

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian tentang Persepsi Siswa Mengenai Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

1. Pengertian Persepsi

Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris, “*perception*” yang diambil dari bahasa latin, “*perceptio*” yang berarti penglihatan, tanggapan, daya memahami atau menanggapi sesuatu yang diawali dengan penginderaan kemudian di transfer ke otak.

Ling dan Catling mengartikan persepsi sebagai serangkaian proses rumit yang melalui inderawi manusia dapat memperoleh dan menginterpretasikan informasi. Interpretasi ini memungkinkan kita mencerap lingkungan kita secara bermakna¹⁵.

Slameto mengartikan persepsi sebagai proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan tersebut dapat melalui berbagai indera, baik indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, maupun peraba.¹⁶

Sedangkan Bimo Walgito menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus yang

¹⁵ Jonathan Ling dan Jonathan Catling, *Psikologi Kognitif* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2012), 6.

¹⁶ Slameto, Belajar dan *Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Raneka Cipta 2010), 102.

diterima sehingga merupakan aktivitas terpadu dalam diri individu. Hampir sama dengan pendapat Walgito, Sarlito W. Sarwono juga mendefinisikan persepsi sebagai suatu kemampuan atau kapabilitas seseorang dalam mengorganisasi dan interpretasi suatu objek yang diperoleh melalui alat-alat indera manusia. Tiap manusia memiliki kemampuan demikian yang tidak sama antara satu sama lain. Maka dari itu bisa saja dari beberapa orang memiliki persepsi yang berbeda-beda meskipun objeknya sama. Hal tersebut disebabkan selain kemampuan yang tidak sama antar manusia, bisa juga disebabkan oleh adanya perbedaan nilai dan ciri kepribadian individu yang bersangkutan.

Para psikolog yang mempelajari persepsi telah mengembangkan dua teori utama tentang cara manusia memahami dunia. Sebuah teori, **persepsi konstruktif (*constructive perception*)**, menyatakan bahwa manusia mengonstruksi persepsi dengan secara aktif memilih stimuli dan menggabungkan sensasi dengan memori. Berdasarkan teori ini, maka Robert L. Solso, dkk., megartikan persepsi sebagai sebuah efek kombinasi dari informasi yang diterima sistem sensorik dari pengetahuan yang kita pelajari tentang dunia, yang diperoleh dari pengalaman.¹⁷ Teori lainnya adalah **persepsi langsung (*direct perception*)** yang menyatakan bahwa persepsi terbentuk dari perolehan informasi secara langsung dari lingkungan.

¹⁷ Robert L Solso, dkk, *Psikologi Kognitif* (Jakarta:Erlangga, 2007), 120.

Dalam hal ini persepsi memiliki sifat subjektif, karena tergantung pada kemampuan dan keadaan masing-masing individu. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan beberapa pengertian mengenai persepsi diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan persepsi adalah tanggapan atau pendapat seseorang terhadap suatu kejadian, fenomena, maupun peristiwa yang dialaminya dan juga apa yang telah dilihatnya. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan persepsi siswa berarti tanggapan atau pendapat siswa mengenai multimedia yang telah diberikan atau ditayangkan oleh guru pengampu mata pelajaran Fikih selama satu semester.

2. Prinsip Dasar Persepsi

Slameto menyimpulkan bahwa setiap hal atau benda memiliki karakteristik atau prinsip-prinsip yang mendasarinya. Dengan begitu maka berikut merupakan prinsip-prinsip dasar persepsi.¹⁸

a. Bersifat relatif bukan absolut

Manusia bukanlah instrumen yang mampu menyerap segala secara persis berat suatu benda yang dilihatnya atau kecepatan sebuah mobil yang sedang lewat. Tetapi seseorang dapat secara relatif menerka berat berbagai benda atau kecepatan laju mobil.. Berdasarkan sifatnya yang relatif maka dampak dari suatu perubahan rangsangan dirasakan lebih besar daripada rangsangan yang datang kemudian, sehingga persepsi

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Raneke Cipta 2010), 103.

seseorang dapat diprediksi berdasarkan persepsi orang tersebut sebelumnya pada objek yang sama.

b. Selektif

Individu hanya memperhatikan sebagian rangsangan dari semua rangsangan yang ada di sekitar dirinya, rangsangan yang diterima akan tergantung pada apa yang pernah dipelajarinya. Apa yang pada suatu saat menarik perhatian dan ke arah mana persepsi itu mempunyai kecenderungan. Individu memiliki keterbatasan kemampuan untuk menerima rangsangan.

c. Mempunyai tatanan

Individu menerima rangsangan tidak dengan cara yang sembarangan, melainkan dalam bentuk hubungan-hubungan atau kelompok-kelompok. Apabila rangsangan yang datang tidak lengkap, maka akan dilengkapi sendiri oleh penerima sehingga hubungan tersebut menjadi jelas.

d. Dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan oleh penerima rangsangan

Harapan dan kesiapan menerima rangsangan akan menentukan pesan mana yang akan dipilih untuk diterima, selanjutnya bagaimana pesan yang dipilih itu akan ditata dan diinterpretasi.

3. Pengertian Multimedia dalam Pembelajaran

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dari pengalaman seseorang yang melakukan suatu kegiatan. Hal ini sejalan dengan konsep belajar oleh Kimbel bahwa belajar adalah mengubah tingkah laku.

Perubahan yang terjadi merupakan suatu hal yang secara sadar dan timbul akibat praktik, pengalaman, latihan, dan bukan secara kebetulan¹⁹.

Roger mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang berasal dari dalam diri anak didik yang mampu menggerakkan diri untuk menggunakan seluruh potensi baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik agar memiliki kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya²⁰. Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri manusia akibat melakukan kegiatan secara terus menerus (dari waktu ke waktu), dan belajar bukan hanya dipengaruhi oleh proses pertumbuhan.

Sedangkan kata pembelajaran memiliki definisi tersendiri, berbeda dengan definisi belajar. Sebagaimana disebutkan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan pengertian tersebut terdapat beberapa unsur utama dalam proses pembelajaran, yakni pesertadidik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Unsur-unsur tersebut memiliki hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi satu sama lain dalam mencapai tujuan pendidikan.

Kimble dan Garmezy mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang

¹⁹ Didi Supriadi dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2013), 28.

²⁰ Abudin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), 101.

diulang-ulang²¹. Pembelajaran merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan yang menjadikan manusia belajar. Pembelajaran ini membutuhkan sebuah proses yang disadari oleh pelakunya dan cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Dalam hal ini, pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Sangat tepat apabila siswa atau peserta didik menjadi pusat kegiatan pembelajaran, sehingga sebagai subjek yang belajar siswa dapat aktif untuk mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sedangkan Oemar Hamalik memaknai pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu komponen pembelajaran yang perlu dikuasai oleh pendidik adalah pemanfaatan media belajar. Pemanfaatan media belajar yang variatif memiliki makna tersendiri, yakni sebagaimana pernyataan Mel Silberman bahwa sebagian besar guru mengucapkan 100 hingga 200 kata per menit²². Namun sayangnya, kecepatan ucapan guru tidak seimbang dengan kecepatan peserta didik dalam mendengarkan dan menangkap penjelasan guru, sebab menurutnya bahkan ketika peserta didik berkonsetrasii penuh, kemampuan mendengarkan dan menangkap

²¹ Ahmad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 18.

²² Mel Silberman, *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi untuk Mengajar secara Aktif* (Jakarta: Indeks, 2013), 1-2.

ucapan hanya sekitar 50 hingga 100 kata per menit. Hal ini tidak lain adalah karena selain mendengarkan, peserta didik juga memiliki kemampuan berpikir. Lebih dari itu, penelitian oleh Pike pada tahun 1989 ditemukan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan ingatan peserta didik dari 14% ke 38%, lebih dari dengan hanya melalui audio saja.

Pendapat Silberman ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Schade pada tahun 1995, bahwa daya ingat seseorang yang membaca sendiri, sebesar 1%, dapat ditingkatkan hingga 20- 30% melalui bantuan alat pembelajaran lain, selain buku teks, yang mendukung. Hal ini dapat menjadi sebuah dasar bahwa dengan menyatukan beberapa sumber informasi pada manusia, seperti melalui multimedia dapat menarik minat dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan daya ingat peserta didik. Pengambilan informasi tersebut diperoleh melalui upaya-upaya yang dapat menyentuh berbagai panca indera, yaitu meliputi penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Menurut Elsom-Cook dalam Munir, menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi²³. Sedangkan menurut Hofstetter, dalam konteks komputer, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan memanfaatkan alat bantu (*tools*) dan

²³ Munir, *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.*, 3.

koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

Pembelajaran berbasis multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran. Seiring perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Meskipun pada dasarnya ciri modern yang dimaksud sebelumnya pun telah dicapai, namun hal tersebut masih dalam taraf *software intelligence*²⁴.

Istilah multimedia yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini memberikan gambaran terhadap suatu sistem komputer dimana semua media, teks, grafik, audio/suara, animasi dan video berada dalam satu model perangkat lunak yang menjelaskan atau menggambarkan suatu program pendidikan.

Munir mengategorikan multimedia menjadi dua macam, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

a. Multimedia Linier

Merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan). Seperti tayangan TV dan film.

²⁴ Deni Irawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung:IKAPI, 2014), 49.

b. Multimedia Interaktif

Merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan

Sedangkan Daryato mengklasifikasikan macam-macam media yang dapat digunakan dalam multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

(1) Alat alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi seperti : kaset, tape recorder, radio dan CD. (2) Alat-alat visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk yang dikenal sebagai alat peraga, dua dimensi maupun tiga dimensi seperti: gambar, slide, poster, foto film stripe. (3) Alat-alat audiovisual, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit, misalnya TV, film bersuara, komputer multimedia.²⁵

Penggunaan multimedia yang digunakan dan dikembangkan secara tepat dan baik dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran semakin menarik dan lebih interaktif sehingga kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, hal ini sesuai dengan banyaknya penelitian-penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams, dan Roderick pada tahun 1968 tentang penggunaan berbagai media dalam memulai proses belajar. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa bahwa peserta didik dalam kelompok eksperimen yang menggunakan media pada proses belajar yang terpadu memperoleh hasil yang signifikan lebih baik pada

²⁵ Ibid., 51.

tahap 0.5 daripada peserta didik pada kelompok kontrol yang menggunakan media tradisional (buku teks) dalam proses belajarnya²⁶.

Secara sosial, literasi komputer merupakan keterampilan penting agar dapat berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Penggunaan teknologi multimedia dalam lembaga pendidikan dipandang perlu agar pendidikan tetap relevan dengan abad ke-21. Menurut Munir diantara literasi yang harus dimiliki adalah kesadaran dan kemampuan menggunakan perangkat lunak, kemampuan menggunakan internet, e-mail, mengenal secara umum perangkat keras, mempunyai keyakinan dalam penggunaan komputer dan mempunyai kemampuan mempelajari komputer sendiri²⁷.

4. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya²⁸:

- a. Menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)

Melalui multimedia, penyajian pesan dapat lebih jelas untuk meminimalisir verbalitas (dalam bentuk katakata tertulis atau hanya kata lisan). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munir, bahwa manfaat multimedia adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata

²⁶ Munir, *Multimedia :Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Ikapi, 2013), 22

²⁷ Munir, *Multimedia :Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*.,23.

²⁸ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 23

dan langsung kepada pengguna atau peserta didik. Sebab dengan melalui tayangan-tayangan yang diberikan pendidik melalui multimedia tersebut, peserta didik dapat melihat, mendengar, maupun merasakan secara langsung secara nyata.

b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung

Tiap peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya. Dengan melalui multimedia maka peserta didik dapat memperoleh gambaran nyata sehingga mereka dapat secara langsung merasakan seperti apa yang dilihatnya melalui tayangan multimedia.

c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera

Melalui multimedia, pembelajaran yang memiliki objek materi yang terlalu besar, atau bahkan hendak mempelajari materi yang pernah terjadi pada beberapa tahun lalu pun, dapat dengan mudah ditayangkan secara nyata tanpa harus bersusah payah mendatangkan objek pembelajaran yang sedang dipelajari. Misalnya; Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui

program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet dan lainlain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.

d. Menarik perhatian peserta didik

Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menimbulkan minat, motivasi belajar, serta keaktifan dan kreativitas peserta didik.²⁹ Peserta didik yang tertarik dengan tayangan multimedia maka akan muncul motivasi dalam dirinya sehingga ia akan lebih banyak beraktivitas sesuai dengan keinginannya tersebut, sebagai manifestasi minat yang dimiliki.

e. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap materi pembelajaran

Adanya perbedaan latar belakang dan pengalaman antar peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan memberikan perangsang yang sama menimbulkan persepsi yang sama. Dalam hal ini, Munir menjelaskan bahwa multimedia dapat memungkinkan adanya persamaan persepsi atau pendapat terhadap materi yang dipelajari. Dengan melalui penyampaian materi yang disertai dengan multimedia ang ditunjukkan secara langsung dan

²⁹ Munir, Multimedia; Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan., 151.

nyata, maka akan terjadi persamaan pendapat dan persepsi terhadap materi yang dipelajari.

- f. Memudahkan mengingat materi secara lebih lama dan memudahkan mengungkapkan kembali materi secara tepat dan cepat.

Materi yang disampaikan menggunakan multimedia pembelajaran akan merangsang berbagai indera peserta didik dalam memahaminya. Semakin banyak indera yang digunakan, maka semakin banyak dan akurat materi pembelajaran yang dipahaminya dan akan lama untuk diingat, sehingga untuk mengungkapkan kembali dapat dengan cepat dan tepat.

- g. Materi dapat dipelajari secara berulang-ulang

Materi pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat diulang lagi pada waktu lain tanpa harus membuat lagi. Dengan satu file atau berkas yang dibuat hari ini dapat digunakan untuk beberapa tahun kedepan dengan materi yang sama hingga batas masa yang masih relevan.

5. Prinsip-prinsip Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki dampak yang lebih baik bagi keberhasilan pembelajaran karena tidak hanya memanfaatkan satu media belajar saja. Hal ini sejalan dengan prinsip multimedia menurut Mayer³⁰. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran setidaknya harus memperhatikan dan memenuhi beberapa

³⁰ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi.*, 93.

prinsip berikut, agar dalam menggunakan multimedia dapat efektif dan efisien. Prinsip-prinsip menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran diantaranya adalah³¹:

1. Sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang tercantum dalam garis-garis program pembelajaran (RPP) yang telah ditentukan dalam kurikulum sekolah.
2. Memberikan pengertian dan penjelasan tentang suatu konsep
3. Mendorong kreativitas peserta didik, dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bereksperimen dan beresplorasi (menemukan sendiri)
4. Memenuhi unsur kebenaran dalam ukuran, ketelitian, dan kejelasan untuk menghindari kesalahan pengertian tentang suatu yang digambarkan atau dijelaskan melalui multimedia pembelajaran tersebut. Misalnya menjelaskan bentuk suatu binatang, maka ukuran, bagian-bagian, proporsi tubuhnya, dan sebagiannya hendaknya sesuai dengan keadaan sebenarnya. Oleh karena itu, seorang pendidik sebaiknya pintar menggambar. Namun jika tidak terampil menggambar maka bisa memanfaatkan gambar dari sumber belajar lainnya yang relevan, seperti melalui multimedia.
5. Multimedia pembelajaran harus aman dan tidak membahayakan peserta didik maupun pendidik. Misalnya, tidak mengandung zat kimia yang berbahaya bagi kesehatan, atau bahan multimedia tersebut tajam

³¹ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran.*, 157-159.

atau membahayakan. Begitu pula dalam pembuatan multimedia pembelajaran juga harus rapi agar tidak ada bagian yang membahayakan.

6. Multimedia pembelajaran harus menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi peserta didik yang menggunakannya. Oleh karena itu dalam penggunaan multimedia pembelajaran hendaknya bervariasi atau beraneka ragam.
7. Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna dan kombinasinya, serta rapi pembuatannya.
8. Mudah digunakan, baik oleh pendidik maupun peserta didik.
9. Penggunaan yang tidak sekaligus. Dalam proses pembelajaran, multimedia yang digunakan tidak serta merta sekaligus dalam satu pertemuan atau tatap muka menayangkan seluruh materi. Namun hendaknya ditayangkan secara bergantian atau bertahap sesuai dengan materi pelajaran yang dijelaskan. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat fokus dan memperhatikan materi pada multimedia dengan baik.
10. Multimedia yang digunakan merupakan bagian dari materi pembelajaran yang sedang dijelaskan, bukan sebagai selingan atau alat hiburan.
11. Peserta didik mempunyai tanggung jawab dalam menggunakan multimedia pembelajaran, sehingga mereka akan merawat dan menyimpannya kembali dengan keadaan utuh pada tempat yang telah ditentukan.

12. Multimedia pembelajaran lebih banyak berisikan materi pembelajaran yang mengandung pesan positif daripada yang negatif. Misalnya pada media pembelajaran komik sebaiknya banyak menunjukkan gambar yang bernilai positif, sebab ketika suatu multimedia banyak mengandung unsur negatif, maka kemungkinan besar anak akan meniru apa yang telah ia lihat.

Pada dasarnya, multimedia pembelajaran sangat diperlukan dalam upaya mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik. Namun bukan berarti multimedia pembelajaran itu selalu harus bersifat canggih dan pengadaannya memerlukan biaya yang cukup besar. Untuk itu, diperlukan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

Selain itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar seharusnya disesuaikan dengan isi atau materi pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai. Di samping kesesuaian tersebut, faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah ketersediaan waktu, kecakapan pendidik maupun peserta didik dalam menggunakan multimedia pembelajaran, serta kecukupan dana untuk mengadakan peralatan yang dibutuhkan.

6. Indikator Persepsi Multimedia dalam Pembelajaran

Persepsi siswa tentang multimedia dalam pembelajaran yang dimaksud merupakan suatu kajian yang membahas bagaimana tanggapan atau pendapat siswa mengenai multimedia yang digunakan pendidik

selama pembelajaran berlangsung. Pada dasarnya multimedia yang digunakan guru untuk satu kelas maupun beberapa kelas dengan jenjang yang sama adalah satu atau sama, namun pasti tiap peserta didik memiliki penilaian yang tidak sama sesuai dengan persepsi dan pengalaman masing-masing.

Rivai menjelaskan bahwa terdapat empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan media atau multimedia dalam pembelajaran di kelas³², yakni diantaranya:

a. Relevansi

Yakni adanya keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan media yang digunakan. Selain itu, kesesuaian antara media dengan tujuan belajar juga perlu diperhatikan. Hal ini tidak lain bertujuan agar pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar dapat efektif dan efisien.

b. Kemampuan Guru

Menggunakan multimedia dalam pembelajaran memerlukan instruksi dari guru agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan rencana dan tidak banyak membuang waktu. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengarahkan dan menjelaskan kembali materi ajar diperlukan.

³² Rivai N. S, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 57.

c. Kemudahan dalam penggunaan

Multimedia perlu dipilih yang mudah dan dapat digunakan guru maupun peserta didik yang sesuai dengan jenjang kelas. Semakin mudah penggunaan, maka semakin cepat pula pembelajaran dapat berlangsung.

d. Ketersediaan

Dalam menggunakan multimedia, perlu adanya ketersediaan alat penunjang lain pada saat pembelajaran. Diantaranya adalah LCD proyektor dan pengeras suara.

e. Kebermanfaatan

Nilai kebermanfaatan yang dimaksud adalah dengan adanya multimedia dalam pembelajaran terbukti dapat dirasakan oleh peserta didik bahwa multimedia membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

- 1) Menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)
- 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 4) Memudahkan mengingat materi secara lebih lama dan memudahkan mengungkapkan kembali materi secara tepat dan cepat.

B. Kajian tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat secara bahasa berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Slameto mengartikan kata minat sebagai suatu rasa suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh³³. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat tersebut maka apabila seseorang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.

Beberapa ahli juga telah menjelaskan pengertian minat, salah satunya adalah Hilgard. Ia mengartikan minat sebagai, "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" yang artinya adalah bahwa minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan³⁴. Seseorang yang minat terhadap suatu hal atau kegiatan, maka ia akan memperhatikan dengan terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang.

Sedangkan Lukmanul Hakim mendefinisikan minat sebagai suatu perhatian yang bersifat khusus. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, maka perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam

³³ Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), 180.

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi.*, 180

kegiatan belajar mengajar³⁵. Berdasarkan pendapat tersebut maka minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Aktif guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif (bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat).

Berdasarkan beberapa paparan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan minat belajar adalah adanya suatu dorongan (baik berasal dari luar maupun dalam seseorang itu sendiri) yang dapat memunculkan rasa suka atau senang hati akan kegiatan belajar tanpa merasa terpaksa.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Slameto mengemukakan bahwa anak yang memiliki minat dalam belajar akan menunjukkan beberapa karakteristik sebagai berikut:³⁶

- e. Memiliki kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- f. Memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- g. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- h. Lebih menyukai hal yang lebih diminati daripada yang lainnya.
- i. Dimanfaatkan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

³⁵ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), 38.

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Raneka Cipta 2010), 57.

Sedangkan Elizabeth Hurlock, dalam Susanto menyebutkan bahwa terdapat tujuh ciri-ciri minat belajar pada seseorang, yakni diantaranya adalah sebagai berikut³⁷,

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas.
- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya.
- f. Minat berbobot emosional.
- g. Minat berbobot egosentris, yakni jika seseorang tertarik pada sesuatu maka akan timbul rasa ingin memiliki.

3. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan³⁸.

- a. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

³⁷ Ibid., 58.

³⁸ Slameto, Belajar dan *Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Raneka Cipta 2010),.

- b. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi peserta didik akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.
- c. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.
- d. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yakni dari kata “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku tersebut

merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh peserta didik.

James L. Mursell menyatakan bahwa belajar adalah sebuah pengalaman, eksplorasi, dan penemuan atau memperoleh hasil³⁹. Sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari belajar⁴⁰. Dengan kata lain, hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh seorang peserta didik setelah menerima atau mengalami proses pembelajaran.

Burton menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai suatu tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan apa saja yang diperoleh dari usaha atau kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar ini biasanya ditandai dengan adanya suatu perubahan pada diri pelaku pembelajaran, yaitu guru dan peserta didik. Perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan

³⁹ Didi Supriadi dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Ikapi, 2013), 28.

⁴⁰ Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian berbasis Kelas dan Sekolah* (Bandung: Refika Aditama, 2011), 38.

sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan, maupun kecakapan⁴¹.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik ini dibedakan menjadi dua, yaitu *outcome* dan *outcome*. *Output* merupakan suatu kecakapan yang dimiliki peserta didik yang dapat diketahui segera setelah mengikuti proses pembelajaran. Atau dapat dikatakan sebagai hasil belajar yang bersifat jangka pendek. Sedangkan *outcome* adalah hasil pembelajaran yang bersifat jangka panjang, sehingga hasil tersebut belum tentu dapat diketahui secara langsung setelah proses pembelajara,. Membutuhkan waktu untuk memahami dan menerapkan seluruh materi pembelajaran ke dalam kehidupan peserta didik. Sehingga biasanya *outcome* ini akan nampak dalam kepribadian dan tingkah laku peserta didik yang mengikuti proses pembelajan.

Dalam *output* sendiri juga terbagi dalam dua kategori, yaitu *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* merupakan kecakapan-kecakapan yang tergolong mudah untuk diukur. Karena *hard skill* ini mencakup kemampuan vokasional dan kemampuan akademik. Kemampuan vokasional merupakan kecakapan kejuruan, atau kecakapan atau keahlian yang berkaitan dengan suatu bidang pekerjaan tertentu. Sedangkan kemampuan akademik merupakan kecakapan untuk menguasai berbagai konsep dalam bidang ilmu-ilmu yang dipelajari. Seperti kacakapan mendefinisikan,

⁴¹ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 25-26.

menghitung, menjelaskan, menguraikan, menganalisis, mengklasifikasi, mendeskripsikan, mendefinisikan, dan lainnya.

Sedangkan yang dimaksud dengan *soft skill* adalah kemampuan strategis yang diperlukan untuk meraih sukses hidup dan kehidupan dalam masyarakat. Kecakapan ini merupakan kecakapan yang relatif sulit untuk diukur dibandingkan pengukurab *hard skill*. *Soft skill* ini mencakup kecakapan personal (*personal skills*) dan kecakapan sosial (*social skills*). Kecakapan personal adalah kecakapan yang diperlukan agar peserta didik dapat eksis dan mampu mengambil peluang yang positif dalam kondisi kehidupan yang berubah dengan sangat cepat. Kecakapan personal ini mencakup kecakapan beradaptasi, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengambil keputusan, memiliki etos kerja, berkepribadian baik, tangguh pada segala medan, dan lain-lain. Sedangkan pada kecakapan sosial, merupakan kecakapan yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat multikultur, masyarakat demokrasi, dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan.

Tujuan akhir dari pencapaian hasil belajar yang efektif dan efisien ini adalah agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang menjadi insan kamil yang memiliki prestasi sosial (*social achievement*) dalam masyarakat, agar mampu menghadapi dan memecahkan persoalan hidup. Oleh karena itu antara kecakapan-kecakapan yang disebutkan diatas menjadi suatu kesatuan yang terintegrasi. Dengan begitu sekarang tinggal

bagaimana pendidik mampu mengintegrasikan kebutuhan kemampuan-kemampuan tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Suprijono mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pada Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut⁴².

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan dan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

⁴² Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2011), 22-23.

- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam segala kegiatan dan koordiansi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap, merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan Benjamin S. Bloom mengemukakan bahwa terdapat tiga klasifikasi hasil belajar menurut yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif, merupakan aspek kompetensi yang berkenaan dengan hasil intelektual, yaitu terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif merupakan aspek kemampuan yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari sikap menerima, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik merupakan kompetensi yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yaitu meliputi gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Gagne menyebutkan bahwa proses belajar selalu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan dari luar diri seseorang. Baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar diri tersebut saling berinteraksi dan terintegrasi sehingga mampu memunculkan kemauan atau minat seseorang untuk belajar. Dalam hal ini, terdapat tiga unsur penting dalam belajar, yaitu *unsur eksternal* (ekstern) yang disebut dengan stimulus dari lingkungan, dan *unsur internal* (intern) yang menggambarkan kondisi diri dan proses kognitifnya, dan *hasil belajar* itu sendiri⁴³. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai acuan bahwa seseorang telah belajar.

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang meliputi dua aspek yaitu:

1) Aspek Fisiologis

Merupakan kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.

2) Aspek Psikologis

Merupakan aspek yang terdiri dari kondisi inteligensi, bakat, sikap, dan motivasi belajar peserta didik.

⁴³ Ibid., 28-29.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri seseorang namun dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan seseorang terhadap suatu hal diantaranya adalah

1) Faktor Lingkungan Sosial

Berkaitan dengan keadaan atau kondisi kemasyarakatan sekitar, sekolah, keluarga, maupun teman sekelas.

2) Faktor Lingkungan Non-sosial

Lingkungan non-sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, dan keadaan rumah tempat tinggal, dan alat-alat belajar.

Ketersediaan alat belajar yang memadai berpengaruh pada pencapaian pembelajaran. Termasuk diantaranya, ketersediaan media belajar. Dengan media belajar, peserta didik dapat belajar dan memahami materi secara lebih mudah. Hal ini disebabkan karena melalui media, materi teks pembelajaran dapat dipresentasikan sesuai dengan teori kognitif belajar bahwa manusia dapat menangkap informasi melalui lebih dari satu indera.

Sedangkan Slameto meringkas faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Motivasi

Minat seseorang akan tinggi apabila disertai dengan motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Motivasi merupakan suatu

usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena adanya suatu pencapaian tujuan tertentu yang dikehendaki maupun untuk mendapat kepuasan dengan perbuatannya tersebut.

2. Belajar

Minat dapat diperoleh dari belajar, karena dengan melalui proses belajar peserta didik yang semula tidak menyukai pelajaran tertentu, lama kelamaan menjadi suka dan terdorong untuk belajar lagi karena pengetahuan yang telah didapatkan. Sehingga akan menjadi acuan untuk lebih giat lagi dalam mempelajari pelajaran yang dimaksud.

3. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru

Beberapa bahan pelajaran yang menarik akan sering dipelajari oleh peserta didik daripada bahan pelajaran yang cenderung kurang menarik. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang menurut peserta didik tidak menarik, tidak menutup kemungkinan akan dikesampingkan oleh peserta didik.

4. Keluarga

Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga, dengan begitu maka benar apabila orang tua memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan minat seorang anak. Apa yang diberikan oleh keluarga memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan jiwa anak. Sehingga dalam hal ini, perkembangan minat dalam pembelajaran,

memerlukan dukungan, perhatian, dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.

5. Teman Pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minatnya, khususnya dari teman akrab. Khusus bagi usia remaja pengaruh teman pergaulan ini sangat besar karena pada usia tersebut adalah fase dimana anak lebih banyak melakukan aktivitas bersama-sama teman sebaya.

6. Lingkungan

Lingkungan memiliki peran sangat besar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan yang dimaksud adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat ia belajar, masyarakat tempat bergaul, dan juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklim, serta flora dan fauna sekitarnya. Besar kecilnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung pada keadaan lingkungan dimana ia tinggal.

7. Cita-cita

Setiap manusia memiliki cita-cita dalam hidupnya, termasuk para peserta didik. Adanya cita-cita atau kehendak yang selalu diupayakan tercapai dalam hidup tersebut mempengaruhi minat belajar siswa. Bahkan dapat dikatakan juga bahwa cita-cita adalah perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan mendatang. Dengan adanya cita-cita atau tujuan hidup yang hendak dicapai tersebut maka

akan timbul minat untuk berusaha memperjuangkan dan menggapainya.

8. Bakat

Bakat merupakan kelebihan suatu kapabilitas yang telah manusia bawa sejak lahir. Karena seseorang telah mengetahui kapabilitas yang ia punya, maka besar kemungkinan ia akan terdorong untuk lebih mengasah apa yang ia bisa.

9. Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang dapat menyebabkan timbulnya minat. Hobi merupakan hal-hal yang seseorang sukai dan sering melakukannya pula. Dengan seringnya ia melakukan hal-hal yang disukai maka akan timbul keinginan untuk lebih giat dan lebih fokus pada hal tersebut.

10. Media Masa

Semakin mudahnya mengakses media massa, baik media cetak maupun media elektronik, dapat menarik dan merangsang seseorang untuk memperhatikan bahkan meniru. Pengaruh yang ditimbulkan pun dapat menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat seseorang dapat terarah sesuai pada apa yang ia lihat, dengar, atau rasakan yang diperoleh dari media massa.

11. Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang ada di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat dapat memberikan pengaruh positif dan juga negatif. Kelengkapan fasilitas yang ada di lingkungan belajar anak, yang mendukung pembelajaran, dapat menimbulkan rasa minat pada anak untuk belajar.

5. Indikator keberhasilan belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- 3) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat

untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

- 4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dengan begitu, pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Namun pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek Afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi kategori,

yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c. Aspek Psikomotorik

Tujuan aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.