

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media termasuk ke dalam perangkat pembelajaran yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran. Media berawal dari bahasa Latin yaitu medium yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar.¹¹ Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengajar yang berada pada komponen metodologi yang merupakan salah satu dari lingkungan belajar yang telah diatur oleh guru.¹² Sedangkan Hamalik mengatakan bahwa media pembelajaran yaitu merupakan salah satu faktor untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar karena media pembelajaran menolong siswa dan guru dalam hal menyampaikan materi pembelajaran serta sejalan dengan tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan.¹³ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Fungsi

Fungsi media pembelajaran menurut Adipurnomo bahwa ada sejumlah fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut¹⁴ :

¹¹Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers, 2014. Hlm 6

¹² Sudjana. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2015. Hlm 1

¹³ Hamalik. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2014. Hlm 64

¹⁴ Adipurnomo. *Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang. 2006. Hlm 17

a. Menjelaskan penyampaian pesan (dari konsep yang abstrak menuju terhadap konsep yang konkret) maka dapat meminimalisir pemahaman yang memiliki sifat verbalistik.

b. Menanggulangi keterbatasan dalam ruang, waktu, dan daya indera.

Misalnya:

1) Objek yang sangat besar dapat dirubah dengan menggunakan realitas, gambar, film, bingkai, model;

2) Objek yang sangat kecil kecil didukung dengan penggunaan OHP, transparansi, film bingkai, film, ataupun gambar;

3) Kejadian maupun peristiwa masa lampau dapat ditayangkan kembali melalui rekaman video, film, serta foto;

4) Objek yang sangat kompleks dapat ditayangkan dengan menggunakan diagram, bagan, atau skema; dan

5) Konsep yang sangat luas dapat divisualkan dengan bentuk film, gambar, dan lain sebagainya.

6) Konsep yang sangat luas dapat divisualkan dengan bentuk film, gambar, dan lain sebagainya.

c. Melewati digunakannya media pembelajaran secara benar dan beragam dapat menanggulangi sikap pasif dari siswa. Dengan demikian digunakannya media pembelajaran dapat:

1) membangkitkan antusiasme atau rangsangan belajar;

2) meningkatkan interaksi secara langsung di antara siswa dengan lingkungannya yang nyata (sumber belajar);

- 3) memungkinkan siswa belajar secara mandiri menurut dengan kecepatan, kemampuan, dan minat yang baru.
- d. Menyadari bahwa siswa mempunyai keunikan tersendiri, akan tetapi mereka ada pada lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan standar isi, standar kompetensi lulusan, dan materi pelajaran ditentukan dengan persis untuk semua siswa. Untuk dapat menanggulangi kejadian ini maka media pembelajaran dengan kemampuannya dapat memberikan rangsangan yang persis, menyamakan pengalaman, dan membangun persepsi yang sama.
 - e. Mengembangkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan bagi siswa.
 - f. Mendukung tumbuhnya pengertian sehingga membantu mengembangkan kemampuan berbahasa.
 - g. Membagikan pengalaman-pengalaman yang sulit diperoleh dengan cara lain dan mendukung berkembangnya efisien yang lebih mendalam serta keragaman dalam cara belajar.
 - h. Memberikan pengalaman yang berkeseluruhan, yang asli ataupun konkret lambat laun berintegrasi menjadi pengertian atau kesimpulan-kesimpulan yang abstrak.
3. Pemanfaatan Media Poster
- a. Pengertian Pemanfaatan Media

Pemanfaatan berasal dari kata “manfaat” yang berarti ‘guna’ atau ‘faedah’. Sedangkan pemanfaatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti poses, cara, atau perbuatan memanfaatkan. Sedangkan, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara

harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada penerima.¹⁵

Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Heinich, Molenda dan Russel menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi cetak, komputer dan instruktur. Sedangkan, Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁶

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media merupakan segala cara untuk memanfaatkan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Teori Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya. Seharusnya, pemanfaatan media harus memperhatikan landasan teori belajar. Menurut Azhar Arsyad, berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisme, persiapan

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 3.

¹⁶ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm.140.

sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguata, latihan dan pengulangan serta penerapan.¹⁷

Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Salah satu gambaran paling banyak dijadikan acuan landasan teori pemanfaatan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner.

Kerucut ini menerangkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui dari pengalaman langsung (*Kongkret*), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (*abstrak*). Semakin ke atas di pucuk kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.¹⁸

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm 72.

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm 21

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki manfaat, Arsyad megutarakan sejumlah manfaat dari digunakannya media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar, yang diantaranya¹⁹:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan dan memusatkan perhatian siswa. Dengan hal ini diharapkan timbul motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Menghadirkan kesamaan pengalaman tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan.

Sudjana dan Rifa'i mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

¹⁹ Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2013. Hlm 29

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.²⁰

B. Media Poster

1. Pengertian Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi tersebut.²¹ Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.²² Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengatakan poster adalah media yang diharapkan mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.²³ Sedangkan menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung, poster yaitu gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir.²⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang, memberitahu, memperingatkan maupun menggugah selera bagi yang melihatnya.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm.25.

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadia Media Group, 2012), hlm.162

²² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm. 44

²³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 50.

²⁴ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 141.

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster berfungsi untuk mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan, untuk mengikuti program Keluarga Berencana atau untuk menyayangi binatang dapat dituangkan lewat poster.²⁵

2. Ciri-ciri dan Karakteristik Media Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya. Pemasangannya bisa di kelas, di luar kelas, di pohon, di tepi jalan, dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaknya²⁶:

- a. Sederhana;
- b. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok;
- c. Berwarna;
- d. Slogannya ringkas dan jitu;
- e. Tulisannya jelas;
- f. Motif dan disain bervariasi.

Dalam poster biasanya mengandung unsur gambar dan kalimat verbal. Poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut²⁷:

- a. Mudah diingat, artinya orang yang melihatnya tidak akan mudah melupakan kandungan pesan.

²⁵ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 46.

²⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hlm. 47.

²⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi ...*, hlm.162.

- b. Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian.
 - c. Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang mudah diingat orang.
 - d. Mudah dibaca dalam kurun waktu yang sangat singkat. Poster yang baik ditandai dengan kemudahan menangkap isi pesan. Dengan hanya melihat sepintas saja, orang sudah dapat mengerti maksud dan tujuannya.
3. Petunjuk Pembuatan Media Poster

Media poster yang baik memiliki ciri-ciri yang sederhana, menyajikan satu ide, berwarna, slogan dan tulisannya jelas, matof dan desainnya bervariasi. Selain itu media poster memiliki karakteristik yang mudah diingat, mengandung satu pesan dan menarik perhatian, dapat ditempel atau dipasang di mana saja dan mudah dibaca dalam kurun waktu singkat. Berdasarkan ciri-ciri dan karakteristik tersebut, dibawah ini diberikan beberapa petunjuk dalam pembuatan media poster.²⁸

- a. Jangan terlalu banyak ilustrasi yang dapat mengaburkan isi pesan yang ingin disampaikan.
- b. Perlu diseimbangkan antara gambar dan teks.
- c. Teks yang disusun harus ringkas dan padat tetapi memiliki daya tarik.
- d. Gunakan warna yang kontras dan bentuk huruf yang mudah dibaca.

²⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi ...*, hlm. 162-163.

4. Kegunaan Poster

Poster sebagai media pembelajaran memiliki kegunaan tersendiri, seperti yang dipaparkan oleh Daryanto kegunaan poster adalah sebagai berikut²⁹:

- a. Memotivasi siswa, pesan yang terkandung di dalam poster tidak berupa informasi, namun berupa ajakan, renungan, persuasi agar siswa mendapatkan dorongan untuk dapat melakukan sesuatu.
- b. Peringatan, poster dapat berisi mengenai peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, peraturan sekolah, maupun peringatan sosial.
- c. Peringatan, poster dapat berisi mengenai peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, peraturan sekolah, maupun peringatan sosial.

5. Fungsi Media Poster

Fungsi poster adalah sebagai berikut :

- a. Menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan poster.
- b. Mencari dukungan tentang suatu hal.
- c. Metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang tertampang dalam poster.

6. Keunggulan Media Poster

Keunggulan media poster adalah sebagai berikut :

- a. Dapat dipasang di mana saja.
- b. Menggunakan bahasa yang simpel, padat, dan menarik.

²⁹ Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2010. Hlm 130

- c. Dapat disimpan dan digunakan lagi pada kesempatan lain.
- d. Dapat membantu daya ingat peserta didik.³⁰

7. Kelemahan Media Poster

- a. Diperlukan keahlian dalam bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster.
- b. Dapat menimbulkan salah tafsir dari kata-kata atau simbol yang singkat.³¹

C. Konsep Pemahaman

1. Definisi Pemahaman

Pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap atau menangkap makna dan arti dari bahan atau materi yang dipelajari. Kemampuan tersebut dapat dinyatakan dengan menterjemahkan suatu materi kedalam bentuk yang lain, menginterpretasikan materi (menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri dan meringkas), meramalkan akibat dari suatu kejadian, membuat perkiraan tentang kecenderungan yang nampak dalam tata tertentu (seperti grafik), serta menguraikan isi pokok dari suatu bacaan.³²

Dalam sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

³⁰ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 151

³¹ Ibid.,,151

³² Marintan Nirmalasari, "Pengembangan Model Memorization Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pelajaran Kimia Sma," No. 2 (2011): 13. hlm 184

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.³³

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan dapat memahami arti atau konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari suatu penjelasan atau bacaan. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

2. Tingkatan Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah siswa pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah siswa pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pemahaman.

³³Marintan Nirmalasari, "Pengembangan Model Memorization Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pelajaran Kimia Sma," No. 2 (2011): 13. hlm 185

Adapun secara lebih rinci tingkatan dalam pemahaman melalui aspek kognitif yang dikemukakan Bloom dan Krath Wohl, yaitu³⁴:

a. Pengetahuan (mengingat C1)

Aspek yang menyangkut beberapa hal yang mendasar. Pengetahuan dapat berupa kemampuan untuk mengingat, menjelaskan, dan lain-lain. Kemampuan yang dimiliki menyangkut beberapa hal antara lain kemampuan untuk mengingat sebuah konsep, metode, struktur, atau proses tertentu. Tingkatan ini merupakan tingkatan paling dasar untuk melihat kemampuan seseorang dalam memahami sebuah materi yang telah disampaikan.

b. Pemahaman (memahami C2)

Penilaian yang lebih tinggi dari pada aspek pengetahuan, tidak hanya mengingat tetapi memahami. Pada tahap ini juga sudah ada tuntutan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi atas konsep yang telah dipahami. Pemahaman ini dapat terjadi secara langsung atau melalui pembelajaran yang diulang-ulang.

c. Aplikasi (menerapkan C3)

Penerapan dapat dilihat dalam lingkungan sekolah atau lingkungan sosial bermasyarakat. Penerapan memiliki pandangan yang meluas dan tidak terbatas. Dalam proses kognitif biasanya mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Orientasi baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006) hal 14

d. Analisis (menganalisis C4)

Kemampuan seseorang untuk melakukan pengujian dan pemecahan informasi dalam beberapa bagian, mampu membuat kesimpulan atas materi yang telah disampaikan. Kemampuan seseorang yang menghubungkan peristiwa satu dengan yang lain dalam suatu kejadian yang saling berkaitan. Ketika telah menghubungkan suatu permasalahan atau kejadian maka akan dapat ditarik kesimpulan.

Dimensi pemahaman menurut Anderson terdiri dari 7 kategori berdasarkan revisi Bloom, yaitu³⁵:

a. *Interpreting* (Interpretasi)

Interpreting (interpretasi) merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk dapat menerima pengetahuan/ informasi dari materi tertentu serta peserta didik mampu menjelaskannya kedalam bentuk lain. Misalnya menjelaskan dari kata terhadap kata (paraphrase/ menguraikan dengan kata-kata), gambar terhadap kata, kata terhadap gambar, angka terhadap kata, kata terhadap angka, notasi terhadap nada, dst. Istilah lain dari *Interpreting* (interpretasi) adalah menerjemahkan, menguraikan kata-kata, menggambarkan dan mengklarifikasikan suatu materi tertentu.

b. *Exemplifying* (Membuat Contoh)

Exemplifying merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk memberikan contoh suatu konsep yang sudah mereka pelajari dalam proses pembelajaran. Pemberian contoh terjadi ketika

³⁵ Anderson, L & David R.K. *A Taxonomy For Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman. 2001. hlm 31

peserta didik memberi contoh yang spesifik dari konsep yang masih umum atau prinsip. Pemberian contoh meliputi identifikasi defenisi, ciri-ciri dari konsep general atau prinsip. Nama lain dari *Exemplifying* adalah *ilustrating* (mengilustrasikan).

c. *Clasification* (Klasifikasi)

Clasification (klasifikasi) merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk mengelompokkan sesuatu yang berawal dari kegiatan peserta didik yang dikenal pada suatu konsep tertentu, kemudian peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri dari konsep tersebut, dan mengelompokkan sesuatu berdasarkan ciri-ciri yang sudah ditemukan oleh peserta didik tersebut. Klasifikasi meliputi bagian kegiatan mencari ciri-ciri yang relevan atau mencari sebuah pola. Klasifikasi merupakan sebuah pelengkap proses *examplifying*. Bentuk alternatif dari mengklasifikasi ini adalah menggolongkan dan mengkategorikan.

d. *Summarizing* (Ringkasan)

Summarizing merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk mengembangkan pernyataan yang mampu menggambarkan isi informasi/tema secara keseluruhan berupa ringkasan atau abstrak. Meringkas meliputi kegiatan penyusunan gambaran informasi, seperti arti pengertian dari suatu adegan dan menyimpulkan dari bentuk tersebut seperti menemukan tema. Alternatif bentuk ini adalah generalisasi atau abstrak.

e. *Infering* (membandingkan)

Infering merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk menemukan sebuah pola dari suatu gambaran materi yang diberikan. Aktivitas ini melibatkan kategori *Infering* merupakan aktivitas lanjutan dari kegiatan membuat ringkasan atau abstraksi dari materi tertentu dengan ciri-ciri yang relevan serta terdapat hubungan yang jelas antara keduanya. Pengambilan keputusan terjadi ketika peserta didik mampu mengihtisarkan suatu konsep.

f. *Comparing* (Membandingkan)

Comparing (membandingkan) merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua objek atau lebih, kejadian, ide, masalah, atau situasi seperti menentukan bagaimana kejadian itu dapat terjadi dengan baik. Mencari satu persatu hubungan antara satu elemen dengan pola dalam satu obyek, peristiwa, atau ide dilain objek, peristiwa atau ide juga termasuk kedalam tahap membandingkan. Nama lain dari *Comparing* adalah membedakan, menyesuaikan, *mapping*.

g. *Explaining* (Menjelaskan)

Merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri peserta didik agar peserta didik dapat mengembangkan dan menggunakan sebuah penyebab atau pengaruh dari materi yang diberikan. Nama lain dari *Explaining* adalah menjelaskan pengembangan sebuah model pembelajaran. Menjelaskan terjadi ketika peserta didik mampu membangun dan menggunakan model sebab akibat dalam suatu

sistem. Model mungkin diperoleh dari teori formal atau mungkin dalam penelitian atau percobaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti merujuk pada teori pemahaman dari Bloom dan Krath Wohl. Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa proses pemahaman sangat penting. Adapun pemahaman yang akan diukur dalam penelitian ini yang disesuaikan dengan karakter materi adalah, pengukuran pemahaman melalui aspek kognitif, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).