

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata “media” berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Charil, pengertian belajar adalah proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Asosiasi Internasional untuk Pendidikan Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam proses penyebaran informasi.¹⁸ Sementara itu, National Education Association (NEA) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dimanipulasi, divisualisasikan, dan dilihat dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas program pendidikan¹⁹

Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa istilah media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat menyebarkan informasi dan pesan serta merangsang pemikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media merupakan berbagai jenis komponen yang ada di lingkungan siswa Apa yang dapat merangsang keinginannya untuk belajar. Istilah media adalah perantara Memberikan informasi antara pengirim dan penerima. Jika media Berisi informasi yang memiliki

¹⁸ Asnasir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Press, 2002), 11.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2003), 3.

tujuan pendidikan atau berguna tujuan pendidikan disebut media media pendidikan.

2. Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran

Beberapa teori menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa teori utama antara lain :

a. Teori Pembelajaran Berpengalaman (*Experiential Learning Theory*)

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh David Kolb²⁰ dinyatakan bahwa pengalaman langsung dan aktif merupakan cara belajar terbaik bagi manusia. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif, sehingga meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep terhadap materi.

b. Teori Stimulus-Respon (Stimulus-Response Theory)

Hal yang sama dinyatakan oleh B.F. Skinner.²¹ Dia menyatakan bahwa perilaku manusia dikontrol oleh stimulus dan respon. Seseorang dikatakan belajar jika telah merespons suatu kejadian yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan stimulus yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

²⁰ Anggraeni, "Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami)," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, no. 2 (2017). hlm. 186-199

²¹ Kiki Melita Andriani, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 – 2020," *SALIHA: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, vol. 5, no. 1 (2022), hlm. 76–91.

c. Teori Kognitif (Cognitive Theory)

Menurut Jen piaget,²² menyatakan bahwa manusia belajar dengan membangun skema mental tentang dunia. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk membangun skema mental yang lebih kuat dan kompleks dengan menyediakan representasi visual dan interaktif dari informasi.

d. Teori Motivasi (Motivation Theory)

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Abraham Maslow,²³ bahwa teori ini menyatakan manusia memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi sebelum mereka dapat belajar secara efektif. Media pembelajaran interaktif dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa akan rasa ingin tahu, stimulasi, dan kontrol, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Penelitian empiris telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Hal itu sebagaimana ditunjukkan oleh peneltian yang dilakukan oleh Hung et al. (2013). Dia menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengajar matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal yang sama juga ditunjukkan

²² Ridho Agung et al., “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran

²³ Dwi, Khusnul, and Danik, “Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar,” *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, vol, 6, no. 1 (2022), hlm. 37–48.

oleh penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2001) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengajar sains dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

B. Interaktif Berbasis Game

Media interaktif berbasis *Game Kahoot* merupakan Media pembelajaran online yang meliputi kuis dan permainan. *Game Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar seperti pre-test, latihan soal, materi penguatan, bimbingan belajar, dan penguatan. Salah satu syarat untuk membuat *Game Kahoot* adalah akun Gmail atau akun lainnya.²⁴ *Game Kahoot* menawarkan empat fitur permainan: kuis, diskusi, dan jajak pendapat. Untuk permainan, anda dapat membuat jenis pertanyaan dan menentukan jawaban serta jumlah waktu yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Yang istimewa adalah jawabannya didahului dengan gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang benar. Selain mencari jawaban yang benar, peserta juga harus berhati-hati agar tidak melakukan false touch (klik) saat memilih jawaban.

Sedangkan menurut Jason, permainan adalah suatu perangkat lunak atau aplikasi yang di dalamnya terdapat misi-misi yang harus dimainkan oleh satu atau lebih pemain dengan cara menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, dengan tujuan memperoleh nilai atau poin

²⁴ Nugrananda Janattaka and Fauzia Arfamevia Devi Tiyana, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 di SDI Aisyiyah," *Arus Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 23-116.

yang diharapkan. Permainan merupakan media pembelajaran apabila dapat memberikan atau menyampaikan informasi pembelajaran²⁵ *Game* merupakan gabungan dari beberapa tipe media (multimedia) yang mana didalamnya terdapat gabungan antar gambar, animasi, video dan audio yang membuat tampilan menjadi menarik. Menurut Vaughan, multimedia merupakan gabungan dari berbagai media, yang kemudian dirancang dengan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia juga dapat diartikan sebagai gabungan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi baik berupa teks, grafik, audio, animasi atau video.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *Game*. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-tes, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

1. Kelebihan Media *Game Kahoot* dalam Proses Pembelajaran

Kelebihan dari media pembelajaran berbantuan *Game Kahoot* adalah:

- a. *Game Kahoot* dapat diakses melalui smartphone dan personal computer (pc)
- b. *Game Kahoot* dapat digunakan untuk latihan serta pembelajaran, seperti pemberian tugas belajar dirumah, dan juga dapat digunakan untuk hiburan pada proses pembelajaran.

²⁵ Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker (Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET, 2009), 15.

- c. Mempunyai desain user friendly.
 - d. *Game Kahoot* dibuat dengan software berbasis web sehingga pengguna tidak perlu install aplikasi serta tidak memerlukan perangkat software maupun hardware tertentu dalam menggunakannya.
 - e. *Game Kahoot* dapat diakses secara gratis dan memiliki alokasi waktu untuk menjawab soal.
2. Kekurangan Media *Game Kahoot* dalam Proses Pembelajaran

Selain mempunyai kelebihan, kuis interaktif berbasis *Kahoot* mempunyai kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Membutuhkan koneksi internet supaya *Game Kahoot* dapat dioperasikan.
- b. Membutuhkan LCD proyektor yang digunakan untuk menampilkan soal.
- c. Membutuhkan aliran listrik selama proses pembelajaran dengan menggunakan kuis interaktif berbasis *Game Kahoot*²⁶

Game Kahoot siap digunakan dengan gratis. Ini adalah platform pembelajaran berdasarkan game real-time. Platform ini telah dikenal luas di seluruh dunia dan memiliki 30 juta pengguna di seluruh dunia. Ini memungkinkan guru untuk mainkan *Game* berdasarkan kuis, survei, dll. akhirnya untuk setiap pertanyaan yang terdaftar, Anda akan melihat konferensi, responden teratas, dan pemenang keseluruhan. Pemenangnya akan ditampilkan di papan skor di akhir pertandingan. Keunggulan lain

²⁶ Kunuzil Jannah dan Triesninda Pahlevi, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi „*Kahoot!*” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (30 April 2020): 108–21.

dari *Game Kahoot* adalah pengguna dapat mengekspor dan menyimpan data hasil analisis deskriptif untuk referensi nanti.²⁷

C. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama pendidik IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran. Proses Pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap. Yaitu: perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.²⁸

Keempat unsur tersebut diharapkan muncul dalam proses pembelajaran IPA, sehingga siswa dapat merasakan keseluruhan proses pembelajaran dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, sains sering disamakan dengan berpikir. Proses pembelajaran IPA harus mempertimbangkan ciri-ciri sains sebagai proses dan sains sebagai produk. Sains diidentifikasi sebagai ilmu integratif atau integratif SD/MI sebagai mata pelajaran. Selama ini pendidikan sains mempunyai dimensi yang lebih luas karena mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sedangkan pembelajaran sains hanya terfokus pada aspek

²⁷ Cahya Kurnia Dewi, Rosida Rakhmawati M, dan Mujib Mujib, “Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 2 (30 Juli 2018): 163–71

²⁸ Asih Windi Wisudawati, *Metodelogi Pembelajaran IPA*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2014), hal.26.

kognitif.²⁹

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berlaku umum (universal) yang disusun secara sistematis dan teratur dalam bentuk kumpulan data yang diperoleh dari observasi dan eksperimen. Ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, yang penggunaannya umumnya terbatas pada fenomena alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai dengan adanya sekumpulan fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dari pernyataan tersebut, ilmu pengetahuan adalah suatu kumpulan teori-teori yang sistematis, yang penerapannya pada umumnya terbatas pada fenomena-fenomena alam, lahir dan dikembangkan melalui metode-metode ilmiah seperti pengamatan dan eksperimen, serta metode-metode ilmiah seperti rasa ingin tahu, keterusterangan, dan kejujuran. dapat disimpulkan bahwa diperlukan sikap positif.³⁰

1. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah suatu unit ekologi yang di dalamnya terdapat struktur dan fungsi. Struktur yang dimaksud adalah berhubungan dengan keaneragaman spesies, sedangkan fungsi yang dimaksud yaitu berhubungan dengan siklus materi dan arus energi

²⁹ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 212

³⁰ Gemi Nastiti dan Achmad A. Hinduan, “*Pembelajaran IPA Model Integrated untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pokok Bahasan Energi di SMP Negeri Purworejo, Jawa Tengah*”, Vol. 4, No. 1 dan 2, hal-89

melalui komponen- komponen ekosistem.³¹

Ekosistem adalah hubungan timbal balik yang terjadi secara kompleks antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem merupakan salah satu mata pelajaran IPA kelas V semester genap. Materi ekosistem mempunyai keterkaitan erat dengan aktivitas kehidupan yang terjadi di sekitar kita.

Pada dasarnya, ekosistem darat di bagi menjadi dua bagian : ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alam terdiri dari ekosistem perairan dan ekosistem darat. Ekosistem perairan terdiri dari ekosistem air laut dan ekosistem air tawar. Ekosistem buatan adalah ekosistem yang di ciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sawah dan bendungan adalah dua contoh ekosistem buatan.³²

Makhluk hidup dan tak hidup di lingkungan hidup berjalan beriringan dan saling bergantung satu dengan yang lain nya. Interaksi antar makhluk hidup dan tak hidup dalam lingkungan di sebut ekosistem. Ekosistem terdiri dari individu, populasi, dan komunitas.³³

Semua makhluk hidup bergantung pada makhluk hidup lain untuk memenuhi kebutuhannya. Ada banyak jenis organisme di lingkungan kita. Contohnya komponen hidup yang biasa di sebut dengan biotik antara lain tumbuhan,hewan,dan organisme hidup

³¹ A.G. Tansley pada tahun 1935.

³² Diana Puspa Karitas, *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017* (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud, 2013).h. 10

³³ Diana Puspa Karitas, *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017* (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud, 2013).h. 1

lainnya.

Ekosistem adalah kumpulan dari banyak kelompok. Populasi adalah populasi dari spesies yang sama yang mendiami suatu daerah tertentu. Misalnya di kolam renang. Ada populasi ikan, populasi tumbuhan teratai dan populasi lumut.

a. Komponen Ekosistem

Ekosistem dari segi penyusunnya menurut dapat dibedakan menjadi empat komponen, antara lain:³⁴

- 1) Bahan tak hidup (abiotik), yaitu komponen fisik dan kimia yang terdiri atas tanah, udara, sinar matahari, dan beraneka bahan kimia yang merupakan medium atau *substrat* tempat berlangsungnya kehidupan. Komponen tersebut terdiri atas tanah, air, udara, sinar matahari, dan lain sebagainya.
- 2) Produsen, yaitu organisme ototrof yang umumnya terdiri dari tumbuhan berklorofil dan dapat mensintesis makanan dari bahan-bahan anorganik yang sederhana.
- 3) Konsumen, yaitu organisme heterotrof seperti hewan dan manusia yang untuk hidupnya memakan organisme lain. menambahkan bahwa konsumen digolongkan ke dalam: konsumen pertama, konsumen kedua, konsumen ketiga, dan mikrokonsumen.³⁵
- 4) Pengurai, yaitu organisme heterotrof yang menguraikan bahan organik yang berasal dari organisme mati. Pengurai

³⁴ Hendro Darmodjo Jenny R.E. Kaligis (1991). *Pendidikan IPA I*. Jakarta: Depdikbud DIKTI

³⁵ Indriyanto (2010:22)

pada umumnya terdiri atas bakteri dan jamur.

b. Jenis Ekosistem

Bahwa ekosistem di bumi ini dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:³⁶

1) Ekosistem darat (*terrestrial*)

Contoh ekosistem darat antara lain padang rumput, hutan, gurun, dan tundra

2) Ekosistem akuatik

Contoh ekosistem akuatik antara lain ekosistem air tawar, estuarine, dan ekosistem marina.

2. Keseimbangan Ekosistem

Keseimbangan ekosistem dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1. Bencana Alam

Misalnya: gunung meletus, tanah longsor, banjir, dan gempa bumi. Bencana alam dapat menyebabkan terjadinya perubahan lingkungan. Misalnya lingkungan perumahan rusak, manusia banyak yang mati, hewan dan tanaman juga banyak yang mati.

2. Ulah Manusia

Keseimbangan ekosistem yang disebabkan oleh ulah manusia misalnya pencemaran air, penebangan hutan secara liar, dan lain-lain.

³⁶ Hendro Darmodjo Jenny R.E. Kaligis (1991). *Pendidikan IPA I*. Jakarta: Depdikbud DIKTI.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar itu penting Hal ini dapat dilihat dari dua sisi: sisi siswa dan sisi guru. Dari hasil siswa Sebaliknya, belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik sebelum belajar.³⁷

Macam hasil belajar dibagi menjadi 3 antara lain:³⁸

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita.

Berdasarkan pengertian di atas maka hasil pembelajaran dapat diintegrasikan Ini merupakan evaluasi akhir terhadap proses dan implementasi yang dilakukan. Lagi dan lagi. Dan apakah bisa disimpan lama. Hasil belajar hilang selamanya karena adanya pihak-pihak yang terlibat dalam pembentukannya Orang yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik, Mengubah cara berpikir Anda akan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah suatu pengalaman belajar. Hasil suatu kegiatan belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku yang relatif tetap ke arah positif dalam diri peserta didik. Pembelajaran yang sukses terjadi ketika seseorang mampu menunjukkan perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut misalnya mempengaruhi kemampuan berpikir, keterampilan, dan sikap terhadap objek³⁹

³⁷ Dimiyati dan Mudjiono (1999)

³⁸ Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85)

³⁹ Sudjana (2010: 22)

Hakikat hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, tidak hanya dari segi pengetahuannya, tetapi juga dari segi pembentukan keterampilan dan persepsi individu terhadap belajar.⁴⁰ Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran dan dapat dipandang sebagai pedoman terhadap serangkaian perubahan sikap, pemikiran, dan perilaku. Hasil belajar bukan sekedar rangkaian angka yang menunjukkan tingkat keberhasilan penilaian semata, pada hakekatnya merupakan perkembangan sikap dan pemikiran yang mencerminkan apa yang telah dipelajari. Hasil belajar adalah “hasil kegiatan belajar nonfisik, seperti perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang terbagi dalam dua bidang, yaitu keluaran dan hasil”.⁴¹

Hasil pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari tujuan utama pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam suatu struktur tujuan yang berkesinambungan. Artinya, bersifat kooperatif ketika upaya memberikan kontribusi terhadap hasil anggota lain, kompetitif ketika upaya dapat menghambat hasil anggota lain, dan individualistis ketika hasil masing-masing individu terhambat. Upaya Anda akan membantu anggota lain mencapai tujuan mereka⁴²

Dengan kata lain, suatu hasil belajar bukan sekedar guru mengajar di kelas atau memperhatikan sambil mendengarkan siswa

⁴⁰ Hamdani (2011:12)

⁴¹ S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet III, 2011), hal.25

⁴² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, Cet. VIII, 2010), hal.34.

membaca buku, tetapi juga proses mencapai suatu tujuan.

1. Aspek Kognitif

Kognitif berasal dari kata cognitive. Kata cognitive sendiri “berasal dari kata cognition yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Cognition (kognisi) dalam arti luas ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁴³

Perkembangan selanjutnya, kata kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau ranah psikologis hasil belajar manusia yang meliputi

perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan, informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan kehendak (konasi) dan perasaan (afeksi) yang bertalian dengan ranah rasa.⁵ Jadi segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi. Taksonomi Bloom membaginya kedalam enam tingkatan secara hirarkhis. Enam tingkatan tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian utama, pengetahuan (knowledge/tingkat pengetahuan, comprehension/ tingkat pemahaman) dan kemampuan (application/tingkat penerapan, analysis/tingkat analisis,

⁴³ Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), 152. ⁵ Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi, 152

synthesis/tingkat sintesis, evaluation/tingkat evaluasi).⁴⁴

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yakni berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar.

2. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir atau seorang intelektual. Hasil pembelajaran di bidang ini meliputi: tujuh tingkat hierarki. Hasil ketujuh Pembelajaran kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas⁴⁵ Jadi hasil belajar yang berpengetahuan berarti segalanya berhubungan dengan pikiran.

Berdasarkan mereka sisi kognitif dikenal memiliki tujuan keterampilan berpikir yang mencakup keterampilan intelektual yang lebih sederhana yaitu sampai pada ingatan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang menuntut siswa menghubungkan dan menghubungkan beberapa ide, konsep, metode, atau prosedur belajar memecahkan masalah⁴⁶

3. Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif

Pada kategori ini hasil belajar kognitif terdiri dari tujuh

⁴⁴ Supa'at, *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam*, (Kudus: STAIN Kudus, 2017), 39-40

⁴⁵ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 10

⁴⁶ Suhartono dan Rosi Patma, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah Melalui Penerapan Metode Advokasi*, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1 (2018): 14.

tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh hasil belajar ranah kognitif ini meliputi:

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penerapan/ aplikasi
- d. Analisis
- e. Sintesis
- f. Evaluasi
- g. Kreatifitas

E. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Dengan demikian penentuan tujuan belajar itu sebenarnya harus dikaitkan atau disesuaikan dengan keadaan atau karakteristik peserta didik itu sendiri. Kalau demikian apakah lebih tepat bilamana peserta didik sendiri yang menetapkan tujuan belajarnya, sehingga proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif. Inilah yang masih perlu direnungkan, secara asumsi sudah dikatakan bahwa secara tidak langsung peserta didik sudah menentukan tujuan belajarnya, terbukti dengan spesialisasi masing-masing walaupun hal ini tidak dapat daitikan secara mutlak.⁴⁷

Menurut Saiful Jamarah bahwa anak didik memiliki

⁴⁷ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), 120.

karakteristik yang ada dalam dirinya yaitu :

1. Belum memiliki pribadi dewasa susila sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik (guru).
2. Masih menyempurnakan aspek tertentu dari kedewasaannya, sehingga masih menjadi tanggung jawab pendidik.
3. Memiliki sifat-sifat dasar manusia yang sedang berkembang secara terpadu, yaitu kebutuhan jasmani dan rohani (non-fisiknya).

Karakteristik peserta didik telah mengalami perkembangan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak manusia yang berstatus sebagai peserta didik. Rousseau menjelaskan bahwa periodisasi tahapan perkembangan peserta didik adalah sebagai berikut :

3. Tahap asuhan (usia 0,0-2,0 tahun)
1. Tahap pendidikan jasmani dan pelatihan pancaindra (usia 2-12 tahun).
2. Tahap pembentukan akal (12-15 tahun), 4) Tahap pembentukan watak dan agama (15-21).

Menganalisis karakteristik ini, peserta Siswa merupakan subjek pendidikan dan sasaran yang diinginkan. Mentor dan mendukung pengembangan orang lain (pendidik) kenali potensinya dan bantu dia berkembang. Potensi merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seorang siswa. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal tidak dapat terjadi tanpa adanya bimbingan. pendidik. Hal ini memungkinkan pemahaman siswa lebih konkrit. Sesuatu yang benar-benar perlu diketahui oleh setiap pendidik. itu sangat masuk akal Karena

pemahaman ini bermanfaat bagi para pendidik Melaksanakan tugas fungsional melalui berbagai kegiatan pendidikan. Untuk itu pendidik perlu memahami hakikat perkembangan peserta. Setelah panggung.