

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah, kata tersebut berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan, dapat berfungsi, yaitu suatu proses, proses komunikasi, perantara/peralatan/alat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan saja, namun sudah banyak media pembelajaran (media visual, media audio, media audiovisual, dll) yang dapat digunakan guru.

Macam-macam media pembelajaran adalah:

a. Media Visual

Berupa gambar atau foto, gambar, grafik, peta, bola dunia, dan diagram. Media gambar adalah format gambar yang hanya di lihat tidak mengandung elemen audio atau suara. Media gambar adalah hal-hal yang dapat diwujudkan secara visual sebagai pemikiran atau letusan dengan cara yang berbeda, dua dimensi. Grafik dapat didefinisikan sebagai tabel gambar yang mewakili data numerik dan memiliki nilai informasi yang sangat berguna, diagram dari diagram secara efektif menunjukkan inti informasi secara sekilas, dan kombinasi yang lebih menarik, dari,

rangkaian tabel data yang terorganisir dengan baik, tujuan pembuatan grafik adalah untuk memperhatikan perbandingan dan, informasi kualitatif cepat dan mudah. Seperti media visual lainnya, diagram mempunyai fungsi dasar. Artinya, penyajian ide dan konsep yang sulit dikomunikasikan secara visual, hanya secara tertulis atau lisan. Diagram juga dapat memberikan gambaran umum tentang elemen poin penting presentasi.

b. Media Audio

Berupa radio, podcast, storytelling, dan lagu.

Audio interaktif ini dirancang untuk memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan terus berinteraksi dengan guru. Pembelajaran harus selalu interaktif, setelah mendengarkan audio peserta dan siswa yang dapat memberikan jawaban.

c. Media Audiovisual

Berupa Film, Video, Pertunjukan/Drama, Bentuk Televisi.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan media pendidikan khususnya media video sangat mendesak. Hal ini disebabkan kompleksitas pembelajaran. Ada berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan pembelajaran sebaiknya gunakan media termasuk media audiovisual.²²

²² Aisyah Fadilah, dkk, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol.1, No.2 (2023)

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk alat untuk menunjang guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga dapat menyampaikan pesan, merangsang emosi dan keinginan siswa, serta memudahkan setiap proses belajar siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan nyaman. Salah satu dari media yang tersedia untuk guru adalah jadi visual. Fungsinya untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka berkonsentrasi pada isi pelajaran. Oleh karena itu penggunaannya harus disesuaikan dengan pelajaran yang diberikan dan dikaitkan dengan bahan ajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Media pembelajaran memperjelas ungkapan pesan tanpa menjadi terlalu verbal. Media pembelajaran membatasi keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera yang dapat dicapai. Misalnya: Objek yang terlalu besar dapat digantikan oleh kenyataan, gambar, film gambar individual, film, atau model. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengatasi keengganan siswa.

Dengan cara ini pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai alat/media dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memahami materi dengan lebih baik dan memahami materi dengan lebih baik. Mungkin dengan memperhatikan alat/media maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Variasi Pembelajaran melalui pendidikan lingkungan hidup Pembelajaran sebagai media Menyenangkan Mendukung

Pembelajaran tidak membosankan Bahkan menjadikan pembelajaran lebih efektif.²³

3. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam kegiatan pembelajaran menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Mengubah fokus pendidikan formal. Artinya melalui penggunaan media pembelajaran yang tadinya abstrak, maka pembelajaran konkrit yang tadinya bersifat teoritis menjadi praktis secara fungsional.
- b. Menciptakan motivasi belajar. Dalam hal ini media menjadi tidak biasa bagi siswa karena penggunaan media menjadi menarik dan menarik perhatian siswa.
- c. Memperjelas pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga menjadi lebih jelas dan media lebih mudah dipahami.
- d. Memberikan insentif dalam belajar dan terutama merangsang rasa ingin tahu siswa.²⁴

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Mais, ada tiga kriteria kelayakan media pembelajaran yaitu:

- a. Mutu praktis, meliputi akses kemudahan penggunaan dan pengoperasian media pembelajaran.
- b. Kelayakan teknis, merupakan ciri media yang berkaitan dengan kualitas media. Ada faktor yang menentukan keefektifan, antara lain hubungan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, seperti kejelasan

²³ ibid

²⁴ Mohamad Miftah, "PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN" (2022).

informasi dan penyusunan yang sistematis. Media pembelajaran yang memberikan informasi yang cukup kepada penggunanya dinilai cocok.

- c. Kelayakan biaya, media pembelajaran dapat ditentukan oleh efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran sehingga menghemat biaya.²⁵

Menurut Erickson, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu : a. Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa? b. Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar? c. Apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran? d. Bagaimana format penyajiannya diatur? e. Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik? f. Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas? g. Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar? h. Apakah penyajiannya objektif? i. Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis? j. Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam pengembangan media pembelajaran dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*. Kriteria ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Akses

Saat memilih media, aksesibilitas adalah yang terpenting. Apakah media yang dibutuhkan tersedia dan mudah digunakan oleh siswa?

Misalnya, jika Anda ingin menggunakan Internet, Anda harus memeriksa

²⁵ Nabilah Hamudiana Sasaki, KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITALPADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Volume 9 No 1 (2021)

terlebih dahulu apakah ada saluran untuk terhubung ke Internet. Apakah ada jaringan telepon? Akses juga memiliki aspek politik. Misalnya, apakah siswa memiliki akses ke komputer dengan akses internet?

b. Biaya

Biaya juga menjadi pertimbangan. Ada banyak jenis media yang dapat dipilih. Media pembelajaran tingkat lanjut biasanya mahal. Namun biayanya perlu dihitung berdasarkan manfaatnya. Semakin banyak orang yang menggunakannya, semakin rendah harga satuan media tersebut.

c. Teknologi

Mungkin kita tertarik pada media tertentu. Tetapi Anda perlu memperhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah digunakan? Misalnya Anda ingin menggunakan media audiovisual dalam pelajaran Anda. Berikutnya, Anda perlu mempertimbangkan apakah ada listrik, apakah voltase cukup dan sesuai, dan bagaimana cara kerjanya.

d. Interaktif

Media yang baik adalah media yang dapat menciptakan komunikasi dua arah dan *interaktivitas*. Tentu saja, setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan guru memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e. Organisasi

Pertimbangan penting lainnya adalah dukungan organisasi. Apakah ada dukungan dari sekolah atau yayasan? Bagaimana strukturnya? Apakah ada fasilitas di sekolah yang disebut Pusat Sumber Belajar.

f. Novelty

Anda juga harus mempertimbangkan kebaruan media yang Anda pilih. Karena media baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.²⁶

5. Landasan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran

a. Landasan Psikologi

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan unik, artinya belajar seseorang melibatkan seluruh aspek kepribadian, baik fisik maupun mental. Keterlibatan seluruh aspek kepribadian ini tercermin dalam perilaku belajar seseorang. Perilaku yang dipelajari yang dapat diamati bersifat unik, artinya perilaku tersebut hanya terjadi pada orang tersebut dan bukan pada orang lain. Orang yang berbeda menghasilkan perilaku belajar yang berbeda pula.

Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh perbedaan ciri-ciri yang menentukan perilaku belajar itu sendiri, seperti gaya belajar (visual dan auditori) dan gaya kognitif (lapangan), kemandirian dan ketergantungan bidang), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan hal-hal lain yang mungkin berkaitan dengan karakteristik individu siswa.

b. Landasan Teknologi

Tujuan akhir dari pembelajaran teknologi adalah untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Untuk mencapai tujuan akhir ini, teknologi di bidang pembelajaran telah mengembangkan berbagai sumber

²⁶ Nizwardi Jalmur, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 2016.

belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa, sesuai dengan karakteristik setiap siswa. Dalam upaya ini, teknologi dimulai dengan pengembangan dan pengujian teori tentang berbagai media pembelajaran dan berlanjut melalui penelitian ilmiah, pengembangan desain, produksi, evaluasi dan pemilihan media yang diproduksi, serta pembuatan katalog untuk memfasilitasi penggunaan layanan, pengembangan prosedur penggunaannya, dan pada akhirnya penggunaannya di tingkat kelas dan di tingkat yang lebih luas (diseminasi).

Semua kegiatan ini didasarkan pada prinsip bahwa suatu media mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya hanya jika digunakan oleh siswa yang karakteristiknya sesuai dengan rangsangan yang dihasilkan oleh media pembelajaran yang dilakukan oleh orang tersebut.

c. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dari media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa dengan gaya belajar visual akan mendapatkan manfaat lebih jika menggunakan media visual seperti film, video, foto, dan diagram. Sebaliknya, siswa dengan gaya belajar auditori lebih mendapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran auditori seperti rekaman audio, radio, atau ceramah dari guru. Penggunaan media audiovisual akan

lebih nyaman dan bermanfaat bagi siswa dalam kedua format pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemikiran empiris tersebut, pemilihan media pembelajaran hendaknya tidak didasarkan pada kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik.

d. Landasan filosofis

Ada pandangan bahwa penggunaan berbagai jenis media melalui teknologi baru di kelas mengarah pada proses pembelajaran yang tidak manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarah pada dehumanisasi. Bukankah dengan adanya variasi media pembelajaran memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadi mereka? Dengan kata lain harkat dan martabat kemanusiaan siswa dihormati dan diberi kebebasan mengambil keputusan berdasarkan kemampuannya, baik dalam hal metode pembelajaran maupun perangkat pembelajaran.

Oleh karena itu, penerapan teknologi bukan berarti dehumanisasi. Sebenarnya, tidak harus ada perselisihan. Yang penting adalah bagaimana guru memandang siswanya dalam proses pembelajaran. Jika guru memandang siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan pribadi yang berbeda-beda, maka teknologi baru memungkinkan proses pembelajaran berlangsung terlepas

dari apakah media digunakan atau tidak menjadi atau tidak keluar terus menggunakan pendekatan humanistik .

Dengan berfokus pada proses pembelajaran yang kompleks dan unik, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, persepsi siswa juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, dalam memilih media, selain memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, pemahaman makna persepsi dan faktor-faktor yang mempengaruhi penjelasan persepsi, agar proses pembelajaran dapat berlangsung juga harus diupayakan secara maksimal. ²⁷

6. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain guru, jumlah siswa, kurikulum, lingkungan belajar, sumber belajar, dan lain-lain. Guru dan siswa merupakan dua unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Pentingnya faktor-faktor yang dapat digunakan guru untuk mendukung siswa dalam belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Belajar tidak hanya bersifat intelektual tetapi juga emosional. Kebahagiaan dapat meningkatkan hasil belajar. Kedalaman hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain dukungan yang diberikan oleh penggunaan media itu sendiri.

²⁷ Ni Luh Putu Ekayani, PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA, *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha* (2017)

Oleh karena itu, media sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk menghadirkan variasi di kelas dan menyampaikan kenyataan. Dan menjadikan pembelajaran lebih konkrit sehingga pengalaman anak lebih konkrit. Media yang digunakan guru berfungsi sebagai pelengkap atau bantuan guru pada saat pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan di kelas dan mencapai hasil belajar yang baik. Dalam hal ini media memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Untuk memilih media pembelajaran yang tepat, sebaiknya mempertimbangkan beberapa faktor dalam memilih media pembelajaran. Unsur yang dimaksud dengan unsur objektivitas, efektivitas, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan materi pendidikan didasarkan pada kebutuhan aktual yang direncanakan, khususnya tujuan yang dirumuskan dalam materi yang akan dikomunikasikan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik umum siswa akan membantu mereka memahami isi pelajaran yang disampaikan guru.²⁸

7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk menentukan media yang tepat, maka perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria pemilihan media dimana kriteria tersebut adalah:

²⁸ Wasiyah, Mariati, Yeni Fitriana, Tirawati Bakara, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas, *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, 1, (2023).

- a. Tujuan pembelajaran, media hendaknya dipilih yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b. Keefektifan, dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan.
- c. Peserta didik, pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik kemampuan berfikir, pengalamannya, dan menarik atau tidaknya media pembelajaran bagi peserta didik.
- d. Ketersediaan, apakah media yang akan sudah tersedia atau belum dan apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah.
- e. Kualitas teknis, pemilihan media juga harus memperhatikan kualitasnya sudah baik atau belum.
- f. Felksibilitas (lentur) dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dala arti dapat digunakan dalam berbagai situasi.
- g. Kemampuan menggunakannya, pendidik harus dapat menggunakan media dengan baik.
- h. Alokasi waktu, waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada penggunaan media pembelajaran.²⁹

²⁹ Sungkono, “ Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran”, *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol 4 No 1 (2008) 74-75

B. Mata Pelajaran IPAS

1. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari benda mati (makhluk tak hidup) dan benda hidup (makhluk hidup) serta interaksinya dalam alam semesta, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial mempelajari hubungan antara lingkungan. Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya terdapat mata pelajaran IPA dan IPS, dan kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Pada Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut akan diajarkan secara bersamaan pada topik pembelajaran tertentu. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran IPAS.

Dalam mata pelajaran IPAS, banyak sekali teori-teori yang perlu dipahami dan dihafal oleh siswa agar daya ingatnya diperkuat dan ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan. Pada pembelajaran ini siswa dapat melakukan percobaan dan observasi terhadap makhluk hidup untuk melakukan penemuan dan mengenal lingkungan, sedangkan pada aspek sosial siswa perlu mempelajari tentang lingkungan kolaboratif khususnya dalam interaksi sosial.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Tujuan siswa mempelajari adalah untuk membantu siswa meningkatkan diri agar sesuai dengan profil pelajar Pancasila serta meningkatkan minat dan keingintahuan siswa dalam mempelajari peristiwa-peristiwa kehidupan bermasyarakat. Untuk mengetahui hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia. Serta mampu berperan aktif dalam

perlindungan dan pelestarian lingkungan alam serta pemanfaatan sumber energi alam dan lingkungan hidup secara bijaksana.³⁰

3. Capaian Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.³¹

4. Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda

Peserta didik memahami proses perubahan wujud zat dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar siswa merupakan hasil yang diperoleh dan dijawab oleh siswa secara akademik melalui ujian dan tugas, dan soal yang menunjang perolehan hasil belajar tersebut. Proses pembelajaran bagi peserta didik secara aktif perlu mengembangkan potensi dirinya, agar literat dalam spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan peserta didik dalam mengembalikan pendidikan pada khitahnya. Hal ini mampu memerdekakan guru dalam mengajar, serta memberi ruang kreativitas peserta didik dalam belajar sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.³²

Dalam dunia akademis, sering muncul anggapan bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh prestasi siswa yang tercatat dalam sertifikat atau

³⁰ Diah Susilowati, "PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI IMPLEMENTASI METODE EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN IPAS", *Khazanah Pendidikan*, Volume 17, No 1, hal. 186-196 (2023)

³¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "CP & ATP – Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Ipa Fase B (guru.kemdikbud.go.id)

³² Fridiyanto, Septiana Purwaningrum, Aminol Rosid Abdullah, Fathor Rosi, Totok Haryanto, Abdullah Farih, Eva Zulisa, Nadiyah Abidin, Maya Sari, Cahya Edi Setyawan, *Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka, Literasi Nusantara Abadi*, 2022

nilai, namun dapat diukur dari besarnya keberhasilan pengetahuan dalam ranah kognitif melalui hasil belajar siswa. Salah satu penyebab buruknya hasil belajar kognitif siswa adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang tidak tepat serta rendahnya kemampuan berpikir dan memahami konsep siswa. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa juga mungkin dipengaruhi oleh guru yang lebih berinisiatif dalam kegiatan pembelajaran, karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Di sisi lain, proses pembelajaran seringkali menggunakan metode tradisional (konvensional).³³

Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui pendidikan akan memungkinkan mereka berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Situasi persaingan saat ini memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan dengan Tujuan Pendidikan Nasional tentang Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) Pendidikan nasional bertujuan untuk mendidik manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara demokratis, potensi negara bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan negara.

Tujuan pendidikan nasional memberikan tuntutan yang besar kepada generasi penerus negeri ini untuk mencapai tujuan tersebut. Siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh dan berusaha keras untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran ini, terdapat kebutuhan mendesak akan guru yang berkompeten tinggi yang merupakan pembelajar yang

³³ Desi Gita Lestari, Hani Irawati, Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry, *BIOMA*, 2020.

efektif dan orang tua yang ikut serta. Hasil belajar siswa tidak terlepas dari perhatian khusus orang tua terhadap pendidikan anaknya. Misalnya mengingatkan anak untuk selalu belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, dan juga mengerjakan hal lainnya.³⁴

Menurut Sardiman, ada tiga jenis hasil belajar yaitu: 1) berkaitan dengan ilmu dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognisi). 2) seseorang, kepribadian atau sikap (emosional). 3) tentang tingkah laku, kemampuan, atau penampilan (psikomotor).³⁵

1. Macam-Macam Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajarnya. Howard Kingsley mengklasifikasikan menjadi tiga jenis hasil belajar yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, dan (c) sikap dan cita-cita. Gagne mengklasifikasikan hasil belajar menjadi lima kategori: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah atau dimensi: ranah kognitif (*cognitive domain*) meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), sintesis (membuat panduan baru dan utuh). Ranah afektif (*affective domain*) meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi

³⁴ Agustin Sukses Dakhi, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA", *Jurnal Education and development*, Vol.8 No.2 (2020)

³⁵ Rudi Sunardi, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo, *JURNAL LITERASIOLOGI*, VOLUME 5 NO. 2 (2021)

(pendalaman), karakterisasi. Dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*) meliputi keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. Ketiga bidang ini juga dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut juga harus menjadi indikator hasil belajar. Ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri dan tidak dapat dipisahkan serta saling memperkuat.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah. Secara garis besar faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian.

- a. Faktor internal (faktor pribadi siswa) , keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa , meliputi kesehatan mata, telinga, akal, bakat dan minat siswa. Faktor fisiologis, ada tujuh faktor yang tergolong faktor psikologis: kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kedewasaan, dan kelelahan.
- b. Faktor eksternal (faktor di luar diri siswa secara individu).

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah antara lain guru, tenaga administrasi, dan teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

2) Lingkungan non sosial

Faktor yang termasuk dalam lingkungan non sosial antara lain gedung sekolah. dan lokasinya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan lokasinya, sumber belajar, kondisi cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Artinya, segala sesuatu di luar individu peserta didik. Reaksi individu peserta didik dan generasi pembelajaran dirangkum

dalam faktor eksternal, dimana diantaranya adalah faktor keluarga, lingkungan masyarakat, teman sekolah, fasilitas, dan kesulitan materi pembelajaran.³⁶

D. Kemampuan Kognitif Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang memuat keterampilan dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi. Tentu saja, untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, anda harus mencapai tingkat yang lebih rendah terlebih dahulu. Dalam kerangka konseptual ini, Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang kemampuan intelektual (perilaku intelektual): kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Domain afektif mencakup emosi, nilai, minat, motivasi, sikap, dan perilaku terkait emosi lainnya. Sedangkan ranah psikomotor mencakup tindakan yang menekankan fungsi operasional, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik, seperti berenang dan mengoperasikan mesin. Pelatih biasanya mengasosiasikan ketiga bidang ini dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (KSA).

Kognitif menekankan pada pengetahuan, rasa memiliki, dan keterampilan psikomotorik. Faktanya, Indonesia juga memiliki seorang pendidik yaitu Ki Hajar Dewantara yang terkenal mengajarkan Penciptaan, Rasa dan Khalsa, atau penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Kreativitas dapat diidentikkan dengan ranah kognitif, emosi dengan ranah afektif, dan niat dengan ranah psikomotorik. Ranah kognitif mengklasifikasikan keterampilan

³⁶ M Yusuf, Hasil Belajar, *Walisono Repository*, bab 2 (2019).

berpikir menurut tujuan yang diantisipasi. Proses Berpikir menjelaskan fase-fase berpikir yang harus dikuasai siswa untuk dapat mempraktikkan teori. Ranah kognitif ini terdiri atas (1) pengetahuan, (2) pemahaman (*understanding* atau persepsi), (3) penerapan (*application*), (4) analisis (dekomposisi atau elaborasi), (5) *sintesa* (sintesis), dan (6) evaluasi.³⁷

Tabel 2.1 : Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom

KATA KERJA OPERASIONAL (KKO) EDISI REVISI TEORI BLOOM					
RANAH KOGNITIF					
MENINGAT (C1) Mengetahui Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	MEMAHAMI (C2) Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami ... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	MENERAPKAN (C3) Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	MENGANALISIS (C4) Mengenal kesalahan Memberikan ... misalnya: fakta- fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	MENGEVALUASI (C5) Menilai berdasarkan norma internal ... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	MENCIPTAKAN (C6) Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun ... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukenali (identifikasi)	Menjelaskan	Melaksanakan	Mendiferensiasikan	Mengecek	Membangun
Mengingat kembali	Mengartikan	Mengimplementasikan	Mengorganisasikan	Mengkritik	Merencanakan
Membaca	Menginterpretasikan	Menggunakan	Mengatribusikan	Membuktikan	Memproduksi
Menyebutkan	Menceritakan	Mengonsepkan	Mendiagnosis	Mempertahankan	Mengkombinasikan
Melafalkan/melafaskan	Menampilkan	Menentukan	Memerinci	Memvalidasi	Merangcang
Menuliskan	Memberi contoh	Memproseskan	Menelaah	Mendukung	Merekonstruksi
Menghafal	Merangkum	Mendemonstrasikan	Mendeteksi	Memproyeksikan	Membuat
Menyusun daftar	Menyimpulkan	Menghitung	Mengaitkan	Memperbandingkan	Menciptakan
Menggarisbawahi	Membandingkan	Menghubungkan	Memecahkan	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Menjodohkan	Mengklasifikasikan	Melakukan	Menguraikan	Mengkritik	Mengkategorikan
Memilih	Menunjukkan	Membuktikan	Memisahkan	Menilai	Mengkombinasikan
Memberi definisi	Menguraikan	Menghasilkan	Menyeleksi	Mengevaluasi	Mengarang
Menyatakan	Membedakan Menyadur	Memperagakan	Memilih	Memberi saran	Merancang
dll	Meramalkan	Melengkapi	Membandingkan	Memberi argumen- tasi	Menciptakan
	Memperkirakan	Menyesuaikan	Mempertentangkan	Menafsirkan	Mendesain
	Menerangkan	Menemukan	Menguraikan	Merekomendasi	Menyusun kembali
	Menggantikan	Dll	Membagi		Merangkaikan

³⁷ Retno Utari, TAKSONOMI BLOOM Apa dan Bagaimana Menggunakannya?, *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 2011.