


Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap ujaran bahasa memiliki makna. Contoh lambang bahasa yang berbunyi “nasi” melambangkan konsep atau makna ‘sesuatu yang biasa dimakan orang sebagai makanan pokok’.

- 
- b. Bahasa adalah vokal; Urutan bunyi vokal yang terstruktur yang digunakan atau dapat digunakan dalam komunikasi internasional oleh kelompok manusia dan secara lengkap digunakan untuk mengungkapkan sesuatu, peristiwa, dan proses yang terdapat di sekitar manusia.
 - c. Bahasa tersusun daripada lambang-lambang arbitrari; Tidak adanya hubungan langsung yang bersifat wajib antara lambang dengan yang dilambangkannya. Dengan kata lain, hubungan antara bahasa dan bendanya hanya didasarkan pada kesepakatan antara penurut bahasa di dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Misalnya, lambang bahasa yang berwujud bunyi kuda dengan rujukannya yaitu seekor binatang berkaki empat yang biasa dikendarai, tidak ada hubungannya sama sekali, tidak ada ciri alamiahnya sedikitpun.
 - d. Setiap bahasa bersifat unik; Setiap bahasa mempunyai ciri khas sendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa lainnya.

- b. Debat adalah suatu diskusi antara dua orang atau lebih yang berbeda pandangan, dimana antara satu pihak dengan pihak yang lain saling menyerang (opositif).
- c. Debat terjadi dimana unsur emosi banyak berperan. Pesertanya kebanyakan hanya hendak mempertahankan pendapat masing-masing dibandingkan mendengar pendapat dari orang lain dan berkehendak agar peserta lain menyetujui pendapatnya. Oleh karena itu, dalam debat terdapat unsur pemaksaan kehendak.
- d. Debat adalah aktivitas utama dari masyarakat yang mengedepankan demokratis.
- e. Sebuah kontes antara dua orang atau grup yang mempresentasikan tentang argumen mereka dan berusaha untuk mengembangkan argumen dari lawan mereka.

Adapula debat yang diselenggarakan secara formal adalah debat antar kandidat legislatif dan debat antar calon presiden/wakil presiden yang umum dilakukan menjelang pemilihan umum. Debat kompetitif adalah debat dalam bentuk permainan yang biasa dilakukan di tingkat sekolah dan universitas. Dalam hal ini, debat dilakukan sebagai pertandingan dengan aturan ("format") yang jelas dan ketat antara dua pihak yang masing-masing mendukung dan menentang sebuah pernyataan. Debat disaksikan oleh satu atau beberapa orang juri yang ditunjuk untuk menentukan pemenang dari sebuah debat.

Mulailah “debat” dengan meminta para juru bicara mengemukakan pendapat mereka. Sebutlah proses ini sebagai “argumen pembuka”.

- 5) Setelah semua siswa mendengarkan argumen pembuka, hentikan debat dan suruh mereka kembali ke sub kelompok awal mereka. Perintahkan sub-sub kelompok untuk menyusun strategi dalam rangka mengkonter argumen pembuka dari pihak lawan. Sekali lagi, perintahkan tiap sub kelompok memilih juru bicara, akan lebih baik bila menggunakan orang baru.
- 6) Kembali ke “debat”. Perintahkan para juru bicara, yang duduk berhadap-hadapan, untuk memberikan “argumen tandingan”. Ketika debat berlanjut (pastikan untuk menyelang-nyeling antara kedua belah pihak), anjurkan siswa lain untuk memberikan catatan yang memuat argumen tandingan atau bantahan kepada pendebat mereka. Juga, anjurkan mereka untuk memberi tepuk tangan atas argumen yang disampaikan oleh perwakilan tim debat mereka.
- 7) Bila Anda rasa perlu, akhirlah debat. Tanpa menyebutkan pemenangnya, perintahkan siswa untuk kembali berkumpul membentuk satu lingkaran. Pastikan untuk mengumpulkan siswa dengan meminta mereka duduk bersebelahan dengan siswa yang berasal dari pihak lawan debatnya. Lakukan diskusi dalam satu kelas penuh tentang apa yang didapatkan oleh siswa dari

dan kemampuan menginformasikan pada mata pelajaran tertentu secara jelas.

Dalam penilaian proyek setidaknya ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- a. Kemampuan pengelolaan : kemampuan siswa dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.
- b. Relevansi : kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.
- c. Keaslian : proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa.
- d. Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Untuk itu, guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, dan menyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitian juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek ataupun skala penilaian.

siswa dapat menilai perkembangan kemampuan siswa kemudian melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar siswa melalui karyanya, antara lain: karangan, puisi, surat, catatan perkembangan pekerjaan, hasil diskusi, hasil membaca buku/ literatur, hasil penelitian, hasil wawancara, dsb.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan pedoman dalam penggunaan penilaian portofolio, antara lain:

- a. Karya siswa adalah benar-benar karya sendiri. Guru melakukan penelitian atas hasil karya siswa yang dijadikan bahan penilaian portofolio agar karya tersebut merupakan hasil karya sendiri.
- b. Saling percaya antara guru dan siswa. Dalam proses penilaian guru dan siswa harus memiliki rasa saling percaya, saling memerlukan dan saling membantu sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.
- c. Kerahasiaan bersama antara guru dan siswa. Kerahasiaan hasil pengumpulan informasi perkembangan siswa perlu dijaga dengan baik dan tidak disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan sehingga berdampak negatif pada proses pembelajaran.
- d. Milik bersama (*joint ownership*) antara siswa dan guru. Guru dan siswa perlu mempunyai rasa memiliki berkas portofolio sehingga berupaya terus meningkatkan kemampuannya.

