

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN MAKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

A. Media Pembelajaran Maket

1. Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti, 'tengah', 'perantara', atau pengantar. Dalam bahas arab , media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hamdani (2011: 243) menyatakan "media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hamalik 1986 dalam Arsyad (2013: 19) mengemukakan "bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar.

Berdasarkan teori di atas penulis menyimpulkan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

a. Fungsi

Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2013: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Contohnya media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3. Fungsi Koognitif

Media visual terlihat temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

b. Manfaat

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Adapun beberapa dampak positif dari hasil pembelajaran dengan menggunakan media, menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013: 25) yaitu :

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pembelajaran yang beda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai teladan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat dibeikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

Uraian dan pendapat diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2. Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Menurut Oemar Hamalik (2005: 57) pembelajaran adalah suatu

kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan, dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari definisi diatas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar.

3. Maket

Secara bahasa *maquette* sebuah demonstrasi yang bertujuan untuk meningkatkan tampilan umum atau sesuatu dari yang kita rencanakan. Dalam dunia arsitektur maket adalah model miniatur atau tiruan dari obyek bangunan yang diperkecil dengan skala tertentu. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2010) menyatakan bahwa, “*Model* adalah barang tiruan yang kecil dengan bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat dan lain sebagainya”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *model* dan *maket* memiliki arti yang hampir sama dan bisa dikatakan sama.

Menurut Sudjana dan Rivai (2005) (dalam Andi Prastowo, 2015: 228) mengungkapkan bahwa, “Model adalah tiruan tiga dimensi dari

beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan pelajari peserta didik dalam wujud aslinya”. Sedangkan Rayandra (2011: 54) menyatakan bahwa “Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional, kelompok media ini dapat berwujud sebagai bahan asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media maket memiliki kedekatan dengan media tiga dimensi dengan pengertian yang hampir sama yaitu media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional baik berupa benda asli maupun benda tiruan yang mewakili aslinya.

a. Jenis-jenis

Menurut Andi Prastowo (228: 2015), bahan ajar maket dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori, yaitu :

1. Model Padat (*Solid Model*)

Model padat merupakan jenis model yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek(benda). Selain itu dalam model ini, bagian-bagian yang membingungkan ide utama dari bentuk, warna, dan susunannya sering kali dibuang.

2. Model Penampang (*Cutaway Model*)

Model penampang adalah jenis model yang memperlihatkan bagaimana suatu objek itu terlihat, jika bagian permukaannya

diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Model ini sebagian ada yang menamakannya dengan model *X-ray* atau *cross section*, yaitu model penampang memotong. Adapun contoh untuk penampang melintang, yaitu :

- a) Bangunan, misalnya rumah tempat tinggal, gedung pencakar langit, bangunan industri dan sebagainya
- b) Lapisan bumi, misalnya lapisan bawah sumur minyak, daerah-daerah pegunungan, daerah gempa, daerah pertambangan, daerah berfosil dan sebagainya.
- c) Anatomi tubuh manusia dan hewan, semisal gigi, mata, kepala, otak, torso, tulang belulang, jantung, paru, ginjal dan sebagainya.

3. Model Susun (*Built-up Model*)

Model susun adalah jenis model yang terdiri atas beberapa bagian objek (benda) yang lengkap atau sedikitnya suatu bagian pokok dari objek tersebut. Contohnya, model torso untuk memahami anatomi tubuh manusia, seperti mata, telinga, jantung, tengkorak, otak dan sebagainya.

4. Model Kerja (*Working Sheet*)

Model kerja adalah jenis model yang berupa tiruan dari suatu objek (benda) yang memperlihatkan bagian dari luar objek aslinya (sebenarnya), dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya. Contoh model kerja yaitu, mobil-mobilan,

kereta api yang berputar, kereta listrik, alat perlengkapan untuk pembuatan jalan, dan lain sebagainya.

5. Mock-ups

Mock-ups adalah jenis model yang berupa suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian-bagian utama itu diubah, sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dipahami oleh peserta didik. Contohnya adalah *mock-ups* untuk berlatih mengendarai mobil atau biasa disebut *drivotrainer*, *mockup* untuk menjelaskan tentang konstruksi radio serta cara kerjanya, dan lain sebagainya.

6. Diorama

Diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Pada umumnya, diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek (benda-benda) yang ditempatkan diatas pentas yang berlatar belakang lukisan, yang disesuaikan dengan penyajiannya. Adapun contoh-contoh diorama, yaitu :

- a) Peristiwa bersejarah, semisal ditemukannya beberapa negara maju, ilmu kedokteran dan ilmu pengetahuan, pertempuran-pertempuran besar, peristiwa politik yang penting, peristiwa kehidupan para sastrawan, artis, pemusik dan sebagainya.

- b) Ilmu bumi, semisal interior pada gua, pemandangan suatu padang pasir, hutan belantara dengan binatang, tiruan dari pemandangan sebuah desa dipegunungan dan sebagainya.
- c) Adegan cerita. Peristiwa pokok dari suatu cerita atau sandiwara yang menggambarkan urutan kejadian dari cerita, misalnya, bisa digambarkan dalam suatu rangkaian diorama.

b. Tujuan dan Fungsi

Maket memiliki tujuan dan fungsi sebagai media pembelajaran.

Menurut Prastowo (2015: 238) menyatakan bahwa:

1. Menyederhanakan objek atau benda yang terlalu sulit, terlalu besar, terlalu jarang, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu mahal jika dihadirkan di kelas secara langsung dalam bentuk aslinya.
2. Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik terhadap suatu objek atau benda, meskipun hanya bentuk tiruannya.
3. Memudahkan penjelasan tentang suatu objek atau benda dengan menunjukkan tiruan benda aslinya.

Sementara itu fungsi model atau maket dalam kegiatan pembelajaran antara lain menjadi tiruan objek atau benda aslinya dalam bentuk tiga dimensi, serta menjembatani kesulitan-kesulitan yang mungkin timbul jika objek atau benda aslinya didatangkan ke kelas untuk observasi peserta didik.

c. Kegunaan

Media *maket* merupakan suatu media yang menggunakan miniatur-miniatur suatu benda yang dipergunakan terhadap media pembelajaran, dimana media model maket ini akan membantu peserta

didik dan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran disekolah.

Menurut Prastowo (2015: 239), menyatakan bahwa kegunaan *model maket* dalam pembelajaran dibedakan menjadi dua:

1. Kegunaan Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, dengan adanya model atau maket, maka mereka dapat belajar dengan lebih mudah. Mereka dapat mengamati objek atau benda secara langsung. Penjelasan-penjelasan secara oral yang disampaikan oleh pendidik pun dapat dicerna secara langsung oleh mereka dengan membandingkannya dengan model yang mereka amati atau buat sendiri. Hal-ha yang bersifat abstrak menjadi konkret ketika model ada di depan mereka. Selain itu mereka juga mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dari kegiatan yang mereka lakukan, sehingga mereka memperoleh banyak hal yang mengesankan. Padahal, seperti kita ketahui, jika suatu kegiatan pembelajaran mampu memberi kesan mendalam bagi peserta didiknya, berarti pembelajaran itu bermakna bagi mereka. Jika proses pembelajaran tersebut bermakna, maka kegiatan pembelajaran itu telah berjalan secara efektif.

2. Kegunaan bagi Pendidik

Bagi pendidik, keberadaan model memiliki beberapa kegunaan, antara lain:

- a) Membantu pendidik dalam memberikan penjelasan tentang suatu objek atau benda yang rumit atau asing bagi peserta didik.
- b) Membantu pendidik dalam menjelaskan sesuatu yang konkret.
- c) Menyajikan proses pembelajaran yang bermakna dan berkesan
- d) Menampilkan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif
- e) Menjadi tantangan untuk menguji kompetensi dan kreativitas sebagai seorang pendidik
- f) Menjadi sumber penghasilan baru

d. Unsur-unsur

Media model maket merupakan suatu media yang tidak bisa berdiri sendiri melainkan harus memiliki unsur-unsur yang terdiri dari judul, kompetensi dasar, materi, tugas, langkah kerja dan penilaian. Menurut Prastowo (2015: 242) menyatakan bahwa “Media maket tidak dapat berdiri sendiri, tetapi harus dibantu dengan bahan ajar tertulis, agar memudahkan pendidik dalam mengajar maupun peserta didik dalam belajar”. Dalam memanfaatkan maket sebagai bahan ajar kita harus menggunakan kompetensi dasar dalam kurikulum sebagai pedomannya.

e. Langkah-langkah Pembuatan

Setiap bahan ajar disusun dan dibuat dengan langkah-langkah tertentu, begitu pula dengan pembuatan bahan ajar maket. Untuk membuat sebuah maket, ada beberapa langkah efektif yang perlu kita ketahui. Menurut Diknas (dalam Prastowo, 2015: 242) menyatakan bahwa:

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- b. Membuat rancangan sebuah model yang akan dibuat, baik substansinya ataupun bahan yang akan digunakan sebagai model. Misalnya, kardus, karton, bubur kertas *crape*, kayu, tanah liat, lilin, plester paris, dan bahan metal.
- c. Informasi pendukung diterangkan secara jelas, padat, dan menarik pada selmbar kertas. Karena, tidak mungkin sebuah model memuat informasi tertulis, kecuali keterangan-keterangan singkat saja. Gunakan berbagai sumber yang bisa memperkaya informasi, contohnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian.

- d. Supaya hasil yang didapatkan memuaskan, sebaiknya pembuatan model maket dikerjakan oleh orang yang memiliki keterampilan untuk membuatnya.
- e. Tugas dapat diberikan pada akhir penjelasan sebuah model dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan oral. Selain itu tugas juga dapat ditulis dalam lembar kertas lain, contohnya berupa tugas menjelaskan secara tertulis tentang faktor penyebab perbedaan flora dan fauna di kabur. Tugas dapat kita berikan secara individu atau kelompok.
- f. Penilaian dapat dilakukan terhadap jawaban secara lisan atau tertulis dari pertanyaan yang kita berikan.

Artinya penggunaan media *maket* dapat efektif dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk mengerti yang disampaikan pendidik maka diperlukan langkah-langkah pembuatan media *model maket*, jika menyimpang dari langkah-langkah pembuatan media *model maket* yang efektif, maka kegunaan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pendidik tidak akan tercapai.

f. Kelebihan dan Kekurangan

Moedjiono (1992), menyatakan bahwa

“kelebihan media *model maket* dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstrukdi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Kelemahan, tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah, penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit, untuk membuat alat peraga ini memerlukan biaya yang besar, anak tuna netra sulit untuk membandingkannya”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran maket merupakan alat perantara atau pengantar pesan untuk mempermudah interaksi antara pendidik dalam proses belajar dimana penyajiannya ditampilkan secara visual tiga dimensional baik berupa benda asli maupun benda tiruan yang mewakili aslinya. Melalui media pembelajaran maket diharapkan media ini dapat membantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar perlu dievaluasi sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan kognitif siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sambas dalam pembelajaran geografi pada materi biosfer dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil *postest*. Siswa dikatakan berhasil jika skor yang diperoleh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah tes hasil belajar siswa yang diberikan penerapan media pembelajaran maket dan kelas yang tidak diberikan penerapan media pembelajaran maket yang berbentuk pilihan essay. Tes merupakan alat ukur sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru. Tes hasil belajar terdiri dari empat macam yaitu :

1. Tes formatif merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa terbentuk setelah mengikuti proses belajar mengajar.
2. Tes sumatif merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti semesteran.
3. Tes diagnostik merupakan tes yang digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami masalah dan menelusuri masalah yang dihadapi.
4. Tes penempatan merupakan penempatan siswa berdasarkan kemampuannya.

1. Jenis-jenis

Menurut Gagne (dalam Putrayasa, 2012: 13), perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk :

- a. Informasi verbal yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
- b. Kecakapan intelektual yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
- c. Strategi kognitif kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.

- d. Sikap yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
- e. Kecakapan motorik ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik

System pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Handayani (2011: 151) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni. “ranah koognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris”. Masing-masing ranah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kawasan Koognitif (Pemahaman)

Kawan koognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat Pengetahuan (*knowledge*)

Tujuan instruksioanal pada level ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya terminology, rumus, pemecahan masalah, dan sebagainya.

2) Tingkat pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.

3) Tingkat penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

4) Tingkat analisis (*analysis*)

Kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan kom[ponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis, atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi.

5) Tingkat sintesis (*synthesis*)

Kemampuan dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

6) Tingkat evaluasi

Merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah koognitif menurut taksonomi bloom.

b. Kawasan Afektif (Sikap dan Perilaku)

Berkeanaan dengan sikap yang terdiri dari lima tingkatan, meliputi:

1) Tingkat menerima (*receiving*)

Proses pembentukan sikap dan perilaku dengan cara membangkitkan kesadaran tentang adanya stimulus tertentu.

2) Tingkat tanggapan (*responding*)

Perubahan perilaku yang terjadi pada saat ia belajar.

3) Tingkat menilai

4) Tingkat organisasi (*organization*)

Proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antarnilai tersebut, kemudian memilih nilai-nilai yang terbaik untuk diterapkan.

5) Tingkat karakteristik (*characterization*)

Sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang sesuai dengan nilai-nilai yang diterimanya.

c. Kawasan Psikomotorik (*Psychomotor Domain*)

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni:

1) Gerakan seluruh badan (*gross body movement*)

Perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh

2) Gerakan yang terkoordinasi (*coordination movements*)

Gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu lebih indra manusia dengan salah satu anggota badan.

3) Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*)

Hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang berhubungan komunikasi yang berhubungan dengan simbol-simbol atau isyarat.

4) Kebolehan dalam berbicara (*speech behavior*)

Berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang dinilai secara intelektualnya, Purwanto (2013: 50) menyatakan “Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi.”. Selain itu, Sudjana menyatakan (2012 : 22) “Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berkenaan dengan intelektual”. Hasil belajar siswa merupakan keberhasilan siswa dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang siswa yang biasanya berupa nilai dalam bentuk angka tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Secara umum faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu faktor intern dan ekstern. Slameto (2013: 54-72) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua yaitu:

a. Faktor-faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang meliputi:

1) Faktor Jasmani

a) Faktor Kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, kurang darah, ataupun ada gangguan-gangguan, kelainan fungsi alat inderanya.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh, badan.

c) Faktor Psikologis

(1) Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai intelegensi yang rendah.

(2) Perhatian

Hasil belajar yang baik, jika siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari, jika pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran selalu menarik

perhatian dengan cara strategi pembelajaran yang menyenangkan.

(3) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Pengaruh minat terhadap belajar yaitu apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

(4) Bakat

Bakat atau aptitude menurut Hilgard (Slameto, 2013:57) mengatakan bahwa: “*The capacity to learn*” yang artinya bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

(5) Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

(7) Kesiapan

Kesiapan merupakan kesediaan memberikan respon atau bereaksi.

(8) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya — tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi:

1) Faktor keluarga

a) Cara orang tua mendidik

Faktor orang tua sangat berperan besar dalam mendidik anaknya. Jika orang tua kurang mendidik anaknya maka hasil belajar anaknya kurang berhasil dan sebaliknya.

b) Relasi antar keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.

c) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Suasana rumah yang gaduh atau ramai dan semrawut tidak akan member ketenangan kepada anak yang belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungan dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misal makan, pakaian perlindungan kesehatan dan lain-lain, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis-menulis, buku-buku dan lain-lain. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

e) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberi pengertian dan mendorongnya.

f) Latar belakang dan kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

g) Faktor sekolah

(1) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode guru mengajar yang

kurang baik akan mempengaruhi hasil belajarnya pula, misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan sehingga guru menjelaskan materi tidak jelas

(2) Kurikulum

Kurikulum yang tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat, diatas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa.

(3) Relasi guru dengan siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar, siswa merasa jauh dari guru dan segan untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

(4) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan batin akan dijauhi teman-temannya yang mengakibatkan gangguan alasm belajarnya.

h) Faktor masyarakat

(1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

(2) Mass media

Yang termasuk dalam mass media adalah bioskop, radio, televisi, surat kabar, majalah, buku-buku, komik dan lain-lain. Semua itu ada dan beredar dalam masyarakat. Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa.

(3) Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa. Begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

(4) Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat sekitar siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika lingkungan anak adalah orang-orang yang terpelajar yang baik-baik, mereka mendidik dan menyekolahkan anak-anaknya, antusias dengan cita-cita yang luhur akan masa depan anaknya, anak terpengaruh juga ke hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang lingkungannya, sehingga akan berbuat seperti orang-orang yang ada di lingkungannya dan sebaliknya.

