

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Penelitian secara etimologi diambil dari bahasa Inggris yaitu “*research*”, *re* yang bermakna mengulang kembali, dan *search* bermakna mencari. Jadi dapat diartikan bahwa *research* adalah melihat kembali atau meneliti kembali segala sesuatu yang tampak atau segala sesuatu fakta yang ada di sekitar kita yang biasa kita lihat untuk mendapatkan kesimpulan yang benar, baru, atau berbeda. Sedangkan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) penelitian bersasal dari kata dasar “teliti” yang bermakna cermat, saksama. Sedangkan kalimat penelitian memiliki makna sebagai pemeriksaan yang teliti, dan penyelidikan. Untuk memecahkan masalah atau menguji hipotesis dan menghasilkan prinsip-prinsip umum, penelitian adalah proses sistematis dan objektif dalam mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyajikan fakta.

Dalam Sugiyono, Steven Dukeshir dan Jenifer Thurlow mendefinisikan penelitian sebagai suatu pendekatan metodis terhadap pengumpulan data dan penyajian temuan. Menurut Creswell dalam Sugiyono, penelitian didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data, analisis, dan memberikan penafsiran

yang relevan dengan tujuan penelitian.²⁴ Adapun Sugiyono sendiri mengemukakan bahwa, metode penelitian adalah prosedur ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁵ Jadi dari beberapa penjelasan mengenai penelitian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, penelitian adalah proses yang terstruktur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data guna mencapai tujuan tertentu. Proses ini dilakukan secara metodis dan ilmiah untuk menghasilkan data yang berguna sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengembangan beramakna proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.²⁶ Pengembangan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk atau metode melalui serangkaian tahapan yang terencana.

Pengembangan ialah suatu proses yang terencana melakukan inovasi-inovasi terbaru dalam suatu proses belajar agar kualitas kemampuan siswa turut meningkat.²⁷ Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa pengembangan merupakan langkah-

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, ed. by Apri Nuryanto, ke-3 (ALFABETA, 2021).

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.hlm 2

²⁶ Arif Ilmiawan, ‘Pengebangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)’, *JISIP: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Pendidikan*, 2.3 (2018), hlm. 102–106.

²⁷ Ninda Ayu Narasati, Rosmawita Saleh, and Riyan Arthur, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh’, *JPTS*, 3 (2021), hlm. 169–180.

langkah yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.²⁸ Dalam konteks pendidikan, pengembangan sering kali merujuk pada upaya untuk meningkatkan metode pembelajaran dan bahan ajar agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa.

Jadi pengembangan menurut definisi yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa; pengembangan adalah suatu proses yang sistematis dan terencana untuk meningkatkan kualitas, baik dalam konteks individu, organisasi, maupun produk. Dalam berbagai disiplin ilmu, pengembangan memiliki makna yang berbeda-beda, namun secara umum mengacu pada upaya untuk mencapai kemajuan atau perbaikan.

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti Penelitian dan Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji kelayakan/ keefektifan produk yang dikembangkan. R&D merupakan istilah yang digunakan oleh Borg and Gall, adapun istilah penelitian dan pengembangan menurut Richey and Kelin adalah *Design and Development Research*, Thiagarajan menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Dan istilah yang digunakan oleh Dick and Carry adalah *Development Research* (penelitian pengembangan) dan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development,*

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, 15th edn (Rineka Cipta, 2013).

*Implementastion, Evaluation.*²⁹ Meskipun para ahli memiliki istilah yang berbeda, namun makna yang terkandung di dalamnya sama-sama berkaitan dengan pengembangan produk melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi keabsahan produk yang telah dihasilkan.

Mengeksplorasi, mendesain, memproduksi, dan memverifikasi barang yang diproduksi dengan menggunakan metode ilmiah adalah interpretasi alternatif dari metode penelitian dan pengembangan. Dengan demikian, singkatan untuk kegiatan yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan adalah 4P, yang merupakan singkatan dari penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian.³⁰

2. Model ADDIE

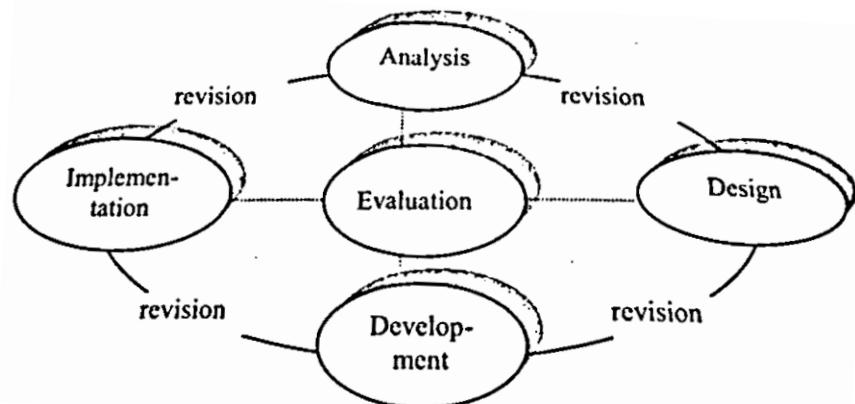
Salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model ADDIE. Model ini digunakan secara luas dalam dunia pendidikan dan pelatihan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program atau produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang efektif dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan paradigma yang disebut dengan pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development*

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.hlm 752

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.hlm 754-755.

(pengembangan), *Implementastion* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Robert Maribe Brach dalam Sugiyono, mengembangkan desain pembelajaran (*Instructional Design*) menggunakan pendekatan ADDIE, hal ini digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 2. 1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk berupa desain pembelajaran

Tahapan dalam model ADDIE:

1. *Analysis* (analisis), merupakan tahap pertama dalam model ADDIE. Pada tahapan ini berkaitan dengan menganalisi situasi dan lingkungan kerja sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Analisinya mencangkup beberapa aspek sebagai berikut; analisis kebutuhan, analisis *audience*, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahapan analisi memiliki peran penting sebagai dasar untuk tahapan selanjutnya, karena berdampak pada keefektifan pengembangan produk.

2. *Design* (desain), merupakan kegiatan merancang produk sesuai kebutuhan. Pada tahap ini dimulai dengan perancangan konsep serta konten dari produk yang akan dikembangkan, berupa penyusunan kerangka kerja untuk konten dengan menuliskan petunjuk dengan rinci cara penerapan desain produk. Nantinya hasil desain yang telah dibuat masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dalam proses pengembangan pada tahap selanjutnya.
3. *Development* (pengembangan), merupakan kegiatan membuat dan menguji produk. Pada tahap pengembangan semua rancangan yang telah dibuat mulai direalisasikan dalam bentuk konkret untuk nantinya dapat diimplementasikan. Hal yang perlu dilakukan/disiapkan pada tahapan ini selain pembuatan produk yaitu membuat instrument evaluasi, yaitu alat untuk mengukur kinerja produk. Pengembangan yang efektif memerlukan kolaborasi antara pengembang dan ahli materi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan, hal ini dapat dilakukan dengan melakukan validasi melalui uji coba awal oleh tim pengembang maupun pengguna sasaran. Selanjutnya *feedback* yang diperoleh dari hasil uji coba tersebut yang nantinya digunakan untuk memperbaiki produk.
4. *Implementation* (implementasi), adalah kegiatan menggunakan produk. Pada tahap penerapan ini dimaksudkan untuk memperoleh

umpaan balik terhadap produk yang telah dikembangkan. Umpaan balik awal yang diperoleh digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan produk sebelum evaluasi final.

5. *Evaluation* (evaluasi), adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dan/atau dikembangkan sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Pada tahap evaluasi dalam penelitian dilakukan untuk memberikan *feedback* kepada pengguna produk. Tujuan dari dilakukannya tahap evaluasi yakni untuk memperoleh hasil akhir yang efektif, valid, dan relevan dengan permasalahan di lapangan penelitian.³¹

B. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bahasa serapan yang berasal dari istilah berbahasa Inggris “*evaluation*”.³² Evaluasi adalah Proses pengumpulan informasi tentang bagaimana sesuatu berfungsi dan menggunakan informasi tersebut untuk memilih tindakan terbaik dalam membuat keputusan.³³ Menurut pendapat dari para ahli evaluasi dalam Zainal Arifin sebagai berikut; menurut Carl H. Whiterington evaluasi adalah pernyataan bahwa sesuatu memiliki atau tidak

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.hlm 766.

³² Suharsimi Arikunto and Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, 2nd edn (PT Bumi Aksara, 2009).hlm 1.

³³ Arikunto and Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*.hlm 2.

memiliki nilai, hal serupa dikemukakan juga oleh Wand *and* Brown bahwa evaluasi merujuk pada tindakan atau proses untuk menentukan nilai sesuatu. Sedangkan menurut pendapat Guba dan Lincoln dalam Zainal Arifin sebuah proses untuk mendeskripsikan sebuah evaluasi dan menilai manfaat dan nilainya.³⁴

Jadi dari beberapa penjelasan dari para ahli diatas dapat diartikan bahwa evaluasi adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menilai apakah sesuatu memiliki nilai atau manfaat. Proses ini melibatkan penentuan nilai melalui analisis dan deskripsi, sehingga dapat digunakan untuk memahami sejauh mana sesuatu bermanfaat atau memiliki dampak yang diinginkan.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur keefektifan proses belajar mengajar, serta menilai pencapaian hasil belajar siswa. Evaluasi melibatkan pengumpulan informasi tentang keberhasilan pembelajaran, dan hasilnya digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Untuk mengetahui keefektifan dalam sistem pemembelajaran, evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru.³⁵

³⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Pipih Latifah, 10th edn (PT Remaja Posdakarya, 2017).hlm 5.

³⁵ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 5-6.

2. Alat Evaluasi dalam Pembelajaran

Alat evaluasi adalah sebuah alat yang digunakan dalam strategi pembelajaran untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran dan membantu mereka menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dengan efektif dan efisien.³⁶

Tujuan alat ini dalam upaya evaluasi adalah untuk meningkatkan hasil sesuai dengan kegiatan yang sedang ditinjau. Misalnya, jika kemampuan menulis siswa sedang dinilai, hasil evaluasi akan mencakup sampel tulisan siswa yang sesuai dengan tema pelajaran.³⁷ Selain itu, penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi harus memenuhi standar atau persyaratan berikut.³⁸

- a. Validitas; alat evaluasi harus benar-benar mengukur hal-hal yang seharusnya diukur. Demikian juga, jika sebuah tes benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, maka tes tersebut dapat dinyatakan valid.
- b. Reabilitas; reabilitas suatu tes biasanya ditunjukkan oleh koefisien korelasinya; alat evaluasi dengan reabilitas tinggi memiliki koefisien korelasi 1,00, sedangkan tes dengan reabilitas rendah memiliki koefisien korelasi 0,00. Sebuah tes dianggap reliabel jika menunjukkan hasil tetap, yang berarti

³⁶ Nur Aqilah Pohan and others, ‘Pengembangan Alat Evaluasi’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2023), hlm. 30701–05.

³⁷ Pohan and others, ‘Pengembangan Alat Evaluasi’.hlm 30703.

³⁸ Pohan and others, ‘Pengembangan Alat Evaluasi’.

bahwa peserta tes akan mendapatkan nilai yang sama jika ia dites lagi dengan alat tes yang sama.

- c. Objektivitas; tanpa interpretasi yang tidak terkait dengan alat evaluasi, alat penilaian harus benar-benar mengukur apa yang diukurnya. Guru harus mengevaluasi siswa berdasarkan standar yang sama untuk setiap tugas tanpa membuat perbedaan antara siswa satu dengan yang lainnya.
- d. Praktis, tanpa membuang banyak waktu atau uang, alat penilaian seharusnya dapat digunakan semaksimal mungkin. Hal ini tidak berarti bahwa tes yang membutuhkan lebih sedikit waktu, biaya, atau usaha adalah tes yang baik. Hal ini tergantung pada jumlah siswa yang dievaluasi, tujuan penggunaan alat evaluasi, dan faktor lainnya.

Selain itu, untuk memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang baik juga harus bertitik tolak pada prinsip-prinsip umum sebagai berikut.

- a. Kontinuitas; karena pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan, maka evaluasi pun tidak boleh dilakukan secara insidental. Sebaliknya, evaluasi harus dilakukan secara berkesinambungan, dengan hasil dari satu evaluasi selalu dihubungkan dengan hasil evaluasi sebelumnya untuk memberikan gambaran yang jelas dan bermakna tentang perkembangan siswa.

- b. Komprehensif; guru harus menggunakan objek yang lengkap sebagai bahan evaluasi saat melakukan evaluasi. Ketika siswa dievaluasi, semua aspek kepribadian mereka-kognitif, emosional, dan psikomotorik-harus dinilai.
- c. Adil dan Objektif; evaluasi terhadap guru harus dilakukan secara obyektif dan tanpa bias. Semua siswa harus diperlakukan sama dan tanpa dibeda-bedakan. Guru juga harus bertindak obyektif karena sesuai dengan kemampuan siswa. Fakta dan data harus menjadi dasar evaluasi, bukan rekayasa maupun manipulasi.
- d. Kooperatif; guru harus berkolaborasi dengan berbagai pihak yang berkepentingan selama kegiatan evaluasi, termasuk siswa, kepala sekolah, sesama pendidik, dan wali murid. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak merasa dihargai dan senang dengan hasil evaluasi.
- e. Praktis; yakni mudah untuk digunakan baik untuk guru sebagai penyusun maupun siswa sebagai pengguna. Maka bahasa yang digunakan dan petunjuk pengerjaan harus benar-benar diperhatikan.³⁹

Namun secara garis besar alat evaluasi dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu teknik tes dan non tes. Istilah “tes” diambil dari bahasa latin “*testum*” yang bermakna sebuah piring atau jembatan dari tanah liat.

³⁹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 31.

Dalam Zainal Arifin, Gilbert Sax mengemukakan bahwa tes dapat didefinisikan sebagai suatu tugas atau serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan sistematis yang dianggap dapat mewakili ciri-ciri atau atribut pendidikan atau psikologis.⁴⁰ Jadi istilah tes dapat diartikan sebagai tugas yang didalamnya berupa soal-soal ataupun penugasan yang harus dikerjakan oleh siswa. Teknik evaluasi dengan tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes ini biasanya dapat berupa tes objektif, yakni pilihan ganda, benar salah, dan esai.

Sedangkan teknik evaluasi non tes biasanya digunakan untuk mengukur aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang sulit diukur dengan tes tertulis. Salah satu teknik yang digunakan yaitu melalui observasi, digunakan untuk melihat langsung tindakan dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain observasi teknik evaluasi non teks ada juga angket, wawancara, portofolio, dan jurnal.

3. Jenis-jenis Evaluasi dalam Pembelajaran

Berdasarkan konteks pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, setiap jenis evaluasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus dipertimbangkan. Berikut ini adalah jenis-jenis evaluasi dalam pembelajaran:

⁴⁰ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 2.

- a. Evaluasi Formatif, evaluasi yang dilakukan pada pertengahan program pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan siswa dan memberikan umpan balik kepada guru dan siswa untuk dijadikan perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya.
- b. Evaluasi Sumatif, evaluasi ini dilakukan di setiap akhir semester untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari program pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c. Evaluasi Diagnostik, adalah evaluasi yang dilakukan sebelum maupun selama proses pembelajaran. Evaluasi diagnostik digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan siswa yang muncul selama proses pembelajaran, supaya nantinya guru dapat merancang program pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.
- d. Evaluasi Penempatan, merupakan evaluasi yang dilakukan sebelum program pembelajaran dimulai. Evaluasi penempatan dilakukan untuk mengukur tingkat kesiapan siswa, mngekatuhi kondisi, dan nilai pengetahuan siswa sehubungan dengan pelajaran yang akan diikuti nantinya. Hal ini yang akan menentukan penempatan siswa sesuai dengan kemampuan, keterampilan, minat, dan faktor lainnya sehingga siswa tidak

mengalami kesulitan dalam mengikuti program pembelajaran maupun materi yang akan diberikan.⁴¹

4. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara umum tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah menilai efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran secara keseluruhan, yang terdiri dari sistem penilaian itu sendiri serta tujuan, materi, teknik, media, sumber belajar, dan lingkungan.⁴² Selain itu, evaluasi pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar, menunjukkan kelebihan dan kekurangan mereka, dan memberikan informasi atau data yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. Evaluasi pembelajaran juga bertujuan untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran, program kurikulum, dan keberhasilan pembelajaran.⁴³

Maka dapat diketahui bahwa secara umum hal-hal yang menjadi tujuan dari evaluasi pembelajaran meliputi; menilai capaian tujuan pembelajaran, mengetahui sejauh mana perkembangan belajar siswa, memberikan umpan balik, dan memperbaiki/ meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

⁴¹ Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, and Eka Widayanti, ‘Langkah-Langkah Evaluasi Pembelajaran’, *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4.3 (2024), hlm. 285–94, doi:10.56910/pustaka.v4i3.1572.

⁴² Asrul, Abdul Hasan Saragih, and Mukhtar, *EVALUASI PEMBELAJARAN*, ed. by Muhammad Yunus Nasution (Perdana Publishing, 2022).hlm 19.

⁴³ Asrul, Saragih, and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 20.

Adapun fungsi dari evaluasi pembelajaran adalah untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pada sistem pembelajaran. Karena pembelajaran sebagai suatu system, didalamnya memuat komponen-komponen seperti tujuan, materi, media, metode, lingkungan, sumber belajar, siswa, dan guru.⁴⁴ Selain itu, evaluasi pembelajaran juga berfungsi untuk akreditasi. Dimana salah satu komponen dari akreditasi merupakan pembelajaran. Hal ini berarti fungsi akreditasi dapat dilaksanakan apabila hasil dari evaluasi pembelajaran digunakan sebagai dasar akreditasi dari suatu lembaga pendidikan.⁴⁵

Jadi fungsi dari evaluasi pembelajaran ada dua yaitu untuk melakukan perbaikan maupun pengembangan pada sistem pembelajaran, dan sebagai akreditasi suatu lembaga pendidikan.

C. Taksonomi Bloom Revisi

Secara etimologi taksonomi bersasal dari bahasa Yunani *tessein* dan *nomos*. Kata “*tassein*,” dalam bahasa Yunani memiliki makna mengklasifikasikan dan “*nomos*” yang bermakna aturan, adalah akar dari kata taksonomi dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, definisi leksikal taksonomi adalah “kegiatan mengklasifikasikan aturan.” Definisi turunannya di sisi lain, mencakup kompleksitas dari semua kemungkinan daya pikir manusia dan merupakan metode untuk mengkategorikan tingkat

⁴⁴ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 19.

⁴⁵ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.hlm 20.

pemikiran yang meningkat, yakni dari yang terendah ke yang tertinggi.⁴⁶

Taksonomi adalah suatu klasifikasi khusus yang disusun dengan cara sistematis tertentu berdasarkan data dari penelitian ilmiah.⁴⁷ Jadi taksonomi merupakan sebuah kerangka yang digunakan untuk mengelompokkan pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Taksonomi Bloom merupakan kerangka yang dikembangkan oleh seorang psikologi pendidikan Dr. Benjamin Bloom dan teman-temannya pada tahun 1956 untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran kedalam berbagai tingkatan. Taksonomi ini mengklasifikasikan tujuan dari pendidikan menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif (*Cognitive Domain*), ranah afektif (*Affective Domain*), dan ranah psikomotorik (*Psychomotoric Domain*) dimana setip ranah tersebut di bagi lagi menjadi bagian-bagian yang lebih mendalam berdasarkan tingkatannya.

Ketika membuat tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang berbeda, taksonomi Bloom sering digunakan. Bloom menetapkan dua domain pembelajaran pada awal taksonominya: domain afektif, yang merupakan pengembangan perasaan atau bidang emosional (sikap), dan domain kognitif, yang merupakan kemampuan mental (pengetahuan). Simpson menciptakan domain psikomotorik, kadang-kadang dikenal

⁴⁶ Dominikus Tulasi, ‘Meruntut Pemahaman Taksonomi Bloom : Penemuan Awal Taksonomi’, *Humaniora*, 1.9 (2012), hlm. 359–71.

⁴⁷ Anita Dewi Utami, Puput Suriyah, and Novi Mayasari, *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*, ed. by Nisa Falahia, 1st edn (CV. Pena Persada, 2020)., hlm. 12.

sebagai bakat manual atau fisik (keterampilan), pada tahun 1966 sebagai tambahan untuk taksonomi Bloom.⁴⁸

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir siswa, yang mencakup aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam ranah ini, kemampuan berpikir diklasifikasikan secara hierarkis, di mana setiap tingkat merupakan prasyarat untuk tingkat berikutnya.⁴⁹ Ranah afektif berfokus pada aspek sikap, emosi, nilai, dan motivasi. Ranah ini mencakup proses seperti menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasi, dan menginternalisasi nilai. Dimana hal ini bertujuan untuk mengukur bagaimana siswa mengembangkan sikap, nilai, dan minat terhadap suatu materi dan topik. Taksonomi Krathwohl ranah afektif mengajarkan bahwa pendidikan tidak hanya tentang penguasaan pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran dan kehidupan secara umum.⁵⁰ Sedangkan pada ranah psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik siswa, seperti koordinasi, manipulasi, dan penggunaan alat secara efisien.⁵¹ Dalam taksonomi Simpson, ranah psikomotorik memiliki tingkatan meliputi: persepsi, kesiapan, respons terpadu, mekanisme, respons kompleks terbuka, adaptasi, originasi,

⁴⁸ Dewi Amaliah Nafiaty, ‘Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik’, *Humdalamanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21.2 (2021), hlm. 155

⁴⁹ Taxonomi Pendidikan and others, ‘Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan’, 2.April (2025), hlm.108.

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ Ibid.

taksonomi ini sangat penting dalam pendidikan jasmani, seni, dan bidang lain yang memerlukan keterampilan fisik, karena membantu mengembangkan dan menilai keterampilan motorik siswa.⁵²

Untuk mengantisipasi penjelasan materi agar tidak semakin meluas, maka pembahasan klasifikasi taksonomi bloom pada kali ini dibatasi pada ranah kognitif. Berikut ini penjelasan mengenai klasifikasi dari taksonomi bloom revisi pada ranah kognitif.

Menurut taksonomi yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl, sub-sub kategori proses kognitif yang sebelumnya berupa kata benda sekarang menjadi kata kerja. Hal ini dikarenakan akan lebih bermanfaat bagi guru untuk membuat tujuan dan mengorganisir serta mengklasifikasikan kegiatan pembelajaran, tugas penilaian, dan tujuan dalam proses pembelajaran jika sub-subkategori tersebut menggunakan kata kerja.⁵³

Ranah kognitif dalam taksonomi bloom berkaitan dengan ingatan, berfikir, dan proses-peoses penalaran. Anderson dkk dalam menyampaikan domain kognitif yang terdapat dalam taksonomi bloom revisi.⁵⁴

Tabel 2. 1 Taksonomi Bloom Domain Kognitif

Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Bloom Baru
C1 (Pengetahuan)	(Mengingat)
C2 (Pemahaman)	(Memahami)
C3 (Aplikasi)	(Mengaplikasikan)
C4 (Analisis)	(Menganalisis)
C5 (Sintesis)	(Menevaluasi)
C6 (Evaluasi)	(Mencipta)

⁵² Ibid., hlm 109.

⁵³ I Putu Ayub Darmawan and Edy Sujoko, ‘Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom’, *Satya Widya*, 29.1 (2013), hlm. 34.

⁵⁴ Nafiaty, ‘Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik’., hlm. 156.

Pada dimensi proses berpikir C1, C2, dan C3 berada pada tingkatan *Low Order Thinking Skills* (Berpikir Tingkat Rendah), sedangkan C4, C5, dan C6 dimensi proses berpikirnya berapa pada tingkatan *Higher Order Thinking Skills* (Berpikir Tingkat Tinggi). Dalam setiap kategori yang terdapat dalam ranah kognitif seperti yang tertera pada table diatas, terbagi lagi kedalam beberapa sub kategori yang disebut dengan kata kerja operasional.

Tabel 2. 2 Kata Kerja Oprasional Ranah Kognitif (Pengetahuan)⁵⁵

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Mengaplikasikan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta/ Membuat (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Mengaudit	Membandingkan	Mengumpulkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengatur	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Menjelaskan	Menceritakan	Menentukan	Menganimasi	Menilai	Mengatur
Menggambar	Mengkategorikan	Menerapkan	Mengumpulkan	Mengarahkan	Menganimasi
Membilang	Mencirikan	Mengkalkulasi	Memecahkan	Memprediksi	Mengkategorikan
Mengidentifikasi	Merinci	Memodifikasi	Menegaskan	Memperjelas	Membangun
Mendaftarkan	Mengasosiasiakan	Menghitung	Menganalisis	Menugaskan	Mengkreasiakan
Menunjukkan	Mencontohkan	Membangun	Menyeleksi	Menafsirkan	Mengoreksi
Memberi label	Mengemukakan	Mencegah	Merinci	Mempertahankan	Merencanakan
Memberi indeks	Mempolakan	Menentukan	Menominasikan	Memerinci	Memadukan
Memasangkan	Memperluas	Menggambarkan	Mendiagramkakan	Mengukur	Mendikte
Membaca	Menyimpulkan	Menggunakan	Mengkorelasikan	Merangkum	Membentuk
Menamai	Meramalkan	Menilai	Menguji	Membuktikan	Meningkatkan
Menandai	Merangkum	Melatih	Mencerahkan	Memvalidasi	Menanggulangi
Menghafal	Menjabarkan	Menggali	Membangun	Mengetes	Menggeneralisasi
Meniru	Menggali	Mengemukakan	Menyimpulkan	Mendukung	Menggabungkan
Mencatat	Mengubah	Mengadaptasi	Menjelajah	Memilih	Merancang

⁵⁵ Wendhie Prayitno, *Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran Dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi Hlmk , Literasi , HOTS , 4Cs)*, 1st edn (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2019.), hlm. 10.

Mengulang	Mempertahankan	Menyelidiki	Memaksimalkan	Memproyeksikan	Membatas
Mereproduksi	Mengartikan	Mempersonalkan	Memerintah	Mengkritik	Mereparasi
Meninjau	Menerangkan	Mengonsepkan	Mengaitkan	Mengarahkan	Membuat
Memilih	Menafsirkan	Melaksanakan	Mentransfer	Memutuskan	Menyiapkan
Mentabulasi	Memprediksi	Memproduksi	Melatih	Memisahkan	Memproduksi
Memberi kode	Melaporkan	Memproses	Mengedit	Menimbang	Memperjelas
Menulis	Membedakan	Mengaitkan	Menemukan		Merangkum
Menyatakan		Menyusun	Menyeleksi		Merekontruksi
Menelusuri		Memecahkan	Mengoreksi		Mengarang
		Melakukan	Mendeteksi		Menyusun
		Mensimulasikan	Menelaah		Mengkode
		Mentabulasi	Mengukur		Mengkombinasikan
		Memproses	Membangunkan		Memfasilitasi
		Membiasakan	Merasionalkan		Mengkontruksi
		Mengklasifikasikan	Mendiagnosis		Merumuskan
		Menyesuaikan	Memfokuskan		Menghubungkan
		Mengoprasiikan	Memadukan		Menciptakan
		Meramalkan			Menampilkan

D. Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Teknologi Digital

Digital berarti pembaruan atau modernisasi teknologi, yang sering kali dikaitkan dengan internet dan teknologi informasi, di mana segala sesuatunya dapat dilakukan dengan perangkat canggih yang membuat hidup lebih mudah bagi manusia.⁵⁶ Teknologi digital bertujuan untuk menggunakan sistem otomatis dengan sistem komputer dan tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia. Pada teknologi analog, gambar,

⁵⁶ Timoty Agustian Berutu and others, ‘Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern’, *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2.3 (2024), hlm. 359.

suara, dan gelombang frekuensi radio diubah menjadi gelombang radio, namun pada teknologi digital, gambar, dan suara diubah menjadi data digital, yang terdiri dari angka biner 0 (*false*) dan 1 (*true*).⁵⁷

Digitalisasi, sebuah transisi dari teknologi mekanik dan elektronik dari analog ke teknologi digital yang dimulai pada tahun 1980-an dan terus berlanjut hingga saat ini.⁵⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi digital merupakan hasil dari modernisasi teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi dan otomatisasi untuk memudahkan aktivitas manusia. Berbeda dengan teknologi analog yang mengandalkan gelombang radio, teknologi digital mengonversi gambar dan suara menjadi data biner (0 dan 1). Proses digitalisasi yang dimulai sejak 1980-an ini menandai peralihan dari teknologi mekanik dan analog menuju sistem berbasis digital yang terus berkembang pesat, terutama dengan adanya internet dan teknologi informasi.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Karena media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran dan merupakan proses komunikasi, maka media pembelajaran memegang peranan penting sebagai komponen dari sistem tersebut. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi, dan

⁵⁷ Berutu and others, ‘Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern’, hlm. 360.

⁵⁸ Berutu and others, ‘Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern’.

proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat terjadi.⁵⁹

Menurut pernyataan Gagne & Briggs dalam Andi Kristanto, pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat mendorong terjadinya belajar.⁶⁰

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena fungsinya yang membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, nyata, dan menarik. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi maupun digunakan dalam kegiatan evaluasi.⁶¹

Jadi media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga membantu terjadinya komunikasi yang efektif antara pendidik dan siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti dalam bentuk visual, audio, dan audio visual yang berperan penting

⁵⁹ Ainatul Mardhiyah, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam’, *Muta’allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.4 (2022), hlm. 483.

⁶⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Penerbit Bintang Surabaya, 2016)., hlm 4.

⁶¹ Pusparani and Pd, ‘Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon SDN Guntur Kota Cirebon’.

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan membuat materi lebih kontekstual, nyata, dan menarik, media pembelajaran memudahkan siswa memahami dan mengingat informasi, serta dapat digunakan dalam penyampaian materi maupun proses evaluasi pembelajaran.

3. Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran

Media teknologi digital memungkinkan para penggunanya melakukan interaksi secara intensif dengan isi maupun materi yang terdapat dalam media tersebut. Sifat interaktivitas yang tinggi dari media digital dapat membuat penggunanya merasa asik terlibat dengan isi atau substansi yang dipelajari.⁶² Penggunaan media teknologi digital yang benar akan membuat aktifitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dan jika dipergunakan dengan bijak maka akan menciptakan suatu proses pembelajaran yang berkualitas.⁶³

Dengan bantuan media digital ini, siswa dapat belajar melalui berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang meningkatkan daya serap dan pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini memudahkan mereka untuk mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah.⁶⁴ Fungsi dari penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

⁶² Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, ed. by Endang Wahyudin, 1st edn (KENCANA, 2017)., hlm. 25.

⁶³ Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran.*, hlm. 25-26.

⁶⁴ Abdul Sakti, 'Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital'.

- a. Sebagai sumber belajar yang luas, karena teknologi digital menyediakan akses dari berbagai sumber belajar seperti jurnal, e-book, video edukatif, dls.
- b. Memfasilitasi pembelajaran interaktif dan kolaboratif, yakni melalui platform seperti aplikasi video konferensi, forum diskusi, maupun platform pembelajaran daring (*e-learning*) yang mendorong adanya kolaborasi dan komunikasi antarsiswa dan guru, yang meningkatkan pengalaman belajar.
- c. Menyediakan *Feedback* dan Evaluasi secara *Real-Time*, pendidik dapat memberikan umpan balik (feedback) langsung melalui sistem manajemen pembelajaran atau berbagai aplikasi kuis interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kekurangan mereka dan memperbaikinya dengan segera.
- d. Mempermudah Pengelolaan Kelas dan Materi Pembelajaran.

Adapun manfaat dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran.
- b. Pembelajaran dapat diakses dengan mudah dan fleksibel.
- c. Mendukung pengembangan keterampilan dalam teknologi.
- d. Memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan setiap individu/ siswa.

- e. Memperluas kesempatan belajar, dengan akses ke sumber global.

Maka secara keseluruhan, teknologi digital dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia digital.

E. Platform QuizWhizzer Sebagai Alat Evaluasi

QuizWhizzer adalah aplikasi berbentuk *website* yang memungkinkan bagi pendidik untuk melaksanakan kuis dalam bentuk game interaktif. Fuijah dkk dalam Farida dkk menjelaskan bahwa, *Quizwhizzer* adalah aplikasi game edukasi yang memberikan pengalaman naratif dan fleksibel dengan berbagai fitur untuk membuat soal-soal tes/kuis. Untuk memulai, pengguna hanya perlu mengakses kodenya.⁶⁵ Penggerjaan kuis dapat dilakukan dengan 2 sistem, yaitu dengan cara *live/* langsung ataupun *homework/* penugasan.

Karena *QuizWhizzer* diakses secara online, maka siswa dapat menggunakan laptop maupun *smartphone* dan masuk melalui kode atau tautan yang telah diberikan. Media pembelajaran seperti *QuizWhizzer* cukup mudah digunakan dan diakses sehingga dapat membantu untuk

⁶⁵ Farida Nur Kumala and others, ‘HOTS-Based e-Evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools Farida’, *JURNAL UPI: Inovasi Kurikulum*, 21.3 (2024), hlm. 1348.

melatih kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.⁶⁶ Vinidiansyah dkk dalam Farida dkk menerangkan bahwa, *Quizwhizzer* adalah alat evaluasi menarik yang menawarkan beberapa manfaat dalam proses pembelajaran dan dapat diakses secara gratis yang didalamnya dilengkapi dengan berbagai templat yang menarik.⁶⁷

Aplikasi QuizWhizzer menawarkan berbagai jenis/ tipe soal, termasuk *multiple choice*, *multiple response*, *numerical answer*, *short answer*, *true or false*, *open-ended*, *drag and drop into text*, *ondering*, *slide*, dan *random question*. Guru dapat memilih dari berbagai template saat membuat pertanyaan dalam aplikasi web tersebut. Dengan menggunakan aplikasi *website* ini dapat mendorong siswa untuk belajar dan menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.⁶⁸ Susanto & Ismaya dalam Fatimah dkk, mengemukakan bahwa Quizwhizzer merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan siswa dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran.⁶⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses secara online dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi, dimana sebagai alat evaluasi *QuizWhizzer* dapat memudahkan guru maupun siswa dalam prosesnya.

⁶⁶ Annisa, Wahyuni, and Ahmad, ‘Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Pada Materi Gerak Dan Gaya’.

⁶⁷ Kumala and others, ‘HOTS-Based e-Evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools Farida’.

⁶⁸ Sofyan Iskandar and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023), hlm. 3341.

⁶⁹ Kumala and others, ‘HOTS-Based e-Evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools Farida’.

F. Pemahaman Konsep

Pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengerti dan memahami apa yang dimaksudkan pada tingkat yang lebih tinggi dari sekedar pengetahuan. Kata pemahaman berasal dari kata paham, yang berarti mengerti dengan benar.⁷⁰ Sedangkan konsep adalah suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum dari sekelompok objek, kejadian dan fenomena lainnya.⁷¹ Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk menangkap esensi atau makna dari suatu ide, objek, atau fenomena.

Menurut Suraji dalam Anita dkk, pemahaman konsep adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang telah dipelajari kepada orang lain, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga orang lain benar-benar memahami apa yang dikatakan.⁷² Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk mengkontruksi ide-ide dengan aturan tertentu menjadi aturan yang lebih sederhana dan lebih universal.⁷³ Suranti dkk dalam Safitru dkk, menjelaskan bahwa siswa perlu menguasai suatu konsep supaya dapat berkomunikasi cesara tepat, mengelompokkan suatu ide, gagasan serta peristiwa/ kejadian yang dijumpai atau dialami dalam kehidupan.⁷⁴ Kemampuan dalam pemahaman konsep juga membantu

⁷⁰ Utami, Suriyah, and Mayasari, *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo.*, hlm. 5.

⁷¹ Ibid., hlm. 9

⁷² Ibid., hlm. 1.

⁷³ Ibid., hlm. 2.

⁷⁴ Safitri Safitri and others, ‘Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis’, *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), hlm. 45.

siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan, membuat keputusan dengan pemikiran yang logis, dan melatih siswa untuk berpikir kritis.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam pemahaman konsep meliputi indikator berikut ini:

1. Mendefinisikan konsep secara lisan dan tulisan
2. Membuat contoh dan non contoh penyangkal
3. Menggunakan simbol, grafik, dan model untuk mengilustrasikan subjek
4. Mengenal bahwa konsep dapat memiliki banyak arti dan interpretasi
5. Mengubah satu format representasi kedalam format lainnya
6. Mengenali karakteristik suatu ide dan faktor-faktor yang mempengaruhinya
7. Membandingkan dan mengontraskan gagasan-gagasan.⁷⁵

Pemahaman konsep adalah komponen penting dalam pendidikan yang membantu siswa dalam berpikir kritis, mengevaluasi informasi, dan menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknik yang sesuai, alat bantu visual, dan teknologi pendidikan dapat meningkatkan pemahaman konsep, yang juga penting untuk pembelajaran yang sukses.

⁷⁵ Utami, Suriyah, and Mayasari, *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo.*, hlm. 12.

G. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang memiliki jumlah penutur terbanyak, dengan jumlah penutur 75,5 juta.⁷⁶ Maka dari itu salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di tingkatan sekolah dasar adalah bahasa Jawa. Selain berfungsi sebagai bahasa untuk berkomunikasi, bahasa Jawa mengekspresikan filosofi dan pandangan hidup orang-orang Jawa yang mengedepankan sopan dan santun dalam kesehariannya. Maka dengan adanya pelajaran bahasa Jawa di sekolah siswa dapat melestarikan bahasa dan budaya Jawa sambil menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan budaya sejak usia dini.

Menurut pendapat Saddhono dalam Umi Nadhiroh, banyak orang di zaman sekarang yang sudah terbiasa dengan bahasa asing sehingga lambat laun melupakan bahasa dan budaya asli mereka. Namun, suatu pembiasaan ini dimulai di sekolah ketika siswa dihadapkan pada pembelajaran dalam bahasa Jawa. Selama kegiatan pembelajaran, siswa dapat terbiasa berbicara dengan teman sebaya dan guru dengan berbagai macam bahasa yang mengikuti pedoman tingkat tutur bahasa Jawa yang baik dan benar.⁷⁷

Dalam mata pelajaran bahasa Jawa terdapat 4 kompetensi keterampilan berbahasa yang harus dicapai oleh siswa, antara lain membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Pelajaran bahasa Jawa diwajibkan mulai dari kelas I sampai dengan kelas IX. Seperti yang telah

⁷⁶ Nur Rita Dewi Utari, ‘Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tandes Kidul I/10 Surabaya’, *Skriptorium*, 1.3 (2012), hlm. 83.

⁷⁷ Umi Nadhiroh, ‘Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa’, *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3.1 (2021), hlm. 6.

diantar dalam kurikulum, pelajaran muatan lokal bahasa Jawa memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap minggunya.⁷⁸

Berdasarkan pemaparan diatas maka berikut ini tujuan dan manfaat dari pembelajaran Bahasa Jawa.

Tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi: Meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Jawa adalah tujuan utama dari pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini memerlukan penguasaan tata bahasa dan kosakata yang baik, selain mampu menulis dan berbicara secara efektif dalam bahasa Jawa.
2. Pelestarian Budaya: Pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk melestarikan budaya Jawa dengan menyampaikan nilai-nilai dan tradisi yang ada melalui penggunaan bahasa sebagai sarananya. Dengan memahami bahasa, siswa diharapkan dapat lebih menghargai budaya yang telah diwariskan kepada mereka.
3. Pengembangan Identitas Diri: Siswa dapat memperkuat rasa diri mereka sebagai bagian dari masyarakat Jawa dengan belajar bahasa Jawa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kebanggaan terhadap identitas daerah dan budaya lokal.
4. Pendidikan Karakter: Pembelajaran bahasa Jawa juga berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan prinsip-prinsip moral dan etika

⁷⁸ Utari, ‘Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tandes Kidul I/10 Surabaya’, hlm 84.

yang melekat pada budaya Jawa, seperti menghormati orang yang lebih tua dan orang lain.

Manfaat dari pembelaajaran bahasa Jawa sebagai berikut:

1. Siswa mendapatkan pengetahuan tentang unggah-ungguh, yang mengajarkan mengenai sopan santun, rasa hormat, dan etika berkomunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sosial.
2. Kecintaan terhadap Budaya Lokal: Belajar bahasa Jawa membantu siswa merasa bangga menjadi masyarakat Jawa dan menghargai warisan budaya nenek moyang.
3. Meningkatkan Pemahaman dan Pengetahuan Lokal: Bahasa Jawa kaya akan pengetahuan lokal yang membantu siswa tumbuh sebagai individu. Hal ini dapat menjadi dasar bagi sikap dan tindakan mereka di masa depan.

H. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Dalam KBBI karakteristik bermakna mempunyai sifat yang khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Karakteristik berasal dari kata dasar karakter yang berarti karakter, watak, dan kualitas psikologis, moral, atau etika yang membedakan seseorang dari orang lain. Karakteristik siswa merupakan ciri-ciri maupun sifat khas yang melekat pada siswa, yang membedakan siswa satu dengan lainnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Ron Kurtus dalam Meriyati, karakteristik adalah kumpulan tindakan seseorang sehingga orang lain dapat menyimpulkan

“seperti apa dia” dari tindakan tersebut. Ia menegaskan bahwa karakter seseorang akan menentukan kapasitasnya untuk berhasil mencapai tujuan, bersikap jujur dan terbuka kepada orang lain, serta mematuhi hukum dan peraturan yang berlaku.⁷⁹ Adapun Hamzah B. Uno dalam Meriyati berpendapat bahwa, sikap, minat, motivasi, gaya belajar, kapasitas kognitif, dan kemampuan awal siswa merupakan contoh dari karakteristik siswa.⁸⁰ Karakteristik peserta didik merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan, yang perlu dipertimbangkan oleh para pendidik dalam merancang dan mengatur konsep pembelajaran.⁸¹

Secara sederhana, karakteristik merupakan kemampuan, minat, motivasi, preferensi belajar, kebutuhan emosional, serta latar belakang sosial dan budaya siswa merupakan contoh keunikan dan perbedaan mereka. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi setiap siswa, para pendidik harus memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang karakteristik siswa mereka.

Tidak diragukan lagi bahwa setiap siswa itu unik dan memiliki kualitas yang beragam. Perbedaan tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal bagaimana proses pembelajaran dilakukan. Bakat kognitif, kemampuan afektif, kemampuan psikomotorik, gaya belajar, keterampilan interpersonal, latar belakang sosial, emosional, fisik,

⁷⁹ Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Fakta Press IAIN Raden Intan, 2015), hlm. 5.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ St Hajar and Nanning Nanning, ‘Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.2 (2022), hlm. 10–18.

dan mental, serta tipe kecerdasan merupakan indikator perbedaan karakteristik siswa.⁸²

Karakteristik anak pada usia sekolah dasar di Indonesia yaitu mulai umur 6 sampai dengan 12 tahun. Mengacu pada tahap perkembangan anak, anak dibagi menjadi 2 tahap yaitu masa kanak-kanak pertengahan pada umur 6-9 tahun dan masa kanak-kanak akhir pada umur 10-12 tahun.⁸³ Karakteristik anak usia sekolah dasar sebagai berikut; 1) senang bermain, 2) melakukan aktivitas yang memiliki banyak ruang gerak, 3) senang bersosialisasi dengan teman sehingga siswa senang belajar dalam kelompok.⁸⁴ Menurut Thornburg dalam Meriyati, anak-anak usia sekolah dasar adalah seseorang yang sedang tumbuh dan berkembang, oleh karena itu tidak ada alasan untuk mempertanyakan keberanian mereka. Setiap siswa sekolah dasar berkembang baik secara mental maupun fisik. Pada siswa kelas 4 SD, mereka cenderung lebih kooperatif dan memiliki toleransi yang lebih besar; beberapa bahkan menunjukkan sifat-sifat yang mirip dengan remaja awal.⁸⁵

Siswa kelas 4 SD pada umumnya berusia sekitar 9-10 tahun. Berdasarkan teori perkembangan Piaget, siswa kelas 4 SD berada pada tahapan *operasional konkreat*, dimana tahap ini berlangsung pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak dapat melakukan *oprasional konkret*, dan

⁸² Hajar and Nanning, ‘Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran’.

⁸³ Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik.*, hlm. 13.

⁸⁴ Ibid., hlm. 14.

⁸⁵ Ibid., hlm. 15.

melakukan penalaran secara logis pada objek- objek rill.⁸⁶ Anak yang telah mencapai tahapan ini juga mampu lakukan *seriation*, yakni kemampuan untuk mengurutkan stimuli menurut satu dimensi kuantitatif (mengurutkan secara seri). Aspek lain yang dapat dilakukan yaitu *transitivitas*, yaitu kemampuan logis dalam menggabungkan relasi-relasi untuk mencapai satu kesimpulan.⁸⁷ Namun kenyataannya oprasi konkret tidak muncul secara sinkron. Menurut Vygotsky, anak-anak menciptakan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia. Meskipun ia tidak menyarankan fase-fase perkembangan kognitif, ia menekankan akan pentingnya interaksi sosial, konteks sosial pembelajaran, dan penggunaan bahasa oleh anak-anak untuk mengatur, mengarahkan, dan mengamati perilaku.⁸⁸ Berikut ini perkembangan kognitif anak pada fase pertengahan dan akhir:

1. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piagen

Siswa mampu melakukan oprasi konkreat, konservasi, klasifikasi, serasion, transivitas. Namun menurut beberapa kritikus, pendidikan dan budaya memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap perkembangan daripada apa yang telah dikemukakan oleh Piagen.

2. Pemrosesan Informasi

Pada masa kanak-kanak pada fase ini terjadi peningkatan memori jangka panjang; berpikir kritis mencangkup berpikir secara reflektif, dan produktif, maupun mengevaluasi fakta; dan berpikir kreatif.

⁸⁶ John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, ed. by Novietha I. Sallama, 13th edn (PT Gelora Aksara Pratama, 2012)., hlm. 329.

⁸⁷ Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*., hlm. 330.

⁸⁸Ibid., hlm. 331.

3. Inteligensi

Inteligensi ini mencangkup keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, kemampuan dalam beradaptasi, dan mempelajari pengalaman kehidupan sehari-hari.⁸⁹

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari siswa kelas IV sekolah dasar yaitu ditandai dengan adanya kapasitas untuk berpikir rasional dan mengekspresikan ide atau suatu gagasan.

⁸⁹ Ibid., hlm. 354.