realita),
- 2) *Neurotic anxiety* (kecemasan karena ingin memuaskan *id*), dan
- 3) *Moral anxiety* (berasal dari moral karena apabila tindakan berlawanan dengan nilai moral maka merasa malu/bersalah).

Untuk mengurangi kecemasan, *ego* mengembangkan sistem pertahanan diri, yang disebut dengan “*Defense Mechanism*”, berikut ini penjelasannya.

- 1) Represi (*Repression*)

Ego menyangkal keadaan yang menimbulkan kecemasan. *Ego* akan menekan perasaan, keinginan, dan pengalaman yang mengancam *ego* ke ketidaksadaran dan disimpan di sana agar tidak mengganggu *ego* lagi.

Menurut Freud, mekanisme pertahanan *ego* yang paling kuat dan luas adalah antara lain, represi (*repression*). Tujuan represi ialah mendorong keluar

impuls-impuls id yang tidak diterima, dari alam sadar dan kembali ke alam bawah sadar. Represi merupakan fondasi cara kerja semua mekanisme pertahanan *ego*. Tujuan dari semua mekanisme pertahanan *ego* adalah untuk menekan (*repress*) atau mendorong impuls-impuls yang mengancam agar keluar dari alam sadar.

Mekanisme represi pada awalnya diajukan oleh Sigmund Freud yang kerap masuk ke ranah teori psikoanalisis. Represi sebagai upaya menghindari perasaan *anxitas*. Sebagai akibat represi, si individu tidak menyadari impuls yang menyebabkan *anxitas* serta tidak mengingat pengalaman emosional dan traumatik di masa lalu (Minderop, 2013, h. 32-33).

2) Sublimasi

Ego akan mengubah atau menggantikan dorongan-dorongan *id* dengan cara mengalihkan energi-energi instingtual ke dalam bentuk tingkah laku yang dapat diterima secara sosial. Sublimasi terjadi bila tindakan-tindakan yang bermanfaat secara sosial menggantikan perasaan tidak nyaman. Sublimasi sesungguhnya suatu bentuk pengalihan. Misalnya, seorang individu memiliki dorongan seksual yang tinggi, lalu ia mengalihkan perasaan tidak nyaman ini ke tindakan-tindakan yang dapat diterima secara sosial dengan menjadi seorang artis pelukis tubuh model tanpa busana (Minderop, 2013, h. 34).

3) Proyeksi

Ego akan mengatribusikan dorongan-dorongan yang mengganggu ke orang/pihak lain atau menyalahkan orang/pihak lain. Setiap individu kerap menghadapi situasi atau hal-hal yang tidak diinginkan dan tidak dapat diterima

dengan melimpahkannya dengan alasan lain. Misalnya, seseorang harus bersikap kritis atau bersikap kasar terhadap orang lain dan menyadari bahwa sikap ini tidak pantas untuk dilakukan, namun sikap yang dilakukan tersebut diberi alasan bahwa orang tersebut layak menerimanya. Sikap ini dilakukan agar tampak lebih baik. Mekanisme yang tidak disadari yang melindungi diri individu dari pengakuan terhadap kondisi tersebut dinamakan proyeksi (Hilgard et al dalam Minderop, 2013, h. 34). Proyeksi terjadi bila individu menutupi kekurangannya dan masalah yang dihadapi atau pun kesalahannya dilimpahkan kepada orang lain (Minderop, 2013, h. 34).

4) Pengalihan (*Displacement*)

Ego akan memindahkan atau melampiaskan dorongan *id* dari objek yang tidak tersedia ke objek yang ada. Pengalihan adalah pengalihan perasaan tidak senang terhadap suatu objek ke objek lainnya yang lebih memungkinkan. Misal adanya impuls impuls agresif yang dapat digantikan sebagai kambing hitam terhadap orang atau objek lainnya. Objek-objek tersebut bukan sebagai sumber frustrasi namun lebih aman dijadikan sebagai sasaran (Minderop, 2013, h. 35).

5) Rasionalisasi (*Rationalization*)

Ego akan menginterpretasikan ulang tingkah laku agar lebih dapat diterima. Rasionalisasi memiliki dua tujuan. Pertama, untuk mengurangi kekecewaan ketika gagal mencapai suatu tujuan dan kedua, memberikan motif yang dapat diterima atas perilaku (Hilgard et al dalam Minderop, 2013, h. 35).

6) Reaksi Formasi (*Reaction Formation*)

Ego akan membentuk perilaku atau pikiran yang berlawanan dengan dorongan-dorongan *Id*. Represi akibat impuls anxitas kerap kali diikuti oleh kecenderungan yang berlawanan yang bertolak belakang dengan tendensi yang ditekan (reaksi formasi). Misalnya, seseorang bisa menjadi syuhada yang fanatik melawan kejahatan karena adanya perasaan di bawah alam sadar yang berhubungan dengan dosa. Ia boleh jadi merepresikan impulsnya yang berakhir pada perlawanannya kepada kejahatan yang ia sendiri tidak memahaminya. Reaksi formasi mampu mencegah seorang individu berperilaku yang menghasilkan anxitas dan kerap kali dapat mencegahnya bersikap antisosial (Minderop, 2013, h. 37).

7) Regresi

Ego akan mengembangkan tingkah laku yang bersifat mundur ke periode atau masa kehidupan yang kurang menekan dan menampilkan tingkah laku yang kekanak-kanakan. Terdapat dua interpretasi mengenai regresi. Pertama, perilaku seseorang yang mirip anak kecil, menangis dan sangat manja agar memperoleh rasa aman dan perhatian orang lain (*retrogressive behavior*). Kedua, ketika seorang dewasa bersikap sebagai orang yang tidak berbudaya dan kehilangan kontrol sehingga tidak sungkan-sungkan berkelahi (*primitivation*) (Hilgard et al dalam Minderop, 2013, h. 38).

8) Agresi dan Apatis

Perasaan marah terkait erat dengan ketegangan dan kegelisahan yang dapat menjurus pada penyerangan. Agresi dapat berbentuk langsung dan

pengalihan (*direct aggression* dan *displaced aggression*). Agresi langsung adalah agresi yang diungkapkan secara langsung kepada seseorang atau objek yang merupakan sumber frustrasi. Bagi orang dewasa, agresi semacam ini biasanya dalam bentuk verbal ketimbang fisik, si korban yang tersinggung biasanya merespon. Agresi yang dialihkan adalah bila seseorang mengalami frustrasi namun tidak dapat mengungkapkan secara puas kepada sumber frustrasi tersebut karena tidak jelas atau tidak tersentuh. Si pelaku tidak tahu ke mana ia harus menyerang; sedangkan ia sangat marah dan membutuhkan sesuatu untuk pelampiasan. Penyerangan kadang-kadang tertuju kepada orang yang tidak bersalah atau mencari kambing hitam (Hilgard et al dalam Minderop, 2013, h. 38-39). Apatitis adalah bentuk lain dari reaksi terhadap frustrasi, yaitu sikap apatis (*apathy*) dengan cara menarik diri dan bersikap seakan-akan pasrah (Minderop, 2013: 39).

9) Fantasi dan *Stereotype*

Ketika individu menghadapi masalah yang demikian bertumpuk, kadang kala mereka mencari solusi dengan masuk ke dunia khayal, solusi yang berdasarkan fantasi ketimbang realitas. *Stereotype* adalah konsekuensi lain dari frustrasi, yaitu perilaku *stereotype* memperlihatkan perilaku pengulangan terus menerus. Individu selalu mengulangi perbuatan yang tidak bermanfaat dan tampak aneh (Hilgard et al dalam Minderop, 2013, h. 39).

Dapat disimpulkan bahwa ego merupakan aspek psikologis dari kepribadian dan timbul karena kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia kenyataan.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan tentang indikator/kriteria yang akan digunakan pada saat menganalisis ego dalam novel *trauma*, yaitu:

- 1) Perilaku tokoh yang didasari oleh kebutuhan bukan keinginan atau nafsu.
- 2) Perilaku tokoh yang didasari oleh sikap hasil interaksi dengan lingkungan sekitar.
- 3) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat kompulsif.
- 4) Perilaku tokoh yang didasari oleh prinsip kenyataan atau realitas.
- 5) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat rasional.
- 6) Perilaku tokoh yang menghilangkan ketegangan dengan mencari objek yang tepat di dunia nyata untuk mengurangi ketegangan.

c. Superego

Superego merupakan wakil dari nilai-nilai/norma masyarakat sebagaimana yang ditafsirkan dan diajarkan oleh orang tua kepada anaknya dalam bentuk perintah dan larangan. Fungsi utamanya adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak. Jadi dalam berfungsinya berpegang pada prinsip kesempurnaan, agar seseorang bertindak sesuai dengan moral masyarakat.

Berkenaan dengan maksud *superego*, Sehandi (2018) mengatakan bahwa “*Superego* berkembang dari *ego* saat manusia mengerti nilai baik dan buruk serta nilai moral” (h.113).

Minderop (2010) menyatakan bahwa, “*superego* mengacu pada moralitas dalam kepribadian. *Superego* sama halnya dengan hati nurani yang

mengenalinya mana yang baik dan buruk (*conscience*). Sebagaimana, *id*, *superego* tidak mempertimbangkan realitas karena tidak bergumul dengan hal-hal realistik, kecuali ketika implus seksual dan agresivitas *id* dapat terpuaskan dalam pertimbangan moral” (h. 22).

Ciri-ciri dari Superego adalah :

- a. Merupakan aspek sosiologis kepribadian karena merupakan wakil nilai-nilai tradisional dan cita-cita masyarakat sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anak-anaknya melalui berbagai perintah dan larangan.
- b. Merupakan aspek moral kepribadian karena fungsi pokoknya adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak sehingga seseorang dapat bertindak sesuatu dengan moral masyarakat.
- c. Dihubungkan dengan ketiga aspek kepribadian, fungsi pokok superego adalah :
 - 1) Merintangi impuls-impuls *id* terutama impuls-impuls seksual dan agresi yang sangat ditentang oleh masyarakat.
 - 2) Mendorong *ego* untuk lebih mengejar hal-hal yang moralistik daripada yang realistik.
 - 3) Mengejar kesempurnaan.

Aktivitas *superego* menyatakan diri dalam konflik dengan *ego* yang dirasakan dalam bentuk emosi seperti rasa bersalah, rasa menyesal, dan lain sebagainya sedangkan menurut Freud dalam (Moesono, 2003) *superego* dibentuk melalui jalan internalisasi, artinya larangan-larangan atau perintah yang berasal dari luar (misalnya orang tua) (h.31). Hal ini diolah sedemikian

rupa sehingga akhirnya terpancar dari dalam. Dengan demikian, larangan yang tadinya dianggap “asing” bagi subjek, akhirnya dianggap sebagai berasal dari subjek sendiri. *Superego* merupakan dasar moral seseorang.

Superego merefleksikan nilai-nilai sosial dan menyadarkan individu atas tuntutan moral. Apabila terjadi pelanggaran nilai, *superego* menghukum *ego* dengan menimbulkan rasa salah. *Ego* selalu menghadapi ketegangan antara tuntutan *id* dan *superego*. Apabila tuntutan ini tidak berhasil diatasi dengan baik maka *ego* terancam dan muncullah kecemasan (*anxiety*). Dalam rangka menyelamatkan diri dari ancaman, *ego* melakukan reaksi defensif atau pertahanan diri (Sehandi, 2018, h.113).

Superego adalah sistem kepribadian yang berisikan nilai-nilai serta aturan-aturan yang bersifat evaluative (menyangkut baik-buruk). Sikap-sikap tertentu dari individu seperti observasi diri, koreksi atau kritik diri juga berasal dari *superego* (Koeswara, 1991, h. 34-35).

Menurut Taniputera (2005), *superego* juga yang menghambat dorongan-dorongan pemuasan yang berasal dari *id*. *Superego* menampilkan hal-hal yang ideal dan bukan nyata. Berbeda dengan *id* yang digerakkan oleh asas kesenangan, *superego* digerakkan oleh asas kesempurnaan. *Superego* terdiri dari nilai-nilai tradisional serta norma-norma ideal dalam masyarakat yang diajarkan oleh orang tua terhadap anaknya (h. 46).

Superego berisi dua aspek: (1) *Conscientious*, segala yang dikatakan tidak baik dan bersifat menghukum dengan memberikan rasa dosa, cenderung akan menjadi *Conscientious* anak; (2) *Ego Ideal*, yaitu apapun yang disetujui

orang dewasa dan membawa hadiah atau kebanggaan, maka cenderung menjadi Ego Ideal. Mekanisme yang menyatukan dua aspek ini ke dalam kepribadian seseorang disebut introjeksi.

Superego terbentuk melalui nilai-nilai dari figur yang berperan, berpengaruh atau berarti bagi individu tersebut. *Superego* memiliki fungsi-fungsi pokok yang diantaranya:

- 1) Mengendalikan *id*, terutama impuls-impuls seksual dan agresif. Agar dorongan-dorongan *id* tersalurkan dalam bentuk aktivitas yang dapat diterima oleh masyarakat.
- 2) Mendorong *ego* untuk menggantikan tujuan-tujuan realistis dengan tujuan-tujuan moralitas.
- 3) Mendorong individu kepada kesempurnaan.

Superego merefleksikan nilai-nilai dan menyadarkan individu atas tuntutan moral. Apabila terjadi pelanggaran nilai, *superego* menghukum *ego* dengan menimbulkan rasa bersalah. Menurut Freud, *superego* terbentuk melalui internalisasi nilai-nilai atau aturan oleh individu dari sejumlah figur yang berperan, berpengaruh, atau berarti bagi individu tersebut seperti orang tua dan guru. Seiring dengan terbentuknya *superego*, berarti pada diri individu telah terbentuk kemampuan untuk mengontrol dirinya sendiri dan melepaskan kontrol dari orang tua.

Sebelumnya anak yang mencari makanan demi memenuhi rasa laparnya merupakan contoh dari *ego*. Bagi kita orang dewasa tentu saja tindakan semacam itu (mengambil makanan orang lain tanpa mengetahui

mencari tahu terlebih dahulu siapa pemiliknya) tidak dapat dibenarkan, dan dapat dikategorikan sebagai pencurian. Disinilah peranan *superego* agar tidak terjadi terus menerus. Oleh karena itu, individu tersebut dapat diterima di masyarakat. Dengan demikian, struktur kepribadian menurut Freud yang terdiri dari tiga aspek yaitu *id*, *ego*, dan *superego* yang ketiganya tidak dapat dipisahkan. Secara umum, *id* bisa dipandang sebagai komponen biologis, *ego* sebagai komponen psikologis, sedangkan *superego* adalah sebagai komponen sosiologis.

Dapat disimpulkan bahwa *superego* mengacu pada moralitas kepribadian atau aspek sosiologis kepribadian yang merupakan wakil dari nilai-nilai tradisional serta cita-cita masyarakat yang diajarkan dengan berbagai perintah dan larangan.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan tentang indikator/kriteria yang akan digunakan pada saat menganalisis *superego* dalam novel *trauma*, yaitu:

- 1) Perilaku tokoh yang didasari oleh nilai-nilai atau norma masyarakat.
- 2) Perilaku tokoh yang didasari oleh hasil internalisasi nilai-nilai dari figur yang berpengaruh.
- 3) Perilaku tokoh yang didasari oleh prinsip kesempurnaan atau bermoral.
- 4) Perilaku tokoh yang didasari oleh sifat sosial.
- 5) Perilaku tokoh yang sadar akan moral.

a. Dinamika Kepribadian

Semiun (2006), menyatakan bahwa tingkat-tingkat kehidupan mental dan bagian-bagian pikiran mengacu pada struktur atau susunan kepribadian, sedangkan kepribadian juga melakukan sesuatu. Dengan demikian, Freud mengemukakan suatu prinsip yang disebut prinsip motivasional atau dinamik, untuk menjelaskan kekuatan-kekuatan yang mendorong di balik tindakan-tindakan manusia. Bagi Freud, manusia termotivasi untuk mencari kenikmatan dan mereduksikan tegangan serta kecemasan. Motivasi disebabkan oleh energi-energi fisik yang berasal dari insting-insting (h.68).

1) Naluri (*Instinct*)

Menurut Semiun (2006), Freud menggunakan kata Jerman (*trieb*) untuk menyebut dorongan atau stimulus dalam individu. Istilah ini lebih tepat jika diterjemahkan sebagai insting, tetapi mungkin lebih tepat jika disebut dorongan atau impuls. Bagi Freud, konsep insting adalah konsep psikologis dan biologis, suatu konsep perbatasan pada batas antara gejala tubuh dan gejala mental. Insting dapat didefinisikan sebagai perwujudan psikologis dari sumber rangsangan somatik dalam yang dibawa sejak lahir. Perwujudan psikologisnya disebut hasrat, sedangkan rangsangan jasmaniahnya dari mana hasrat muncul disebut kebutuhan (h.69).

Secara spesifik dikatakan oleh Minderop (2013: 23-25) bahwa menurut konsep Freud, naluri atau insting merupakan representasi psikologis bawaan dan eksitasi (keadaan tegang dan terangsang) akibat muncul suatu kebutuhan tubuh. Bentuk naluri menurut Freud adalah pengurangan tegangan (*tension*

reduction), cirinya regresif dan bersifat konservatif (berupaya memelihara keseimbangan) dengan memperbaiki keadaan kekurangan. Proses naluri berulang-ulang, tenang, tegang, dan tenang (*repetition compulsion*) (h.23)

2) Macam-macam Naluri

Menurut Freud, naluri yang terdapat dalam diri manusia bisa dibedakan dalam: eros atau naluri kehidupan (*life instinct*) dan *destructive instinct* atau naluri kematian (*death instinct* atau *Thanatos*). Naluri kehidupan adalah naluri yang ditujukan pada pemeliharaan ego. Kata insting atau naluri bagi Freud, pengertiannya bukan semata gambaran yang dirujuk oleh kata itu.

Instinct bagi orang Perancis memunculkan pengertian kemahiran atau semacam penyesuaian biologis bawaan. Misalnya, pada hewan yang memiliki naluri tertentu. Berhubung kata ini tidak mampu mencakup dunia manusia, maka Freud menggunakan istilah lain yang disebutnya pulsi. Pulsi seksual disebutnya *libido*, sedangkan pulsi non-seksual disebut *alimentasi* yang berhubungan dengan hasrat makan dan minum (Minderop, 2013 (h.26)).

3) Naluri Kematian dan Keinginan Mati

Freud meyakini bahwa perilaku manusia dilandasi oleh dua energi mendasar yaitu, pertama, naluri kehidupan (*life instincts* atau *Eros*) yang dimanifestasikan dalam perilaku seksual, menunjang kehidupan serta pertumbuhan. Kedua, naluri kematian (*death instincts* atau *Thanatos*) yang mendasari tindakan agresif dan destruktif. Kedua naluri ini, walaupun berada di alam bawah sadar menjadi kekuatan motivasi (Hilgard dalam Minderop, 2013: 27). Naluri kematian dapat menjurus pada tindakan bunuh diri atau

pengrusakan diri (*self destructive behavior*) atau bersikap agresif terhadap orang lain (Hilgard *et al* via Minderop, 2013(h.27)).

4) Kecemasan (*Anxitas*)

Situasi apapun yang mengancam kenyamanan suatu *organism* diasumsikan melahirkan suatu kondisi yang disebut *anxitas*. Berbagai konflik dan bentuk frustrasi yang menghambat kemajuan individu untuk mencapai tujuan merupakan salah satu sumber *anxitas*. Ancaman dimaksud dapat berupa ancaman fisik, psikis, dan berbagai tekanan yang mengakibatkan timbulnya *anxitas*. Kondisi ini diikuti oleh perasaan tidak nyaman yang dicirikan dengan istilah khawatir, takut, tidak bahagia yang dapat dirasakan melalui berbagai level (Hilgard dalam Minderop, 2013(h.28)).

Hilgard dalam Minderop (2013) menyatakan bahwa Freud mengedepankan pentingnya *anxitas*. Ia membedakan antara kecemasan objektif (*objective anxiety*) dan kecemasan neurotik (*neurotic anxiety*). Kecemasan objektif merupakan respons realistis ketika seseorang merasakan bahaya dalam suatu lingkungan. Menurut Freud kondisi ini sama dengan rasa takut. Kecemasan neurotik berasal dari kata konflik alam bawah sadar dalam diri individu karena konflik tersebut tidak disadari orang tersebut tidak menyadari alasan dari kecemasan tersebut (h.28). Freud percaya bahwa kecemasan sebagai hasil dari konflik bawah sadar merupakan akibat dari konflik antara pulsi *id* (umumnya seksual dan agresif) dan pertahanan dari *ego* dan *superego* (Minderop, 2013(h.28)).

D. Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Sekolah

Sastra sebagai pelajaran di sekolah merupakan materi yang memiliki peranan penting untuk memicu kreativitas peserta didik. Penyebabnya adalah sastra memiliki sisi kemanusiaan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Oleh karena itu, sastra mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap pengembangan kepribadian dan kreativitas peserta didik. Dengan membaca karya sastra, penginderaan seseorang menjadi peka terhadap realitas kehidupan. Panca indera yang peka akan melahirkan kepekaan penghayatan kehidupan sehingga mutu perbendaharaan pengalaman menjadi unggul. Akan tetapi, panca indera yang tidak peka hanya mampu menangkap lingkungannya secara global, kurang mampu menangkap secara detail. Kegiatan ini dapat diimplementasikan melalui kegiatan membaca, menulis, dan mengapresiasi karya sastra. Oleh karena itu, sastra berfungsi sebagai materi pelajaran yang memberikan pengetahuan.

Secara mekanisme, pengajaran sastra di sekolah dapat mencapai tiga pokok kemampuan belajar, yaitu pada kemampuan afektif, kemampuan kognitif, dan kemampuan psikomotorik. Kemampuan afektif adalah kemampuan dasar manusia yang berkaitan dengan emosional seseorang. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh manusia berdasarkan pikiran. Kemampuan psikomotorik adalah kemampuan mengatur sisi kejiwaan untuk bertahan terhadap berbagai persoalan. Ketiga

kemampuan tersebut secara serempak dapat ditemukan dalam pengajaran sastra.

Berkaitan dengan pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah, Martono (2016) mengatakan bahwa “pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan nalar serta kemampuan memperluas wawasan” (h.88). Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah untuk meningkatkan keterampilan dalam berbahasa, berpikir, menalar, dan meningkatkan wawasan pengetahuan. Pembelajaran yang dimaksudkan ini untuk memperkuat kepekaan peserta didik. Peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar untuk memahami informasi secara langsung. Tetapi juga disampaikan secara tidak langsung dengan menggunakan bahan pembelajaran dari sebuah atau suatu cerita. Peranan sastra sangat penting untuk siswa atau pelajar karena sastra dapat meningkatkan kemampuan intelektual, meningkatkan perubahan emosional dan sosial yang muncul kepada individu secara relatif, menumbuhkan sikap nasionalisme, memacu kreativitas untuk berkarya menciptakan dan menulis sastra, serta menghargai dan merasa bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

Kajian karya sastra menjadi kajian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah. Pembelajaran sastra di sekolah lebih menyangkut pada apresiasi sastra. Pembelajaran sastra dilakukan setidaknya dapat membantu siswa dalam empat aspek, yaitu membantu dalam

meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan berbudaya, mengembangkan cipta rasa, serta menunjang dalam pembentukan watak atau karakter. Menurut Martono (dalam Idrus, 2018, h.21-22) menegaskan bahwa dalam kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra yang merupakan belajar memahami manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya yang terkandung di dalam sastra tersebut.

Penggunaan karya sastra dan hasil penelitian mengenai karya sastra dalam proses belajar mengajar di sekolah tentunya tidak sembarangan, dan memiliki tujuan yang sangat penting. Menurut Martono (dalam Idrus, 2018, h.22), tujuan dari pembelajaran bahasa dan sastra ialah membentuk manusia yang terampil dan mampu menggunakan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan dalam berbagai fungsinya.

1. Kurikulum

Berkaitan dengan maksud dari kurikulum, Martono (2016:72) menyatakan bahwa:

Kurikulum merupakan komponen yang berhubungan dengan pengalaman belajar yang harus dimiliki siswa. Lebih lanjut dikatakan bahwa isi kurikulum itu menyangkut semua aspek baik yang berhubungan dengan pengetahuan atau materi pelajaran yang biasanya tergambarkan pada isi setiap mata pelajaran yang diberikan maupun aktivitas dan kegiatan siswa (h.72)

Yuberti (2014), menjelaskan bahwa “dalam kajian tentang pengertian kurikulum di kalangan praktisi pendidikan dan pakar pendidikan, banyak persepsi (tentang pemahaman kurikulum). Oleh karena itu, terdapat

berbagai macam pengertian atau pemahaman mengenai kurikulum” (h.73-74). Beberapa pemahaman tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kurikulum dipandang sebagai suatu bahan tertulis yang berisi uraian tentang program pendidikan satu sekolah yang harus dilaksanakan dari tahun ke tahun.
- b. Kurikulum dilukiskan sebagai bahan tertulis untuk digunakan para guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik.
- c. Kurikulum adalah suatu usaha untuk menyampaikan asas-asas dan ciri-ciri yang penting dari suatu rencana dan bentuk yang sedemikian rupa sehingga dapat dilaksanakan guru di sekolah.
- d. Kurikulum diartikan sebagai tujuan pengajaran, pengalaman-pengalaman belajar, alat-alat pembelajaran dan cara-cara penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan.
- e. Kurikulum dipandang sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum itu merupakan pedoman tertulis yang digunakan guru di sekolah dan merupakan program terencana yang dilaksanakan nyata di kelas.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis genre. Genre merupakan pengelompokan dari suatu peristiwa komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi memiliki tujuan komunikatif yang khas yang juga berbeda dalam wujud komunikasinya. Dengan kurikulum 2013, siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya

berpaku pada penjelasan guru, melainkan para siswa juga bisa mencari pengetahuan tersebut secara mandiri dengan bimbingan oleh guru. Menurut Ediger (2011) *“Many decisions made in curriculum life are philosophical. Few choices are made emprical. This, in the schoolare class setting, teacher and supervisors need to choose from among a following which are quite opposite from each other”* (Banyak keputusan yang dibuat dalam kehidupan kurikulum bersifat filosofis. Beberapa pilihan dibuat secara empiris. Ini, dalam pengaturan kelas sekolah, guru dan pengawas harus memilih di antara yang berikut yang sangat berlawanan satu sama lain) (h. 68). Kurikulum merupakan filsafat pendidikan yang dibuat dalam kehidupan bersifat filosofis, hanya saja sedikit pilihan yang dibuat secara empiris. Oleh karena itu, dalam susunan kelas atau sekolah, para guru dan penyelenggaraan perlu memilih tindakan yang harus dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran di Indonesia sekarang menggunakan kurikulum 2013 (K-13). Pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Karakteristik pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dilihat dari aspek kurikulum 2013 dikembangkan dengan mata pelajaran sehingga pengembangan kurikulum untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia

pada kurikulum 2013 direncanakan secara sistematis oleh guru. Dilihat dari aspek tujuan pembelajaran sastra dapat memupuk kecerdasan dan kemampuan bernalar siswa dalam semua aspek.

2. Silabus

Berkaitan dengan maksud dari silabus, Djuming dan Syamsudduna (2019) menyatakan bahwa:

Istilah silabus dapat didefinisikan sebagai “Garis besar ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok ini atau materi pelajaran”. Silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar (h. 148-149)

BSNP (dalam Djuming dan Syamsudduna (2019)) mengatakan “silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan, pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian” (h. 149)

Silabus adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan dan penyajian materi kurikulum yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat. Dengan kata lain, silabus merupakan seperangkat rencana serta pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun secara

sistematis memuat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar.

Nurhandi (dalam Djuming dan Syamsudduna, 2019) menjelaskan silabus adalah:

- a) Seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas dan penilaian hasil belajar.
- b) Komponen silabus menjawab: (1) kompetensi apa yang akan dikembangkan pada siswa?; (2) bagaimana cara mengembangkannya; (3) bagaimana cara mengetahui bahwa kompetensi sudah dicapai dikuasai siswa?
- c) Tujuan pengembangan silabus dalam membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam menjabarkan kompetensi dasar menjadi perencanaan belajar mengajar.
- d) Sasaran pengembangan silabus adalah guru, kelompok guru mata pelajaran di sekolah, musyawarah guru mata pelajaran dan dinas pendidikan. (h.149-150)

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Dalam KTSP, silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar.

Depdiknas (dalam Djuming dan Syamsudduna, 2019) menyatakan "silabus berarti (1) kerangka unsur pendidikan disajikan dalam runtutan yang logis, atau dalam tingkatan yang makin meningkat, (2) ikhtisar suatu pelajaran (h.150). McKay menyatakan bahwa "silabus secara mendasar berkaitan dengan apa yang dipelajari (Djuming dan Syamsudduna, 2019, h.150). Sementara Nunan (dalam Djuming dan Syamsudduna, 2019, h.150), silabus berkaitan dengan penyeleksian dan pengurutan isi. Adapun Brown (dalam Djuming dan Syamsudduna, 2019, h.150), silabus merupakan cara mengorganisasikan pengajaran materi. Hal ini senada dengan Wilikins (dalam Djuming dan Syamsudduna, 2019, h.150), silabus merupakan spesifikasi isi pengajaran bahasa yang telah diseleksi dan disusun berdasarkan jenjangnya dengan tujuan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Djuming dan Syamsudduna (2019) mengatakan silabus pada dasarnya menjawab permasalahan sebagai berikut:

- a) Kompetensi apa saja yang harus dicapai siswa sesuai dengan yang di rumuskan oleh standar isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar).
- b) Materi Pokok/pembelajaran apa saja yang dibahas dan dipelajari peserta didik untuk mencapai standar isi.
- c) Kegiatan apa saja yang seharusnya diskenariokan oleh guru sehingga peserta mampu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar.
- d) Indikator apa saja yang harus di rumuskan untuk mengetahui ketercapaian Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi.

- e) Bagaimana cara mengetahui ketercapaian kompetensi berdasarkan indikator sebagai acuan dalam menentukan jenis dan aspek yang akan dinilai.
- f) Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mencapai standar isi tertentu.
- g) Sumber belajar apa yang dapat diperdayakan untuk mencapai Standar Isi tertentu (h.151)

Berkaitan dengan manfaat silabus, Djuming dan Syamsudduna (2019) menyatakan bahwa:

Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian. Artinya, silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran untuk satu standar kompetensi maupun satu kompetensi dasar. Silabus juga bermanfaat sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan belajar secara klasikal, kelompok kecil, atau pembelajaran secara individual. Kegiatan pembelajaran yang dipilih juga akan mengacu pada sumber/media/bahan atau materi yang telah ditetapkan pada silabus. (h.151-152)

Dengan demikian, silabus adalah seperangkat rencana yang rinci mengenai pengajaran dan materi berdasarkan jenjang kelas dalam bentuk kerangka yang akan di implementasikan dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

BSNP menyatakan beberapa prinsip yang mendasari pengembangan silabus antara lain: ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual, fleksibel, memperhatikan perkembangan kebutuhan siswa, dan menyeluruh. Hal ini akan diuraikan di bawah ini.

- a) Ilmiah: keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- b) Relevan : cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik.
- c) Sistematis: komponen komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
- d) Konsisten: ada hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.
- e) Memadai: cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.
- f) Aktual dan Kontekstual: cakupan indikator, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
- g) Fleksibel: keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi variasi peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat. Sementara itu, materi ajar ditentukan berdasarkan dan atau memperhatikan kultur daerah

masing-masing. Hal ini dimaksudkan agar kehidupan peserta didik tidak terabaikan dari lingkungannya.

- h) Memperhatikan perkembangan dan kebutuhan siswa. Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan penyajian materi dalam silabus disesuaikan dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologis siswa (Djuming dan Syamsudduna, 2019, h.152)

3. HOTS

Higher Order of Thinking Skill (HOTS) adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Higher Order of Thinking Skill* (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kreatif dan kritis. *High Order Thinking Skills* (HOTS) menurut Thomas & Thorne (dalam Nugroho, 2018), *High Order Thinking Skills* (HOTS) adalah cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. Hal tersebut dapat diartikan jika cara berpikir dalam *High Order Thinking Skills* (HOTS) tidak hanya sekedar mengingat tetapi mampu menganalisis (h.16). Menurut Saputra (2016), *High Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem*

solving, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (h.91). *High Order Thinking Skills* (HOTS) ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Menurut Newman dan Wehlage (dalam Widodo, 2013) dengan *High Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas (h.162). Menurut Vui (dalam Kurniati, 2014) *High Order Thinking Skills* (HOTS) akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan (h.62).

Menurut Saputra (2016), tujuan utama dari *High Order Thinking Skills* (HOTS) adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (h.91-92). Jadi, Pembelajaran *High Order Thinking Skills* (HOTS) bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu berpikir kritis,

kreatif, dan inovatif, serta mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Oleh karena itu, pada Kurikulum 2013 (K13), siswa diharapkan untuk mencapai tingkat mencipta atau mengkreasi. Hal ini menuntut guru sebagai ujung tombak pendidikan untuk menyusun strategi dan media pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut. *Konsep dari High Order Thinking Skills (HOTS)* didasari oleh beberapa pendapat, seperti bisa dilihat pada tabel berikut:

<i>Problem Solving</i>	Taksonomi	Taksonomi Bloom	High Order
<i>Krulik & Rudnick (1998)</i>	Kognitif <i>Original (1956)</i>	Revisi <i>Ander & Krathwohi (2001)</i>	<i>Thinking Skills</i>
<i>Recall (dasar)</i>	<i>Basic Knowledge</i>	<i>Remember</i>	
	<i>Comprehense</i>	<i>Understand</i>	
	<i>Application</i>	<i>Apply</i>	
<i>Critical Creative</i>	<i>Analysis</i>	<i>Analize</i>	<i>Critical Thinking</i>
	<i>Synthesis</i>	<i>Evaluate</i>	<i>Creative Thinking</i>
	<i>Evaluation</i>	<i>Create</i>	<i>Problem Solving</i>
			<i>Decision Making</i>

Problem Solving menurut pandangan Krulik & Rudnick adalah sebuah proses, artinya dimana setiap individual menggunakan pengetahuan yang diperoleh, keterampilan, pemahaman yang kemudian digunakan dalam situasi baru. Proses dimulai dengan membandingkan dan menyimpulkan kemudian peserta didik harus memadukan apa yang telah dipelajari dan menerapkannya pada situasi baru. Pola pemecahan masalah menurut pandangan Krulik & Rudnick dijabarkan dalam langkah-langkah yang dapat diajarkan kepada peserta didik, yaitu, (1) membaca sebuah permasalahan, (2) mengembangkan informasi, (3) memilih strategi, (4) menyelesaikan masalah, dan (5) memeriksa kembali dan meluaskan.

Terlihat pada tabel di atas, Bloom membagi domain kognitif menjadi enam level berpikir yaitu, (1) *knowledge* atau pengetahuan tentang mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, (2) *comprehension* atau memahami makna dari materi, (3) *application*, menggunakan pengetahuan pada situasi baru dan situasi yang belum pernah dialami sebelumnya atau menerapkan aturan atau prinsip-prinsip, (4) *analysis*, mengidentifikasi dan memahami bagian-bagian materi atau keseluruhan materi, (5) *synthesis*, menggabungkan elemen untuk membentuk keseluruhan yang baru, dan (6) *evaluation*, memeriksa atau menilai secara hati-hati berdasarkan beberapa kriteria.

Revisi taksonomi bloom yang dilakukan oleh Anderson dan Krathwohl lebih berfokus pada bagaimana domain kognitif lebih hidup dan aplikatif bagi pendidik dan praktik pembelajaran yang diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengolah dan merumuskan tujuan pembelajaran dan strategi penilaian yang efisien. Ketiga konsep di atas yang menjadi dasar *High Order Thinking Skills* (HOTS) merujuk pada aktivitas menganalisis, mengevaluasi, mencipta pengetahuan yang disesuaikan dengan konseptual, prosedural dan metakognitif. Menurut Krathwohl (2002) dalam A revision of Bloom's Taxonomy, menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4) yaitu kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep secara utuh, mengevaluasi (C5) yaitu kemampuan menetapkan derajat

sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu, dan mencipta (C6) yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan luas, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Menurut Hamidah (2018), mengatakan ranah dalam Taxonomi Bloom digunakan untuk menuju kemampuan berpikir tingkat tinggi atau sebagai indikator pengukuran *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang meliputi menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

- 1) *Analyze* (menganalisis) yaitu memisahkan materi menjadi bagian-bagian penyusunannya dan mendeteksi bagaimana suatu bagian berhubungan dengan satu bagiannya yang lain, meliputi:
 - a) *Differentiating* (membedakan) terjadi ketika peserta didik membedakan bagian yang tidak relevan dan yang relevan atau dari bagian yang penting ke bagian yang tidak penting dari suatu materi yang diberikan.
 - b) *Organizing* (mengorganisasikan) menentukan bagaimana suatu bagian elemen tersebut cocok dan dapat berfungsi bersama-sama di dalam suatu struktur.
 - c) *Attributing* (menghubungkan) terjadi ketika peserta didik dapat menentukan suatu inti atau menggarisbawahi suatu materi yang diberikan.
- 2) *Evaluate* (mengevaluasi) yaitu membuat keputusan berdasarkan kriteria yang standar, seperti mengecek dan mengkritik, meliputi:
 - a) *Checking* (mengecek) terjadi ketika peserta didik mengecek ketidak konsistenan suatu proses atau hasil, menentukan proses atau hasil yang

memiliki kekonsistenan internal atau mendeteksi keefektifan suatu prosedur yang sudah diterapkan.

- b) *Critiquing* (mengkritisi) terjadi ketika peserta didik mendeteksi ketidak konsistenan antara hasil dan beberapa kriteria luar atau keputusan yang sesuai dengan prosedur masalah yang diberikan.
- 3) *Create* (menciptakan) yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren atau membuat hasil yang asli, seperti menyusun, merencanakan dan menghasilkan, meliputi:
 - a) *Generating* (menyusun) melibatkan penemuan hipotesis berdasarkan kriteria yang diberikan.
 - b) *Planning* (merencanakan) suatu cara untuk membuat rancangan untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan.
 - c) *Producing* (menghasilkan) membuat sebuah produk. Pada *producing*, peserta didik diberikan deskripsi dari suatu hasil dan harus menciptakan produk yang sesuai dengan deskripsi yang diberikan.

Indikator pengukuran *High Order Thinking Skills* (HOTS) dapat disimpulkan bahwa pencapaian berpikir dapat diukur dengan berbagai kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

High Order Thinking Skills (HOTS) melibatkan beragam penerapan proses berpikir dalam situasi-situasi kompleks dan terdiri dari banyak variabel. *High Order Thinking Skills* (HOTS) di dalamnya termasuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognisi dan kreatif. Semua keterampilan tersebut

aktif ketika seseorang berhadapan dengan masalah yang tidak biasa, ketidakpastian, pertanyaan dan pilihan.

1) Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skills*)

Kata *kritikos* berarti ‘pertimbangan’ sedangkan *kriterion* mengandung makna ‘ukuran baku’ atau ‘standar’. Secara etimologi, kata kritis mengandung makna ‘pertimbangan yang didasarkan pada suatu ukuran baku atau standar’. Demikian secara etimologi berpikir kritis mengandung makna suatu kegiatan mental yang dilakukan seseorang untuk dapat memberi pertimbangan dengan menggunakan ukuran tertentu. Hal tersebut seperti pendapat Ryder (dalam Tawil, 2013) yang menyatakan keterampilan berpikir kritis sangat penting didalam aktivitas-aktivitas harian manusia dan hanya pribadi-pribadi yang cakap yang memiliki kemampuan untuk berkembang (h.7). Sedangkan Watson dan Glaser (dalam Hamidah, 2018) menjabarkan bahwa:

Berpikir kritis adalah (1) sikap penyelidikan yang melibatkan kemampuan untuk mengenali keberadaan dan penerimaan kebutuhan umum untuk mengenali keberadaan dan penerimaan kebutuhan umum untuk bukti dalam apa yang ditegaskan untuk menjadi kenyataan, (2) pengetahuan tentang alam dari kesimpulan yang valid, abstraksi, dan generalisasi dimana bobot akurasi berbagai jenis bukti ditentukan secara logis, dan (3) keterampilan dalam menggunakan dan menerapkan diatas sikap dan pengetahuan (h.90).

Bobbi De Porter. dkk (dalam Hamidah, 2018) mendefinisikan bahwa berpikir kritis adalah salah satu keterampilan tingkat tinggi yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik selain keterampilan berpikir kreatif. Oleh karena itu, *High Order Thinking Skills* (HOTS) sebagai *critical*

thinking didefinisikan sebagai keterampilan memberikan keputusan (*judgment*) menggunakan alasan yang logis dan ilmiah (h.91-92).

Pengertian keterampilan berpikir kritis di atas dapat disimpulkan jika kemampuan berpikir dalam level kritis adalah mampu menyampaikan sesuatu dengan berbagai pertimbangan dan alasan yang masuk akal yang mampu dilakukan oleh pribadi yang cakap.

2) Keterampilan Berpikir Kreatif (*Creative Thinking Skills*)

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Hal itu *menggabungkan* ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan. Liliarsari (dalam tawil, 2013) mendefinisikan berpikir kreatif yaitu:

Keterampilan mengembangkan atau menentukan ide atau gagasan asli, estetis dan konstruktif, yang berhubungan dengan pandangan dan konsep serta menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir (h.60).

McGroger (dalam Hamidah, 2018) mengatakan berpikir kreatif adalah berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu (h.97). Sementara menurut Martin (dalam Hamidah, 2018) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk (h.97).

Berdasarkan pengertian berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan yang mencakup

hal atau ide baru yang dimiliki dan mampu dikembangkan untuk mencapai tujuan.

3) Keterampilan Pemecahan Masalah (*Problem Solving Skills*)

Masalah adalah suatu hal yang akan selalu dihadapi oleh setiap manusia. Masalah yang ditimbulkan dapat diatasi dengan memikirkan solusi untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Seperti yang dikatakan Santrock (dalam Hamidah, 2018) bahwa pemecahan masalah adalah mencari cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan. Pemecahan masalah merupakan upaya untuk mengatasi rintangan yang menghambat jalan menuju solusi. Keterampilan pemecahan masalah adalah bagian integral dari semua pembelajaran dan melibatkan identifikasi hambatan-hambatan atau pola tak terduga, mencoba berbagai prosedur dan evaluasi atau pembenaran solusinya. Pemecahan masalah sebagai proses penerapan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke situasi baru dan yang tidak biasa (atau tidak terduga). Keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang melibatkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis. Keterampilan dasar dalam memecahkan masalah meliputi beberapa hal, diantaranya keterampilan menganalisis masalah, keterampilan mengaitkan konsep yang relevan dengan masalah, dan keterampilan merencanakan alternative penyelesaian yang tepat (h.100).

Penjabaran teori pemecahan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa masalah akan datang pada setiap individu dan dapat mencari solusi untuk

memecahkan masalah tersebut dengan pengetahuan atau keterampilan dasar yang dimiliki dalam mengelola dan menganalisa masalah yang terjadi agar dapat mencapai tujuan.

Dalam penerapan beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*), belajar penemuan (*Discovery/ inquiry*) menjadi peluang bagi guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran pada level *High Order Thinking Skills* (HOTS). Pada prakteknya, penerapan pembelajaran *High Order Thinking Skills* (HOTS) bukan hal yang mudah dilaksanakan oleh guru. Disamping guru harus benar-benar menguasai materi dan strategi pembelajaran, guru pun dihadapkan pada tantangan dengan lingkungan dan *intake* siswa yang diajarnya. Adapun karakteristik pembelajaran pada *High Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu:

- a) Berfokus pada pertanyaan
- b) Menganalisis / menilai argumen dan data
- c) Mendefinisikan konsep
- d) Menentukan kesimpulan
- e) Menggunakan analisis logis
- f) Memproses dan menerapkan informasi
- g) Menggunakan informasi untuk memecahkan masalah

Higher Order Thinking Skill (HOTS) menunjukkan pemahaman terhadap informasi dan bernalar (*reasoning*) bukan hanya sekedar

mengingat informasi. Guru tidak hanya menguji ingatan, sehingga kadang-kadang perlu untuk menyediakan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan dan siswa menunjukkan pemahaman terhadap gagasan, informasi dan memanipulasi atau menggunakan informasi tersebut. Teknik kegiatan-kegiatan lain yang dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif siswa dalam bentuk menjawab pertanyaan-pertanyaan inovatif.

Dapat disimpulkan *High Order Thinking Skills* (HOTS) terjadi ketika peserta didik terlibat dengan apa yang mereka ketahui sedemikian rupa untuk mengubahnya, artinya siswa mampu mengubah atau mengkreasi pengetahuan yang mereka ketahui dan menghasilkan sesuatu yang baru. Melalui *High Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas, dimana kemampuan ini jelas memperlihatkan bagaimana peserta didik bernalar.

4. Tujuan Pembelajaran

Menurut Nurgiyantoro (dalam Martono, 2016) bahwasannya tujuan pembelajaran merupakan suatu hal yang harus ada dalam semua kegiatan, termasuk di dalamnya kegiatan pembelajaran dan penilaian. Tujuan akan memberikan pegangan dan arah yang jelas, memaksa kita untuk selalu berpijak pada kenyataan dan berpikir dengan pengertian yang konkret dan khusus dari pada yang kabur dan tanpa batas (h.71).

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, Martono (2016:88) mengatakan bahwasannya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, serta kemampuan memperluas wawasan. Pembelajaran ini diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Pembelajaran sastra dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi karya sastra. Kegiatan mengapresiasi sastra berkaitan erat dengan latihan mempertajam perasaan, penalaran, dan daya khayal, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya, dan lingkungan hidup (h.88).

Tujuan pembelajaran akan memberikan pegangan yang kuat bagi guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran untuk mengkreasikan berbagai pengalaman belajar yang akan diajarkan kepada peserta didik. Bagi peserta didik, tujuan pembelajaran dapat memberikan informasi tentang apa yang diharapkan dari proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran di satu pihak, menyarankan pada bentuk-bentuk atau kategori-kategori tertentu hasil belajar, komponen tujuan berhubungan dengan arah atau hasil yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia ialah membentuk manusia Indonesia yang terampil dan mampu menggunakan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan dalam berbagai fungsinya dan memunyai sikap yang positif terhadap bahasa nasionalnya sesuai dengan tuntutan pembangunan. Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk

berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan sastrawan Indonesia.

Menurut Abidin (2012, h.214) pembelajaran sastra secara utuh memiliki empat tujuan utama, yakni sebagai berikut.

1) Membantu melatih keterampilan berbahasa

Pembelajaran sastra dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Siswa dilatih agar keterampilan dan mahir berbahasa Indonesia melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis teks sastra. Dalam pengajaran sastra, siswa dapat melatih keterampilan menyimak dengan mendengarkan suatu karya yang dibacakan oleh guru atau siswa lainnya secara langsung atau pun melalui rekaman. Siswa dapat melatih kemampuan berbicara dengan ikut berperan dalam suatu drama. Siswa juga dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan membacakan puisi atau prosa cerita. Selain itu, siswa juga dapat mendiskusikan analisis sebagai bentuk apresiasi sastra dan menuliskan hasil diskusinya sebagai bahan latihan keterampilan menulis.

2) Meningkatkan pengetahuan budaya

Sastra berkaitan erat dengan semua aspek tentang manusia dan alam lingkungannya termasuk budaya sebagai latar pendukung. Rahmanto (dalam Asyura, 2014) menyatakan bahwa "Melalui pembelajaran sastra diharapkan siswa mampu menghayati nilai-nilai luhur suatu budaya termasuk budaya yang terkandung dalam teks sastra" (h.133).

3) Mengembangkan daya cipta dan rasa

Pengembangan daya cipta dan rasa peserta didik dapat diasah melalui proses pembelajaran. Rahmanto (dalam Asyura, 2014) menyatakan bahwa “Kecakupan pembelajaran sastra dalam hal ini dikembangkan berdasarkan kecakapan yang bersifat indra, penalaran, afektif, sosial, dan religius” (h.134).

4) Menunjang pembentukan watak

Pembelajaran sastra hendaknya mampu membina siswa untuk memiliki perasaan yang tajam dalam pembentukan watak yang individualis dan sosialis. Rahmanto (dalam Asyura) menyatakan bahwa “Watak positif yang dapat diajarkan melalui teks sastra seperti kebahagiaan, kebebasan, kesetiaan, solidaritas, dan cinta kasih” (h.134).

5. Materi Pembelajaran

Berkaitan dengan materi Pembelajaran, Yuberti (2014) mengatakan bahwa:

Materi pembelajaran merupakan muatan yang bersifat baik ilmiah maupun non ilmiah yang akan dipelajari siswa. Materi pembelajaran biasanya meliputi definisi, struktur, ciri-ciri, jenis, langkah, faktor, dan lain sebagainya dari topik muatan yang dipelajari. Selama proses pembelajaran berlangsung dalam menyajikan materi tertentu suasana yang diharapkan ialah suasana yang proaktif baik guru maupun siswa, misalnya suasana yang santai (tidak baku). Selesai sudah pembelajaran yang sampai dapat diciptakan apabila materi-materi pembelajaran yang dipelajari dapat melekat lebih lama dalam otak siswa (h.14).

Sejalan dengan pendapat di atas mengenai materi ajar, pendapat berikut ini tidak jauh berbeda, yaitu:

Materi pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pembelajaran yang berpusat pada materi pembelajaran, materi pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Jadi dapat dikatakan materi pembelajaran adalah bahan utama yang harus dimiliki oleh seorang pengajar. Apabila guru tidak memiliki pedoman berupa bahan ajar maka tidak akan terlaksana dengan baik proses pembelajaran tersebut, kecuali guru tersebut sudah memahami apa yang hendak dibicarakan terhadap peserta didiknya (Martono, 2016, h.98)

Materi pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (Djumingin dan Syamsudduha, 2019, h.323-323) . Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Suprawoto (dalam Djumingin dan Syamsudduha, 2019, h.323) mengatakan bahwa materi ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran merupakan informasi alat dan atau materi yang dipergunakan oleh guru untuk perencanaan dan pelaksanaan implementasi pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan perangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan sama yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Menurut Khairullah, Priyadi, & Martono (2021), materi ajar merupakan panduan atau pedoman yang digunakan guru ketika memberikan materi pembelajaran. Materi ajar yang berasal dari kompetensi dasar tersebut harus sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Materi ajar yang baik juga harus

menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah dan keadaan yang terjadi sehingga harus dilakukan beberapa penyesuaian agar materi tersebut juga layak untuk digunakan. Hasil penyesuaian dan dapat dikatakan layak dari kompetensi dasar dan materi ajar berpengaruh terhadap tujuan dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Anwar (2011, h.102) menegaskan bahwa materi pembelajaran merupakan satu di antara 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 oleh guru hendaknya mengacu pada kurikulum atau yang termuat dalam silabus yang penyampaianya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa.

Prastowo (2015, h.16) mengungkapkan bahwa “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.” Adapun menurut Ruhimat (2011, h.152) “Bahan ajar atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.” Sedangkan Hamdani (2011, h.120) menyatakan bahwa “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.”

6. Keterbacaan

Keterbacaan merupakan suatu istilah yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Sitepu (2015, h.120), “Keterbacaan adalah sejauh mana siswa dapat memahami bahan pelajaran yang disampaikan dengan ragam bahasa tulis.” Keterbacaan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan membaca siswa, ketepatan kaidah-kaidah bahasa, struktur bahasa, pilihan kata, dan gaya bahasa yang digunakan. Jika faktor-faktor tersebut terpenuhi dengan baik, maka tingkat keterbacaan siswa juga tinggi. Keterbacaan ada dalam bidang pendidikan membaca yang memperlihatkan kesulitan materi yang harus dibaca. Keterbacaan merupakan suatu bentuk pengukuran untuk seseorang dalam kemampuannya dalam membaca, kemudian hasilnya akan diurutkan dalam bentuk peringkat.

Bahasa dan sastra memiliki keterkaitan yang sangat erat. Pada dasarnya untuk bisa memahami sastra, siswa harus mampu dan terampil berbahasa. Pembelajaran sastra ditujukan dalam pengembangan kemampuan siswa dalam mengapresiasi produk sastra. Pemilihan bahan ajar berdasarkan aspek keterbacaan disadari atas kemudahan siswa memahami dan menghayati inti pembelajaran sastra. Berkenaan dengan pemakaian bahasa, ada empat aspek yang akan memengaruhi tingkat keterbacaan, yakni pertama, penggunaan ejaan yang baku dalam hal ini sesuai dengan PUEBI. Kedua, ketepatan diksi (pilihan kata). Ketiga, keefektifan kalimat. Keempat, kepaduan komposisi yang ditandai dengan

kesatuan gagasan dan pertautan antara bagian yang membangun wacana. Selain itu, ada tiga ide utama yang berkaitan dengan keterbacaan, antara lain sebagai berikut.

1) Kemudahan membaca

Hal ini berhubungan dengan bentuk tulisan atau tifografi, ukuran huruf, dan lebar spasi, serta hal-hal yang berkaitan dengan aspek grafika.

2) Kemenarikan

Hal ini berhubungan dengan minat pembaca, kepadatan ide bacaan, dan keindahan gaya tulisan yang berkaitan dengan aspek penyajian materi.

3) Kesesuaian

Hal ini berhubungan dengan kata dan kalimat, panjang pendek, frekuensi, bangun kalimat, dan susunan paragraf. Aplikasi dan penerapan kaidah bahasa tersebut diwujudkan dengan pertimbangan tingkat kematangan atau kemampuan berpikir siswa. Untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas-kelas rendah struktur kalimatnya harus sederhana. Dari segi diksi, kata-kata yang dipilih adalah kata-kata konkrit dan dekat dengan pengalaman anak. Demikian seterusnya hingga tingkat kesulitan teks sesuai dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak. Untuk buku-buku teks nonbahasa disarankan agar struktur kalimat yang dipakai dalam buku pelajaran bahasa Indonesia maupun teks pendukung sebagai bahan ajar (Depdiknas, 2003, h.4).

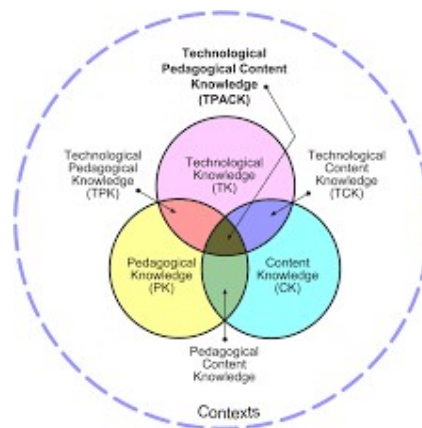
7. TPACK

Menurut Mishra & Koehler (2006), *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) merupakan salah satu jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) adalah suatu integrasi sistem pembelajaran yang sempurna dimana guru dapat mengorganisir kelas dengan kondusif dan siswa mampu memahami materi atau bahkan berkarya melalui penemuan baru. Pembangunan apersepsi siswa dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Ariani (2015) yang mengatakan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) adalah gambaran unik bagaimana guru mengintegrasikan teknologi, metode dan materi ajar menjadi suatu kesatuan yang selaras. Komponen pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten merupakan tiga gabungan yang utuh dalam *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK), yang bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan dasar ketika seseorang belajar memahami bagaimana teknologi bisa meningkatkan kesempatan dan pengalaman belajar siswa, sekaligus untuk mengetahui pedagogik yang benar dalam meningkatkan isi dalam pembelajaran dan mempelajari materi pelajaran (h.82).

Komponen *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) dijelaskan dalam www.tpack.org oleh Mishra & Koehler (2008) bahwa “*TPACK is an emergent from of knowledge that goes beyond all three core component (Content, Pedagogy, and Technology), technological pedagogical content knowledge is an understanding that emerges from interactions among content, pedagogy and technology knowledge*”. TPACK adalah dasar dari mengajar efektif dengan teknologi, memerlukan pemahaman tentang representasi dari konsep-konsep yang menggunakan teknologi, teknik pedagogis yang menggunakan teknologi dalam cara yang konstruktif untuk mengajarkan materi, pengetahuan tentang apa yang membuat konsep sulit atau mudah untuk belajar dan bagaimana teknologi dapat membantu memperbaiki beberapa masalah yang dihadapi siswa dan teori epistemologi, dan pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk membangun pengetahuan untuk mengembangkan metode/cara baru atau memperkuat yang lama.

Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) adalah kerangka kerja yang mencoba memahami hubungan antara pengetahuan tentang pengajaran (*pedagogical knowledge*), dan penggunaan teknologi (*technology knowledge*). Dalam *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK), pengetahuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Integrasi teknologi dianggap sebagai sebagai komponen pengajaran yang terkait erat dan termasuk juga dalam PCK (Oyanagi dan Satake, 2016). *Technological*

Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) sangat berperan sebagai kerangka dalam menyusun program pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan siswa berdasarkan materi pembelajaran melalui penerapan teknologi. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) yang diterapkan guru akan menggambarkan pengetahuan yang dimiliki guru terkait materi ajar, metode mengajar dan teknologi untuk pembelajaran termasuk bagaimana mengintegrasikan ketiga komponen tersebut ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pada perkembangannya, *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) telah menjadi kerangka kerja atau *framework* yang dapat digunakan untuk menganalisis pengetahuan guru terkait dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran Koehler & Mishra (2009) ; Cox & Graham (2009); Koehler, Mishra, & Cain, (2013). Berikut ini gambaran TPACK *framework*.



Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)

Framework (Mishra & Koehler, 2008)

TPACK terbentuk atas perpaduan 3 jenis pengetahuan dasar, yaitu *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK), *Content Knowledge* (CK). Hasil perpaduan 3 pengetahuan dasar tersebut, menghasilkan 4 pengetahuan baru, meliputi *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), *Technological Content Knowledge* (TCK), *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), dan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Gambar di atas dengan jelas memperlihatkan interelasi antara 3 pengetahuan dasar yang menghasilkan 4 pengetahuan. Berikut ini penjelasan setiap domain pengetahuan TPACK yang disarikan dari Mishra & Koehler (2006 & 2008), Koehler & Mishra (2009) dan Koehler, Mishra, & Cain (2013).

Technological knowledge (TK) atau pengetahuan teknologi merupakan pengetahuan tentang berbagai jenis teknologi sebagai alat, proses, maupun sumber. Jadi, *Technological Knowledge* (TK) merupakan pengetahuan dasar mengenai teknologi dan pengoperasian alat-alat perangkat digital. Perlunya penguasaan beberapa media pembelajaran yang berupa mesin bertenaga listrik semisal proyektor, alat-alat laboratorium, pengoperasian sistem computer dan penggunaannya. Penguasaan teknologi dapat mengembangkan media pembelajaran yang ada supaya menjadi lebih menarik, efisien serta interaktif. Misalnya saat melakukan simulasi, untuk menghemat biaya penelitian, pendidik dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan simulasi digital. *Pedagogical knowledge* (PK) atau pengetahuan

pedagogik yaitu pengetahuan tentang teori dan praktik dalam perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran. *Pedagogical Knowledge* (PK), pedagogik merupakan kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 secara rinci menjabarkan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan seorang guru untuk mengelola pembelajaran yang tersusun atas pemahaman terhadap siswa, perencanaan kelas, implementasi pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan mengaktualisasikan segenap potensi siswa. Pengetahuan pedagogik diantaranya meliputi peranan pendidik sebagai motivator peserta didik dan keterampilan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat, melakukan penataan atau manajemen kelas agar proses pembelajaran menjadi kondusif. *Content knowledge* (CK) atau pengetahuan konten adalah pengetahuan tentang konten atau materi pelajaran yang harus dipelajari oleh guru dan diajarkan kepada siswa. Jadi, *Content Knowledge* (CK), pengetahuan dasar mengenai disiplin ilmu dan materi pembelajaran perlu dipahami dengan benar oleh para pengajar. Informasi yang semakin menyebar dengan cepat membuat peserta didik leluasa untuk mengeksplorasi lebih. Pendidik sebagai sumber pengetahuan di sekolah mesti memberikan pemahaman yang sesuai dan tidak menimbulkan keambiguan. Kecakapan dalam bidang ilmu juga terkadang membuat pendidikan memiliki kekhasan dalam pemikirannya pada suatu kajian.

Pedagogical content knowledge (PCK) atau pengetahuan pedagogik konten merupakan pengetahuan pedagogik yang berhubungan dengan konten khusus. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), gagasan ini merupakan gagasan pertama yang dicetuskan oleh Shulman (1986), inti pemikirannya adalah tentang pengajaran efektif yang memisahkan konten pembelajaran dan pedagogik. Kesesuaian antara metode pembelajaran, manajemen pengaturan kelas dan materi yang disampaikan akan membuat konstruksi pemahaman menjadi lebih mudah diterima. Contohnya ketika pembelajaran eksak atau matematika, maka metode pembelajaran yang lebih tepat adalah dengan menggunakan metode ceramah atau ekspositori sehingga dasar teori dapat dipahami dengan baik. Selanjutnya, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya dengan bantuan guru. *Technological content knowledge* (TCK) atau pengetahuan teknologi konten adalah pengetahuan tentang timbal balik antara teknologi dengan konten. *Technological Content Knowledge* (TCK), meliputi penguasaan pengetahuan dasar mengenai teknologi dan konten pembelajaran. Teknologi yang semakin menunjukan kemajuan memberikan dampak positif bagi pendidik. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk dengan memanfaatkan teknologi, namun, media yang menarik jika tidak disertai penguasaan materi yang baik dapat menyebabkan ketidaksesuaian tujuan pembelajaran. Contohnya pada saat guru menggunakan proyektor, apabila seorang pengajar belum begitu

menguasai materi, ia akan menuliskan keseluruhan materinya di dalam projector tersebut sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak menjadi efektif. *Technological pedagogical knowledge* (TPK) atau pengetahuan teknologi pedagogik adalah pengetahuan tentang berbagai teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar dan pembelajaran. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), menyatukan dua pengetahuan dasar, yaitu teknologi dan pedagogik. Pengetahuan mengenai manajemen penataan kelas dan metode pembelajaran yang tepat membuat pendidik memahami perangkat atau sistem teknologi apa yang tepat dan efektif digunakan untuk mengkonstruksi pemahaman siswa. Bahkan beberapa pendekatan pedagogis dapat semakin berkembang apabila diintegrasikan dengan teknologi.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) atau pengetahuan teknologi pedagogik dan konten adalah pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang tepat pada pedagogik yang sesuai untuk mengajarkan suatu konten dengan baik. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) dapat dikatakan suatu interaksi dan integrasi antara ketiga pengetahuan dasar teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran. Pembelajaran dengan metode *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) akan menunjukkan adanya keefektivan karena adanya penguasaan operasi teknologi media pembelajaran yang dibarengi keahlian pengaturan metode pembelajaran dan media yang digunakan. Penguasaan materi

oleh guru akan membuat pembelajaran lebih terarah. Ketujuh pengetahuan tersebut perlu dikuasai oleh calon guru masa depan yang akan mengajar dalam lingkungan belajar yang dipenuhi dengan berbagai instrumen teknologi. Supaya guru dapat menggunakan teknologi yang tepat pada pedagogik yang sesuai untuk konten yang spesifik dengan baik.

Guru profesional harus memiliki kompetensi TPACK yang memadai, karena TPACK berada dalam ranah empat kompetensi utama seorang guru yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Pengintegrasian TPACK mampu meningkatkan kepercayaan diri serta peningkatan kompetensi konten, pedagogis, dan teknologi guru dalam mendesain pembelajaran. Oleh sebab itu pola pengembangan kompetensi guru dengan TPACK merupakan jalan yang sesuai untuk menjamin terlaksananya pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi. Sebelum dilakukan pengembangan kompetensi guru, harus dianalisis kondisi kemampuan TPACK guru yang akan menjadi landasan perumusan kebijakan. TPACK dianggap sebagai *framework* yang dapat memberikan arah baru bagi guru untuk memecahkan masalah tentang bagaimana mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran di kelas (Hewitt, 2008).

Dapat disimpulkan bahwa *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) merupakan salah satu jenis pengetahuan

baru yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran. Selain menjadi suatu jenis pengetahuan baru, *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) telah menjadi kerangka kerja atau *framework* yang dapat digunakan untuk menganalisis pengetahuan guru terkait dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Jadi *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) ini merupakan sebuah kerangka teoretis dimana tujuannya adalah untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan, dengan cara mengintegrasikan kemampuan dan aplikasi berbagai bidang.

8. Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Menurut Musfiqon dan Nurdyansyah (2015), model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, *inquiry learning* (Permendikbud 103 Tahun 2014) (h.38). Secara bahasa model adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu obyek, sistem atau konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi (Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015, h.132).

Menurut Budiyanto (2016, h.10) ada empat ciri model pembelajaran yang tidak dimiliki oleh strategi dan prosedur lainnya. Empat ciri tersebut.

- a. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya,
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai),
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan
- d. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Secara fungsional, model pembelajaran ialah sebagai sarana komunikasi yang penting, baik itu tentang berbicara di kelas maupun praktik mengajari siswa.

Dalam model pembelajaran ada yang dinamakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inquiry (Sufanti, 2014, h.28).

9. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Cara tersebut diyakini dapat membantu kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik. Rahyubi (2012, h.236) mengungkapkan bahwa “Metode adalah suatu model cara

yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar-mengajar agar berjalan dengan baik”. Menurut Rozak (2012, h.15) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan “Cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, memberi latihan, dan lain-lain) mengenai suatu bahan kajian kepada peserta didik. Pemilihan dan penentuan metode dengan mengacu pada metode berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Oleh karena itu, harus dipilih metode pembelajaran yang tepat untuk kompetensi yang akan dicapai.”Metode yang digunakan guru sebaiknya disesuaikan dengan materi yang diberikan kepada peserta didik. Cara ini dilakukan agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan dan tujuan guru serta peserta didik. Guru memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menilai, menghargai, dan menganalisis karya sastra sesuai metode yang digunakan.

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Uno (2014) metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu (h.2). Metode pembelajaran menurut Sofan Amri (dalam Nurdyansah dan Fahyuni, 2016, h.19) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Metode adalah prosedur yang

digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan metode pembelajaran sangat bervariasi, hal tersebut tentu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh seorang guru. Metode pembelajaran berkedudukan sebagai alat motivasi, alat strategi, dan alat untuk mencapai tujuan. Berdasarkan hal tersebut, metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru menjalankan fungsinya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelas.

10. Pendekatan Pembelajaran

Berkaitan dengan pendekatan pembelajaran, Guh dalam Yuberti (2014) mengemukakan bahwa:

Pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengungkap mengupayakan siswa berinteraksi dengan lingkungan. Ada dua kategori pendekatan pembelajaran, yakni pendekatan pembelajaran berorientasi guru, dan pendekatan pembelajaran berorientasi siswa. Pendekatan yang inovatif dalam strategi pembelajaran perlukan untuk mengaktifkan keterlibatan siswa secara mandiri dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada proses penemuan dan pencarian (h.90)

Menurut Khairullah, Priyadi, & Martono (2021) Pendekatan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik 5M (Mengamati, Mempertanyakan, Mengumpulkan Informasi, Menalar, dan Mengomunikasikan) digunakan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3). Pengembangan keterampilan (KD-4) dilanjutkan dengan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran

disajikan sebagai berikut.(a) Mengamati, (b) menanya (c) mengumpulkan Informasi, (d) menalar dan (e) mengomunikasikan.

Musfiqon dan Nurdyansyah (2015), mengemukakan bahwa “pendekatan pembelajaran dapat diartikan kumpulan metode dan cara yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran”(h.37). Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologis peserta didik, dinamika sosial, serta dinamika sistem pendidikan di setiap negara yang terus berubah (Musfiqon dan Nurdyansyah (2015, h.41). Ada beberapa macam pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar, antara lain:

a. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual berlatar belakang bahwa peserta didik belajar lebih bermakne dengan melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan alamiah, tidak hanya sekedar mengetahui, mengingat, dan memahami. Barko dan Putman (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015), mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kontekstual, tenaga pendidik memilih konteks pembelajaran yang tepat bagi peserta didik dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan hidupan nyata dan lingkungan di mana anak hidup dan berada serta dengan budaya yang berlaku dalam masyarakat (h.37)

Dirjen Dikmenum (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015), mengemukakan pembelajaran kontekstual memiliki potensi tidak hanya untuk mengembangkan ranah pengetahuan dan keterampilan proses, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, nilai, serta kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah yang terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari melalui interaksi dengan sesama teman, misalnya melalui pembelajaran kooperatif, sehingga juga mengembangkan keterampilan sosial (h.42).

Schaible, Klopfer, dan Reghven (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual melibatkan peserta didik dalam masalah yang sebenarnya dalam penelitian dengan menghadapkan anak didik pada bidang penelitian, membantu mereka mengidentifikasi masalah yang konseptual atau metodologis dalam bidang penelitian dan mengajak mereka untuk merancang cara dalam mengatasi masalah. (h.42)

b. Pendekatan Konstruktivisme

Menurut Suwarna (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015) Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pendekatan kontekstual yaitu Bahwa pendekatan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba (h.42).

Caprio, McBrien Brandt, dan Nik Azizah (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015) mengemukakan bahwa:

Kelebihan teori konstruktivisme ialah belajar berpeluang membina pengetahuan secara aktif melalui proses saling pengaruh antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru. Pembelajaran terdahulu dikaitkan dengan pembelajaran terbaru. Perkaitan ini dibina sendiri oleh pengajar. Menurut teori konstruktivisme, konsep konsep yang dibina dalam struktur kognitif seseorang akan berkembang dan berbuah apabila mendapat pengetahuan atau pengalaman baru (h.42).

Pendekatan konstruktivisme sangat penting dalam proses pembelajaran kerana belajar di galakkan membina konsep sendiri dengan menghubungkan perkara yang dipelajari dengan pengetahuan yang sedia ada pada mereka. Dalam proses ini belajar dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sesuatu perkara.

c. Pendekatan Deduktif-Induktif

1) Pendekatan Deduktif

Suwarna (dalam Musfiquon dan Nurdyansyah, 2015), mengemukakan bahawa pendekatan deduktif ditandai dengan pemaparan konsep, definisi dan istilah-istilah pada bagian awal pembelajaran. Pendekatan deduktif dilandasi oleh suatu pemikiran bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik bila peserta didik telah mengetahui wilayah persoalannya dan konsep dasarnya (h.44)

Major (dalam Musfiquon dan Nurdyansyah, 2015), menyatakan bahwa “dalam pembelajaran dengan pendekatan deduktif dimulai dengan menyajikan Generalisasi atau konsep. Dikembangkan melalui kekuatan argumen logika. Contoh urutan pembelajaran: (1) definisi disampaikan; dan (2) memberi contoh, dan beberapa tugas mirip contoh dikerjakan

peserta didik dengan maksud untuk menguji pemahaman peserta didik tentang definisi yang disampaikan (h.44).

2) Pendekatan Induktif

Ciri utama pendekatan induktif dalam pengelolaan pengolahan informasi adalah menggunakan data untuk membangun konsep atau untuk memperoleh pengertian. Data yang digunakan mungkin merupakan data salah atau dapat pula berupa kasus-kasus nyata yang terjadi di lingkungan. Major (dalam Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015), menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan induktif efektif untuk mengajar konsep atau generalisasi. Pembelajaran diawali dengan memberikan contoh-contoh atau kasus-khusus menuju konsep atau generalisasi. Peserta didik melakukan sejumlah pengamatan yang kemudian membangun dalam suatu konsep atau generalisasi. Peserta didik tidak harus memiliki pengetahuan utama berupa abstraksi, tetapi sampai pada abstraksi tersebut setelah mengamati dan menganalisis apa yang diamati (Musfiqon dan Nurdyansyah, 2015, h.42))

d. Pendekatan Konsep dan Proses

1) Pendekatan Konsep

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konsep berarti peserta didik dibimbing memahami suatu bahasan melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalamnya. Dalam proses pembelajaran tersebut penguasaan konsep dan sub konsep yang menjadi fokus. Dengan beberapa metode peserta didik dibimbing untuk memahami konsep.

2) Pendekatan Proses

Pada pendekatan proses, tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan proses seperti mengamati, berhipotesa, merencanakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan. Pendekatan keterampilan proses digunakan dan dikembangkan sejak kurikulum 1984. Penggunaan pendekatan proses menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan belajar.

Dalam pendekatan proses, ada dua hal yang mendasar yang harus selalu dipegang pada setiap proses yang berlangsung dalam pendidikan. Pertama, proses mengalami. Pendidikan harus sungguh menjadi suatu pengalaman pribadi bagi peserta didik. Dengan proses mengalami, maka pendidikan akan menjadi bagian integral dari diri peserta didik; bukan lagi potongan-potongan pengalaman yang disodorkan untuk diterima, yang sebenarnya bukan miliknya sendiri.

e. Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat

Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat merupakan pendekatan yang menjadi embrio dalam pendekatan saintifik. Dalam pendekatan ini telah di rancang bahwa belajar itu merupakan proses pencarian pengetahuan, pemahaman, serta skill yang harus dilakukan secara sistematis sesuai kaidah dan langkah ilmiah. Hal ini didasarkan pada hakikat manusia yang selalu ingin tahu dengan cara melakukan pembuktian dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran juga diterapkan langkah-langkah ilmiah.

Dalam pembelajaran ada yang dikenal dengan model pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran yang bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Model pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik yang membantu siswa untuk menginternaslisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Pembelajaran inovatif merupakan suatu pemaknaan terhadap proses pembelajaran yang bersifat kompreherensif yang berkaitan dengan berbagai teori pembelajaran modern yang berlandaskan pada inovasi pembelajaran. Seperti teori belajar konstruktifis dan teori lainnya.

Dari segi definisinya, pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Model pembelajaran inovatif ini merupakan proses menciptakan lingkungan di mana siswa dapat mempelajari hal-hal baru secara teratur dan berpikir untuk mempertanyakan hal-hal atau menemukan ide-ide baru dari pikirannya sendiri. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh perancangan proses

pembelajaran dimulai. Hubungan antara guru dan siswa menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa dan subyek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran dengan mengacu pada pembelajaran aktif dan inovatif.

Macam-macam model pembelajaran inovatif yang telah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran dan berikut beberapa diantaranya.

1) Model Pembelajaran Inovatif *Jigsaw*

Pada model pembelajaran inovatif *Jigsaw* guru akan membagi siswa dalam kelompok kecil yang setipe kelompoknya terdiri dari tiga sampai lima orang. Setiap kelompok akan membahas topik yang sama namun setiap anggota dalam kelompok tersebut memiliki tugas yang berbeda-beda.

Anggota kelompok akan berkumpul dengan anggota dari kelompok lain yang memiliki tugas yang sama dengannya untuk berdiskusi mengenai tugas yang diberikan. Setelah diskusi selesai dilakukan, para anggota kelompok akan kembali ke dalam kelompoknya masing-masing.

Setiap anggota dalam kelompok harus menjelaskan kepada kelompoknya mengenai hasil diskusi yang dilakukannya dimana anggota yang lain harus mendengarkan dan tidak hanya memahami atau mengerti terhadap tugas yang diberikan kepadanya saja namun juga harus memahami atau mengerti tugas dari anggota lain dalam kelompoknya.

Diakhir pelajaran, secara acak guru akan menunjuk satu orang untuk menjelaskan hasil diskusi yang dilakukan dalam kelompok. Siswa lain yang tidak mendapatkan tugas untuk menjelaskan, diharuskan untuk memberikan pendapat atau pertanyaan berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh siswa tersebut diskusi akan ditutup dengan kesimpulan dari guru.

2) Model Pembelajaran Inovatif *Group to Group Exchange*

Pada model pembelajaran *inovatif group to group exchange* guru akan membagi para siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima anggota didalamnya. Kemudian guru akan memberikan tugas berupa topik yang berbeda-beda untuk setiap kelompoknya. Setiap kelompok harus melakukan observasi, menjabarkan, melakukan analisis dan berpikir secara kritis terhadap topik yang diberikan. Selanjutnya secara bergantian juru bicara dari setiap kelompok akan menjelaskan hasil diskusi yang dilakukan dalam kelompoknya. Setelah penjelasan selesai diberikan, kelompok lain akan memberikan pertanyaan dan setiap dalam kelompok tersebut wajib memberikan jawaban untuk setiap pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain terhadap topik yang dijelaskan oleh kelompoknya. Diakhir pembelajaran, guru akan kembali menerangkan topik yang disampaikan oleh setiap kelompok dan menarik kesimpulan dari hal tersebut.

3) Model Pembelajaran Inovatif *Decision Making*

Model pembelajaran *decision making* akan melatih para siswa berpikir secara kreatif, kritis dan logis untuk mencari penyebab dan jalan keluar dari setiap masalah yang dihadapinya. Pembelajaran diawali dengan penejelasan secara yang dilakukan oleh guru mengenai sebuah topik yang dinantinya akan menjadi tugas para siswa. Setelah selesai menjelaskan, guru akan meminta kepada siswa untuk menggali lebih untuk menemukan fakta baru yang belum terungkap.

Untuk dapat menemukan fakta serta jalan keluar dari sebuah permasalahan yang diangkat maka para siswa harus membuat jawaban sementara atau hipotesa. Hipotesa yang dibuat akan diuji kebenarannya dengan cara melakukan observasi. Untuk mencari informasi sebanyak mungkin, maka melakukan klasifikasi untuk menentukan bagian atau kelompok mana saja yang dinilai penting atau tidak dan langkah terakhir yang harus dilakukan adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan dibuat untuk membuktikan apakah hipotesa atau jawaban sementara. Ini dibuat agar dapat menjadi jalan keluar dan dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Serta, supaya masalah yang sama tidak terjadi lagi.

4) Model Pembelajaran Inovatif *Debate*

Model pembelajaran inovatif *debate*, guru akan membagi siswa ke dalam dua kelompok besar yang terdiri dari satu kelompok pro dan satu kelompok kontra. Hal ini pula ditujukan terhadap satu kasus atau

permasalahan yang diangkat. Setiap anggota kelompok baik itu kelompok pro atau kontra akan memberikan pendapat terhadap kasus yang sedang dibahas. Selama debat berlangsung, guru akan menuliskan dipapan tulis mengenai hal atau poin-poin penting apa saja yang didapatkan. Setelah debat selesai, guru akan meminta para siswa untuk merangkum kesimpulan dari debat yang mereka lakukan berdasarkan hal atau poin-poin penting yang ada di papan tulis.

Berikut ini ada beberapa metode-metode pembelajaran inovatif yang berlandaskan paradigma *konstruktivistik*, yang harus dipahami dan diaplikasikan oleh guru bahasa dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar.

1) *Reasoning and Problem Solving*

Reasoning merupakan bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (retensi), yang meliputi: *basic thinking* (memahami konsep), *critical thinking* (menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang fokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, serta melakukan analisis dan refleksi) , dan *creative thinking* (menghasilkan produk orisinal, efektif, kompleks, inventif, pensintesis, dan penerap ide).

Aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*.

Dalam pembelajaran, metode *reasoning and problem solving* memiliki lima langkah yaitu: (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan), (2) mengeksplorasi dan merencanakan (mengorganisasi informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) menyeleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar, dan geometri), (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternatif pemecahan, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, dan memformulasikan masalah-masalah variatif yang orisinal).

2) *Inquiry Training*

Metode inquiry training merupakan kegiatan pembelajaran dengan melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya

diri (Komara, 2014; Burhanuddin, 2017; dan Mudlofir dan Rusdiah, 2017). Dalam metode ini terdapat tiga prinsip kunci, yaitu: pengetahuan bersifat tentatif (menghendaki proses penelitian secara berkelanjutan), manusia memiliki sifat ingin tahu yang ilmiah (mengindikasikan pentingnya siswa melakukan eksplorasi), dan manusia mengembangkan *individuality* secara mandiri (kemandirian akan bermuara pada pengenalan jati diri dan sikap ilmiah).

Metode *inquiry training* memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) menghadapi masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan, (2) menemukan masalah (memeriksa hakikat objek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilnya masalah), (3) mengkaji dan eksperimentasi (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis), (4) mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

3) *Problem-based Instruction*

Problem-based instruction adalah metode pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah yang otentik. Dalam pemerolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta,

mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Metode *problem-based learning* memiliki lima langkah, yaitu: (1) guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu yang berkaitan (masalah bisa untuk satu unit pelajaran atau lebih, bisa untuk pertemuan satu, dua, atau tiga minggu, bisa berasal dari hasil seleksi guru atau dari eksplorasi siswa) (2) guru membantu siswa mengklarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu diinvestigasi (investigasi melibatkan sumber-sumber belajar, informasi, dan data yang variatif, melakukan survei dan pengukuran), (3) guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan (bagaimana mereka memecahkan masalah dan apa rasionalnya), (4) mengorganisasikan laporan (makalah, laporan lisan, model, program komputer, dan lain-lain), dan (5) presentasi (dalam kelas melibatkan semua siswa, guru, bila perlu melibatkan administrator dan anggota masyarakat).

4) Pembelajaran Perubahan Konseptual

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang sesungguhnya berasal dari pengetahuan yang secara spontan diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan. Sementara pengetahuan baru dapat bersumber dari intervensi di sekolah yang keduanya bisa konflik, kongruen, atau masing-masing berdiri sendiri. Dalam kondisi konflik kognitif, siswa dihadapkan pada tiga pilihan, yaitu: (1)

mempertahankan intuisinya semula, (2) merevisi sebagian intuisinya melalui proses asimilasi, dan (3) mengubah pandangannya yang bersifat intuisi tersebut dan mengakomodasikan pengetahuan baru. Perubahan konseptual terjadi ketika siswa memutuskan pada pilihan yang ketiga. Agar terjadi perubahan konseptual, belajar melibatkan pembangkitan dan restrukturisasi konsepsi-konsepsi yang dibawa oleh siswa sebelum pembelajaran. Ini berarti bahwa mengajar tidak melakukan transmisi pengetahuan tetapi memfasilitasi dan memediasi agar terjadi proses negosiasi makna menuju pada proses perubahan konseptual. Proses negosiasi makna tidak hanya terjadi atas aktivitas individu secara perorangan, tetapi juga muncul dari interaksi individu dengan orang lain melalui *peer mediated instruction*.

Metode pembelajaran perubahan konseptual memiliki enam langkah pembelajaran yaitu: (1) sajian masalah konseptual dan kontekstual, (2) konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, (3) konfrontasi sangkalan berikut strategi-strategi demonstrasi, analogi, atau contoh-contoh tandingan, (4) konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, (5) konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, dan (6) konfrontasi pertanyaan-pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

5) *Group Investigation*

Ide metode *group investigation* bermula dari perspektif filosofis terhadap konsep belajar. Untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Metode *group investigation* memiliki enam langkah pembelajaran yaitu: (1) *grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan), (2) *planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajarinya, siapa melakukan apa, apa tujuannya), (3) *investigation* (saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi), (4) *organizing* (anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis), (5) *presenting* (salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan (6) *evaluating* (tiap-tiap siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, siswa dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman).

6) *Problem-based Learning*

Problem-based learning adalah salah satu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan

masalah-masalah praktis, berbentuk illstructured, atau open-ended melalui stimulus dalam belajar.

Problem-based learning memiliki karakteristik sebagai berikut:

(1) belajar dimulai dengan suatu permasalahan, (2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*).

Problem-based learning dilaksanakan dengan delapan langkah, yaitu: (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan (8) menguji solusi permasalahan.

11. Media pembelajaran

Menurut Arsyad (2011) media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (h.3). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk kepentingan kegiatan pembelajaran. Kata media

bersal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Latuheru (dalam Djumingin dan Syamsudduha (2019)) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah materi, alat, dan metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi dalam komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ide, sehingga ide itu sampai kepada penerima (h. 363).

Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Hamalik (dalam Djumingin dan Syamsudduha, 2019, h.364), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan memengaruhi psikologi siswa. Menurut Latuheru (dalam Djumingin dan Syamsudduha, 2019, h.364), media pembelajaran memiliki fungsi utama yakni untuk meningkatkan interaksi antara guru dan murid. Browns, Lewis, dan Harclerod (dalam Djumingin dan Syamsudduha, 2019, h.364), media pembelajaran berperan semakin penting untuk memungkinkan siswa mencapai manfaat dari belajar secara individual. Penyajian materi pembelajaran memerlukan media pembelajaran

seperti gambar, diagram, film, rekaman audio video, komputer, dan lain-lain (Yuberti, 2014, h.16).

Menurut Harjanto (2011, h.243), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meninggikan juga hasil belajar siswa. Manfaat dari media pembelajaran ini adalah.

- 1) Materi pelajaran lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa, media juga memungkinkan siswa lebih menguasai tujuan pelajaran dengan baik.
- 2) Metode mengajar yang dilakukan oleh guru akan bervariasi, tidak hanya berpaku pada perkataan guru. Sehingga akan mengurangi rasa bosan pada siswa.
- 3) Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan melakukan kegiatan mengamati, menanya, dan mendemonstrasikan apabila ada.
- 4) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

12. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk melihat kualitas dari peserta didik dan akan dipertimbangkan apakah peserta didik sudah memenuhi kualitasnya selama pembelajaran. Adapun pendapat mengenai evaluasi menurut Asrul, Ananda, dan Rosnita dalam buku mereka yang berjudul Evaluasi

Pembelajaran (2014, h.2) menyatakan, evaluasi pembelajaran yang dilakukan bukan hanya untuk menilai hasil belajarnya saja tetapi juga proses yang dilewati oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Stufflebeam, dkk (dalam Ahmad, 2015) mendefinisikan evaluasi sebagai “*The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives*”. Artinya evaluasi merupakan proses penggambaran, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk merumuskan suatu alternatif keputusan (h.4). Sudjiono dalam Ahmad (2015) mengatakan bahwa secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, dalam bahasa Indonesia berarti penilaian. Akar katanya adalah *value* yang artinya nilai. Jadi istilah evaluasi menunjukkan pada suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu (h.4)

Frey, Barbara A., and Susan W. Alman dalam Ahmad (2015:4) mendefinisikan evaluasi sebagai “*Evaluation The systematic proses of collecting, analyzing, and interpreting information to determine the extent to which pupil are achieving intruactional objektives*. Artinya evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk menentukan sejauh mana siswa yang mencapai tujuan instruksional. Viviane dan Gilbert de Lansheere dalam Ahmad (2015, h.4) menyatakam bahwa evaluasi adalah proses penentuan apakah materi dan metode pembelajaran telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi adalah kegiatan mengukur dan

melihat menilai. Mungkin lebih bersifat kuantitatif, sedangkan penilaian bersifat kualitatif. Penentuan yang bisa dilakukan salah satunya dengan cara memberikan tes kepada pembelajar. Terlihat di sana bawa acuan tes adalah tujuan pembelajaran. (Ahmad, 2015, h.4). Menurut Nurgiantoro (dalam Martono, 2016) fungsi penilaian/evaluasi Salah satunya ialah, untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan yang berupaya berbagai komponen yang telah ditetapkan dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Martono, 2016, h.24).

Menurut Sudjana (1990) evaluasi pembelajaran adalah proses pemberian atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (h.31). Guru perlu melakukan evaluasi pembelajaran, hal tersebut untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran sastra di sekolah telah dilaksanakan apakah sudah sesuai dengan tujuan atau belum. Pemilihan evaluasi dalam pembelajaran sastra harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sastra itu sendiri. Bentuk evaluasi yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sastra adalah bentuk evaluasi apresiatif. Bentuk apresiatif sangat tepat sebagai evaluasi pembelajaran sastra karena hakikat dari karya sastra itu sendiri yang memungkinkan timbulnya interpretasi yang sangat beragam dan berbeda antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, sehingga dalam hal ini bentuk dalam evaluasi harus berbentuk isian dalam dan bukan dalam bentuk pilihan ganda.

Evaluasi pembelajaran merupakan alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran memberikan umpan balik mengenai kemajuan belajar siswa. Selain itu, evaluasi juga membantu guru untuk membuat keputusan-keputusan mengenai kebutuhan siswa dan perencanaan pembelajaran selanjutnya oleh sebab itu, penilaian harus menjadi bagian yang tidak terpisah dari program pembelajaran itu sendiri.

Guru harus terbuka untuk menerima pandangan dari peserta didik selama proses pembelajaran tentang cara guru mengajar, pemilihan bahan ajar dan proses penilaian yang dilakukan oleh guru. Guru menilai proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi harus ditinjau secara keseluruhan agar guru mengetahui kelebihan dan kekurangan cara mengajar, kondisi peserta didik, materi dan bahan ajar, maupun penilaian selama kegiatan pembelajaran.

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang terencana atau terprogram. Pada pembelajaran sastra evaluasi sangat penting dilakukan, dengan adanya evaluasi guru dapat mengetahui hasil dari proses belajar mengajar yang telah terlaksana. Kegiatan evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai kesempatan misalnya pada awal penyajian (pretes), pada akhir penyajian (postes), pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, tes akhir semester, dan tes akhir tingkat nasional (Ujian Nasional). Kegiatan evaluasi ini tidak cukup dilakukan sekali melainkan secara berkesinambungan. Evaluasi memiliki beberapa

fungsi di antaranya sebagai pengukur pencapaian standar siswa atas apa yang dipelajari, sebagai dorongan dan tantangan belajar para siswa, dan sebagai perkiraan untuk membantu menentukan bahan yang tepat untuk berbagai bentuk pembelajaran dan pelatihan selanjutnya.

Evaluasi yang diberikan kepada siswa yakni berbentuk tes dengan uraian. Hal ini bertujuan untuk melihat tingkat kemampuan siswa dalam memenuhi kompetensi pembelajaran. Artinya, ada tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Jika dalam suatu pembelajaran memiliki dua tujuan pembelajaran, maka terdapat dua tes yang masing-masing berfungsi untuk mengukur tujuan-tujuan tersebut.

Evaluasi yang dilakukan oleh guru yakni menggunakan teknik penilaian berupa tes uraian dan rubrik. Kedua bentuk evaluasi ini memiliki tujuan yang sama yakni mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi ajar. Bentuk tes uraian digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai unsur-unsur instrinsik dalam novel. Bentuk tes uraian adalah tes berisi soal yang diberikan kepada siswa dalam bentuk soal uraian (pertanyaan esai yang mengarahkan siswa untuk menganalisis unsur insrinsik novel). Tes uraian juga digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan ajar atau materi ajar.

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kurikulum 2013 menerapkan penilaian autentik untuk menilai kemajuan belajar peserta didik yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam kegiatan evaluasi, guru berperan sebagai penilai yang menilai secara keseluruhan dari penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran. Evaluasi dibagi menjadi tiga macam, yaitu evaluasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial (Kemendikbud, 2016). Dengan demikian penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku sesuai budi pekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran. Sasaran penilaian Kurikulum 2013 oleh pendidikan pada ranah sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap spiritual yang dimaksud adalah keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kemampuan siswa dalam mengamalkan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketaatan beribadah, berperilaku bersyukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, dan toleransi dalam beribadah. Sikap sosial, meliputi jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan

percaya diri. Evaluasi sikap dapat dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi, penilaian diri, teman sebaya, dan penilaian jurnal yang dimiliki oleh wali kelas, guru mata pelajaran, dan guru Bimbingan Konseling (BK).

b. Penilaian Pengetahuan

Kemendikbud (2016) menjelaskan bahwa “penilaian pengetahuan (KI-3) dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam berbagai tingkatan proses berpikir”. Penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Pendidikan menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan mengacu pada kemampuan siswa dalam menerapkan materi yang telah diajarkan oleh guru. Setiap mata pelajaran memiliki kekhasan dalam jenis-jenis keterampilan. Evaluasi keterampilan dapat dilakukan dengan praktik unjuk kerja, proyek, produk, portofolio, dan tertulis.

Setiap evaluasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan harus terdiri dari petunjuk/perintah, soal, rubrik penilaian, dan kunci jawaban. Petunjuk/perintah merupakan ketentuan yang memberikan arah atau bimbingan bagaimana sesuatu harus dilakukan dalam melakukan

evaluasi/penilaian. Soal merupakan seperangkat pertanyaan atau tugas yang telah direncanakan untuk memperoleh informasi tentang apa yang hendak diketahui yang mempunyai jawaban yang dianggap benar. Rubrik merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan oleh guru dalam menilai atau memberikan tingkatan dari hasil pekerjaan siswa. Rubrik perlu memuat daftar karakteristik yang diinginkan dan yang perlu ditunjukkan dalam suatu pekerjaan siswa. Hal ini disertai dengan panduan atau kriteria untuk mengevaluasi masing-masing karakteristik tersebut. Sedangkan kunci jawaban merupakan jawaban yang dianggap benar dari seperangkat pertanyaan atau tugas yang telah direncanakan.

Dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan hal paling penting dalam tahapan pembelajaran, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Evaluasi pembelajaran juga kegiatan yang dilakukan untuk melihat kualitas peserta didik apakah sudah memenuhi kriteria yang ditentukan atau belum, sehingga nanti akan dipertimbangkan dan diambil keputusan berdasarkan kemampuannya.