BAB II

KAJIAN TEORI

1. Hakikat *Quantum Teaching*

1. Pengertian *Quantum Teaching*

Quantum Teaching merupakan salah satu proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran Quantum Teaching mencakup petunjuk untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif merancang pengajaran, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar.

Quantum Teaching merupakan suatu proses pembelajaran dengan menyediakan latar belakang dan strategi untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan membuat proses tersebut menjadi lebih menyenangkan. Cara ini memberikan sebuah gaya mengajar yang memperdayakan siswa untuk berprestasi lebih dari yang dianggap mungkin juga membantu guru untuk memperluas ketrampilan siswa, sehingga guru akan memperoleh kepuasan yang lebih besar dari pekerjaannya.[6]

Quantum Teaching berarti pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya yang menyertakan segala kaitan interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar dalam kelas. Interaksi ini mencakup unsur – unsur untuk belajar efektif yang

[6] Bobi deporter, *Quantum Teaching*. (lapis PGMI) hal 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempengaruhi kesuksesan siswa sehingga dapat mengubah kemampuan bakat siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

Kerangka pembelajaran *Quantum Teaching* adalah sebagai berikut:

a. Tumbuhkan

Guru membuat pertanyaan tentang kemampuan siswa dengan memanfaatkan pengalaman siswa dan mencari tanggapan , manfaat serta komitmen siswa. Guru membuat strategi dengan melakukan aplikasi ataupun cerita tentang pelajaran yang bersangkutan

b. Alami

Guru memanfaatkan pengetahuan dan keingintahuan siswa berdasarkan pengalaman siswa dan mampu mengasah otak siswa agar dapat menyelesaikan masalah. Siswa dapat memahami informasi ataupun kegiatan serta memanfaatkan fasilitas yang ada sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Namai

Pemberian nama atau (simbol – simbol) ataupun identitas dan mendefinisikan suatu pertanyaan. Guru mengajarkan konsep, ketrampilan berfikir, dan strategi belajar dengan menggunakan gambar, warna, alat bantu, kertas atau alat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang lainnya. Siswa dapat mengetahui informasi, fakta, tempat dan sebagainya berdasarkan pengetahuan tersebut.

d. Demonstrasikan

Guru memberi peluang untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan siswa ke dalam pembelajaran yang laindan ke dalam kehidupannya. Siswa dapat memperagakan atau mengaplikasikan tingkat kecakapannya dengan pelajaran.

e. Ulangi

Guru mengulangi hal – hal yang kurang jelas bagi siswa. Siswa dapat dengan mudah memahami dan mengetahui pelajaran tersebut. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajarkan pengetahuan kepada siswa yang lain.

f. Rayakan

Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong siswa memperkuat rasa tanggung jawab dan mengamati proses belajar sendiri. Pujian yang didapatkan akan mendorong siswa agar tetap dalam keadaaan bersemangat dalam proses belajar mengajar.[7]

[7]Bobi deporter, *Quantum Teaching*. (lapis PGMI) hal 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

a. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adnya pola pikir". Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan reseprentasi dari variabel – variabel didalam teori tersebut.[8]

Pola pikir dan komponen – komponen yang terdapat didalam desaign sistem pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk model yang dipresentasikan dalam bentuk grafis atau *flow chart.*

Sedangkan model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan salah satu proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran *Quantum Teaching* mencakup petunjuk untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif merancang pengajaran, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar.

Quantum Teaching merupakan suatu proses pembelajaran dengan menyediakan latar belakang dan strategi untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan membuat proses tersebut menjadi lebih menyenangkan. Cara ini memberikan

[8]Patoni Ahmad, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta, PT Bina Ilmu, 2004) hal 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah gaya mengajar yang memperdayakan siswa untuk berprestasi lebih dari yang dianggap mungkin juga membantu guru untuk memperluas ketrampilan siswa, sehingga guru akan memperoleh kepuasan yang lebih besar dari pekerjaannya.

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.[9] Jika seseorang akrab denga gaya belajarnya sendiri maka ia dapat mengambil langkah b- langkah penting untuk membantu

dirinya agar belajar lebih cepat dan lebih mudah, jadi gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan di sekolah , dan dalam situasi antarpribadi.

Gaya belajar Visual gaya belajar ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang , potret mental , dan gambar menonjol dalam gaya belajar ini. Sesorang yang sangat visual biasanya teratur, memperhatikan segala sesuatu,menjaga penampilan,mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan,membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh menangkap detail, dan mengingat apa yang dilihat.

Gaya belajar Auditorial gaya belajar ini mengkases segala jenis bunyi dan kata,diciptakan maupun diingat musik,nada dan irama dialog internal,dan suara menonjol. Seseorang yang Auditorial biasanya berciri perhatiannya mudah terpecah, berbicara

[9]Benny A.Pribadi, *Model Desaign Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2010) hal 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan pola berirama, belajar dengan cara mendengarkan, menggerakkan bibir atau bersuara saat membaca,berdialog secara internal dan eksternal.

Gaya belajar Kinestetik gaya belajara ini mengakses segala jenis gerak dan emosi diciptakan maupun diingat, gerakan ,koordinasi irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik. Seseorang yang sangat kinestetik sering menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak bergerak, belajar dengan melakukan, menunjukkan tulisan saat membaca, mengingat sambil berjalan dan melihat.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran*Quantum Teaching*

Kelebihan model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah sebagai berikut:

1) Menjadikan guru dan siswa lebih kreatif
2) Meningkatkan rasa percaya diri dan minat siswa
3) Mengembangkan pola pikir
4) Pelaksanaan pembelajaran didalam kelas tidak menjenuhkan
5) Melatih rasa tanggung jawab dan disiplin siswa
6) Serta melatih keberanian siswa.

Kekurangan model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa harus mengambil waktu atau jam pelajaran lain.
2) Fasilitas seperti peralatan , tempat dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
3) Karena didalam model ini ada perayaan untuk menghormati usaha seseorang baik berupa tepuk tangan, jentikan jari , nyanyian dll maka dapat mengganggu kelas lain.
4) Banyak memakan waktu dalam hal persiapan
5) Model pembelajaran ini memerlukan ketrampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang hal itu proses pembelajaran tidak akan efektif.
6) Agar belajar dengan menggunakan model pembelajaran ini mendapatkan hasil yang baik , di perlukan ketelitian dan kesabaran.

Contoh penerapan metode *Quantum Teaching* ini misalnya guru menyampaikan materi ajar terlebih dahulu kemudian siswa diminta mengajukan sebuah pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan materi, kemudian guru melempar pertanyaan tersebut kepada siswa dan berilah kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setelah itu adakan evaluasi terhadap jawaban siswa. Contoh lainnya yang berkaitan dengan materi menjelaskan isi sebuah gambar ini misalnya guru mengajarkan tentang larangan membuang sampah sembarangan , guru dapat menggunakan media gambar atau poster sebagai sarananya, salu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa diminta menjelaskan tentang gambar yang mereka pegang dengan menggunakan bahasa mereka masing – masing.

B. Keterampilan Menjelaskan

1. Pengertian Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pengajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisir secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan antara satu pesan dengan pesan yang lainnya. Sehingga tercapailah suatu pemahaman yang diinginkan. Misalnya antara sebab dan akibat, definisi dengan contoh,atau dengan sesuatu yang belum diketahui.[10]

Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting bagi guru dan pengajar dalam berinteraksi dalam kelas. Dan biasanya guru lebih mendominasi pembicaraan dan mempunyai pengaruh atau dapat mempengaruhi siswa melalui penjelasan dan perkataan yang disampaikan. Sehingga terkadang siswa menuruti apa yang disampaikan oleh guru itu benar. Misalnya dalam memberikan fakta,ide, atau pendapat.

Kegiatan belajar yang berupa menjelaskan isi gambar sebenarnya termasuk dalam rangka bercerita. Bercerita dalam

[10]Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangka kegiatan bealajar berbicara adalah bercerita yang diarahkan kepada pengenalan orang – orang atau benda – benda yang akan dijumpai dalam sebuah gambar. Oleh karena itu langkah- langkah menjelaskan isi gambar adalah : (a) diskusi atau tanya jawab mengenai isi keseluruhan isi gambar setelah siswa – siswi diberi kesempatan menatap gambar tersebut , (b) menganalisa gambar atau mengenal bagian – bagian gambar itu, (c) menceritakan kembali dengan mengulang atau menyebutkan bagian – bagian gambar. Inilah yang disebut menjelaskan isi gambar.[11]

Menurut Bloom, dalam bukunya yang sangat terkenal *Taxonomi Of Education Objectives*yang terbit pada tahun 1965, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga domain (bidang),yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. *Cognitive Domain*(Ranah Kognitif), yang berisi perilaku – perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Menurut Bloom Ranah kognitif ini terdiri dari 6 tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

[11]A.S Broto, *Pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*, (Jakarta: Bulan Bintang 1980), hal 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengetahuan adalah tingkatan tujuan kognitif yang paling rendah. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajarinya seperti misalnya mengingat tokoh proklamator indonesia, mengingat tanggal dan tahun sumpah pemuda, mengingat bunyi teori relativitas, dan lain sebagainya. Pengetahuan mengingat akta semacam ini sangat bermanfaat dengan sangat penting untuk mencapai tujuan – tujuan yang lebih tinggi berikutnya.[12]

Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pada pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini bisa pemahaman terjemahan, pemahaman menafsirkan atau pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman menerjemahkan yakni kesanggupan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu contohnya menerjemahkan sandi, kalimat dan lain sebagainya. Pemahaman menafsirkan sesuatu contohnya menafsirkan grafik, sedangkan ekstrapolasi yakni kemampuan untuk melihat dibalik yang tersurat maupun yang tersurat.

Penerapan merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi lagi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan, dan

[12]Wina Sanjaya, 2011, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), hal 126

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman. Tujuan ini berhubungan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari, seperti teori, rumus – rumus, dalil, hukum, konsep, ide, dan lain sebagainya kedalam situasi baru yang konkret. Misalnya memecahkan suatu persoalan dengan menggunakan rumus, dalil, atau hukum tertentu.

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecahkan suatu bahan pelajaran kedalam bagian atau unsur - unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh siswa yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Analisis berhubungan dengan kemampuan nalar. Oleh karena itu biasanya analisis diperuntukkan bagi pencapaian tujuan pembelajaran untuk siswa – siswa tingkat atas.[13]

Sintesis adalahkemampuan untuk menghimpun bagian – bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia. Sintesis merupakan kebalikan dari analisis. Kalau analisis mampu menguraikan menjadi bagian – bagian, maka sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur atau bagian – bagian mnejadi sesuatu yang utuh. Kemampuan

[13]Wina Sanjaya, 2011, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup) hal 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

analisis dan sistesis merupakan kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan atau menciptakan inovasi dan kreasi baru.

Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu. Dalam tujuan ini, terkandung pula kemampuan untuk memberikan suatu keputusan dengan berbagai pertimbangan dan ukuran – ukuran tertentu, misalkan memberikan keputusan bahwa sesuatu yang diamati itu baik, buruk, indah, jelek, dan lain sebagainya. Untuk dapat memiliki kemampuan memberikan penilaian dibutuhkan kemampuan – kemampuan sebelumnya.

2. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku – perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti , minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri. Menurut Krathwohl dan kawan – kawan, dalam bukunya *taxonomy of education objectivies: Affective Domain*, domain afektif memiliki tingkatan yaitu: penerimaan, respons, menghargai.

   Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian yang positif terhadap gejala – gejala tertentu manakala mereka memiliki kesadaran tentang gejala, kondisi atau objek yang ada, kemudian mereka juga menunjukkan kerelaan untuk menerima, beersedia untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperhatikan gejala, atau kondisi yang diamatinya itu yang pada akhirnya mereka memiliki kemauan untuk mengarahkan segala perhatiannya terhadap objek itu.

Merespons atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisispasi aktif dalam kegiatan tertentu seperti kemauan untuk menyelesaiakan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain, dan lain sebagainya. Responding biasanya diawali dengan diam – diam kemudian dilakukan dengan sungguh – sungguh dan kesadaran setelah itu baru respons dilakukan dengan penuh kegembiraan dan kepuasan.

Menghargai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu, seperti menerima akan adanya kebebasan atau persamaan hak antara laki – laki dan perempuan, mengutamakan suatu nilai seperti memiliki keyakinan akan kebenaran suatu ajaran tertentu, serta komitmen akan kebenaran yang diyakinkan dengan aktivitas.[14]

Mengorganisasi / mengatur diri, tujuan yang berhubungan dengan mengembangkan nilai kedalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai – nilai itu. Tujuan ini terdiri dari mengkonseptualisasi nilai, yaitu

[14]Wina Sanjaya, 2011, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup) hal 131

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami unsur – unsur abstrak dari suatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai – nilai yang datang kemudian; serta mengorganisasi suatu sistem nilai, yaitu mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan yang konsisten dan bulat termasuk nilai – nilai yang lepas.

Karakterisasi nilai atau pola hidup, tujuan yang berkenaan dengan mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai – nilai yang dibangunnya itu dijadikan pandangan (falsafah) hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3. *Psychomotor domain* (Ranah Psikomotor) tujuan dalam domain psikomotor berhubungan dengan pengembangan kemampuan otot yang berkisar dari gerakan refleks sederhana untuk presisi dan kreativitas melakukan sesuatu. Domain psikomotor sangat relevan dalam pendidikan jasmani, musik, drama, seni, dan kursus kejuruan, namun semua mata pelajaran akan berhubungan dengan ranah ini.

Meskipun domain psikomotorik adalah orang yang terakhir yang memiliki taksonomi yang dikembangkan, untuk itu, beberapa sistem kini telah dikembangkan. Empat tingkat yang disajikan disini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didasarkan pada dan diadaptasi dari karya Garu, dan Jewett, dan Mullan.

1) *Fundamental Movement*(gerakan dasar), gerakan dasar adalah mereka yang membentuk blok bangunan dasar intuk tinggi gerakan tingkat misalnya, kemampuan untuk melacak benda – benda objek atau pegangan. Tujuan informasi untuk dasar gerakan tingkat berikut.
2) *Generic Movement*(gerakan umum), gerak generik mengacu pada kemampuan untuk melaksanakan dasar – dasar keterampilan ketika diberi arah dan dibawah pengawasan. Pada tingkat ini, pola motorik yang efektif, waktu, dan koordinasi sedang dikembangkan dan disempurnakan. Kesadaran tubuh dalam gerak dan penataan dan penggunaan bagian – bagian tubuh dalam belajar.
3) *Ordinate Movement*(gerakan mengarahkan), kompetensi dalam menampilkan keterampilan secara mandiri. Semua kemampuan dapat terorganisir dan dapat ditampilkan secara berurutan. Keterampilan telah dikuasai dan ada ketepatan penampilan. Pada level ini keterampilan menjadi kebiasaan dalam kondisi apapun contohnya, saat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tampil pelajar akan melakukan teknik tahap demi tahap tanpa berhenti untuk berfikir.

4) *Creative Movement*(gerakan kreatif), kemampuan untuk menghasilkan dan menyusun melayani tujuan personal penampil. Individu seharusnya bisa menemukan pilihan motor unik, melakukan improvisasi sendiri dalam melakukan gerakan, menggabungkan beberapa gerakan dalam desain motor personal yang unik. Atau menemukan rumus gerakan baru contohnya dalam rutinitas tarian, pelajar akan dapat membuat perubahan yang sesuai untuk menggabungkan kekuatan tarian.

2. Tujuan Memberikan Penjelasan

a. Tujuan ketrampilan menjelaskan bagi siswa yaitu membimbing siswa untuk dapat memahami ilmu pengetahuan secara objektif dan bernalar.

b. Melatih siswa untuk senantiasa berkonsentrasi dalam menyimak penjelasan guru sehingga melibatkan mereka untuk berfikir sambil memecahkan masalah – masalah atau pertanyaan

c. Untuk mendapat respon dan umpan balik *(feed back)* siswa mengenai tingkat pemahamannya serta untuk mengatasi kesalahpahaman mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dengan menggunakan bukti – bukti dalam pemecahan masalah tersebut.[15]

3. Macam – Macam Teknik Menjelaskan

a) Bertanya

Guru biasanya memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan. Pertanyaan ini sesuai dengan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kadang kala pertanyaan juga dipandang sebagai maksud agar perhatian siswa terpusat pada bahan pelajaran yang akan disampaikan.

b) Penjelasan

Tidak sepenuhnya pertanyaan dari guru terjawab oleh siswa. Dengan berbagai teknik bertanya secara tidak langsung berarti siswa memiliki sebagian bahan pelajaran yang akan diberikan oleh guru dikelas. Sehingga guru harus menjelaskan dengan memberikan keterangan secukupnya terhadap sebagian lain pelajaran yang direncanakan.

Indikator keterampilan menjelaskan isi gambar yaitu siswa mampu menjelaskan isi gambar tunggal atau gambar seri dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti,

[15]Hasibuan Dip Ed *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya . 2009) hal 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Memberikan Contoh

Pemahaman siswa terhadap konsep baru dapat ditingkatkan melalui pemberian contoh yang jelas dan nyata yang dapat diambil dari kehidupan sehari - hari yang mudah dicerna atau dipahami oleh siswa tersebut. Pemberian contoh yang dikaitkan dengan pengambilan proses kesimpulan, dan dari pengambilan kesimpulan dikembangkan dengan contoh yang lebih dalam akan memberikan penjelasan yang efektif dan efisien.

4. Pengertian Gambar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia definisi atau pengertian gambar adalah tiruan (orang , binatang , tumbuhan dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dsb,pada kertas dsb. Bisa juga di definisikan sebagai segala sesuatu yang diwujudkan dalam secara Visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau fikiran. Sejak dulu kala gambar sudah dipakai untuk berkomunikasi antar individu manusia dan sampai sekarang cara berkomunikasi dengan gambar ini masih dipakai, bahkan dikembangkan dengan diterapkannya sebagai standar komunikasi orang – orang teknik.

sedangkan keterampilan menjelaskan merupakan aspek yang sangat penting bagi guru dan pengajar lain karena sebagian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

besar percakapan pembelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap pemahaman siswa adalah penjelasan. Pengertian menjelaskan itu sendiri yaitu mendeskripsikan secara lisan tentang suatu benda ,keadaan, fakta dan data sesuai dengan waktu dan hukum – hukum yang berlaku[16]. Menjelaskan juga dapat diartikan sebagai pengyajian informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan

5. **Keterampilan berbicara**

Kegiatan berbicara adalah kegiatan yang sifatnya produktif setelah kegiatan mendengar dilakukan. Tujuan berbicara pada umumnya ialah agar dapat menggunakan bahasa secara lisan,dan lain – lain . kegiatan berbicara bagi siswa – siswi kelas II yang baru mulai belajar bahasa kedua, berupa menjawab pertanyaan – pertanyaan guru dengan jawaban singkat seperti : ya , tidak , saya , belum , sudah , dan lain – lain .

Dalam kamus besar bahasa indonesia , berbicara berasal dari kata “bercakap” , kemudian menjadi bicara yang berarti pertimbangan (pikiran); berbahasa namun batasan ini susah untuk dipakai karena disamakan antara ketrampilan berbicara dengan berbahasa, padahal berbicara merupakan dari ketrampilan berbahasa. [17]

---

[16]Depdikbud,*KamusBesarBahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka 1993) hal 14

[17]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.(Jakarta: Depdikbud,1990) hal.114

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Maidar ,Arjasad dan Mukti US mereka menyatakan bahwa berbicara adalah ketrampilan mengucapkan bunyi –bunyi artikulasi atau mengucapkan kata – kata secara lisan untuk mengekspresikan , menyatakan serta menyampaikan pikiran gagasan dan perasaan untuk menyampaikan pesan.[18]

Meniru ucapan atau lagu kalimat yang diucapkan oleh guru , termasuk juga dalam kegiatan pelajaran berbicara. " menceritakan kembali bagi siswa – siswi kelas II SD / MI yang baru belajar bahasa kedua permulaan berupa kalimat – kalimat pendek dan cerita guru dalam buku sudahy termasuk kegiatan berbicara.[19]

Supaya kegiatan berbicara itu efektif ada syarat – syarat tertentu yang dapat dikemukakan. Syarat – syarat itu adalah :

a) Syarat ucapan

Kegiatan berbicara perlu disertai syarat ucapan. Maksudnya kata – kata itu harus jelas sehingga pendengar atau lawan bicara dapat menangkapnya

[18]Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa , 2008) hal 3 – 4

[19]A.S Broto, *Pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*, (Jakarta: Bulan Bintang 1980) hal 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Syarat Lagu

Lagu kalimat hendaknya jelas dan sesuai dengan fungsi kata atau bahasa. Tekanan dan jeda tepat sesuai dengan isi dan situasi pembicaraan.

c) Syarat Fisik

Kegiatan berbicara memerlukan juga syarat – syarat fisik untuk lebih menjelaskan maksud pembicaraan . syarat – syarat ungkapan fisik sangat membantu atau lebih menjelaskan maksud berbicara, asalkan gerak – gerik fisik itu tidak dibuat – buat .[20]

6. TujuanBerbicara

Tujuan utama dalam berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.[21]Tujuan umum berbicara menurut djago Tarigan terdapat lima golongan berikut ini.

[20]A.S Broto, *Pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*, (Jakarta: Bulan Bintang 1980) hal 103
[21]Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung:Angkasa,2008) hal 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Menghibur

Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagaicara, seperti humor,spontanitas, menggairakan, kisah-kisah jenaka, petulangan, dan sebagainya untuk menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya

b) Menginformasikan

Berbicara untuk tujuan menginformasikan, untuk melaporkan, dilakukan bila seseoorang ingin:

(a) menjelaskan suatu proses,

(b) menguraikan menafsirkan atau menginterprestasikan sesuatu hal,

(c) memberi, menyebarkan ataumenanamkan pengetahuan,

(d) menjelaskankaitan

c) Menstimulasi

Berbicara untukmenstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara lainnya, sebab berbicara itu harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya.Ini dapat tercapai jika pembicara benar-benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan dancita-cita pendengarnya.

d) Menggerakkan

Dalam berbicara untuk menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau took idola masyarakat.Melalui kepintarannya dalam berbicara,kecakapan memanfaatkan situasi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengaranny

7. Fungsi berbicara

Fungsi umum berbicara ialah sebagai alat komunikasi sosial. Berbicara sangatlah menyatu dengan kehidupan manusia, dan setiap manusia menjadi anggota masyarakat. Aktivita ssebagai anggota masyarakat sangat tergantung pada penggunaan tutur kata masyarakat setempat. Gagasan , ide, pemikiran, harapan dan keinginan disampaikan dengan berbicara. Aksi dan kreaktif manusia dalam kelompok masyarakat tergantung pada tutur kata yang digunakan karena keselamatan seseorang itu ada pada pembicaranya.

Adapun fungsi berbicara secara khusus ialah:

a) Berbicara berfungsi untuk mengungkapkan perasaan seseorang.
b) Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap danberbuat sesuatu.
c) Berbicara berfungsi untuk membicarakan sesuatu permasalahan dengan topik tertentu.
d) Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, atau perasaan.
e) Berbicara berfungsi untuk saling menyapa atau sekedar untuk mengadakan kontak.
f) Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g) Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antara daerah dan buda.

C. PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan. Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang efektif dan efisien. Upaya – upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil belajar. Oleh karena itu setiap pengejar harus memiliki ketrampilan dalam memilih srategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar terpenuhi. Peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pebelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.

Belajar Bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun dengan tulisan.[22]

Sedangkan tujuan pembelajaran bahasa adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang

[22]Depdikbud, 1995. *Pedoman Proses Belajar Mengajar di SD*, (Jakarta: proyek Pembinaan Sekolah Dasar) hal 125

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran dan daya tafsir, menilai dan mengekspresikan diri dengan berbahasa.kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman dan penggunaan.

2. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

SK : Menjelaskan isi gambar tunggal / seri

KD : Menjelaskan isi gambar tunggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar kerja

Jelaskan apa isi gambar berikut ini dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik!

Gambar 3.2 siswa bersih bersih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id