

## **BAB II**

### **MEDIA VIDEO DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

#### **A. Media Secara Umum**

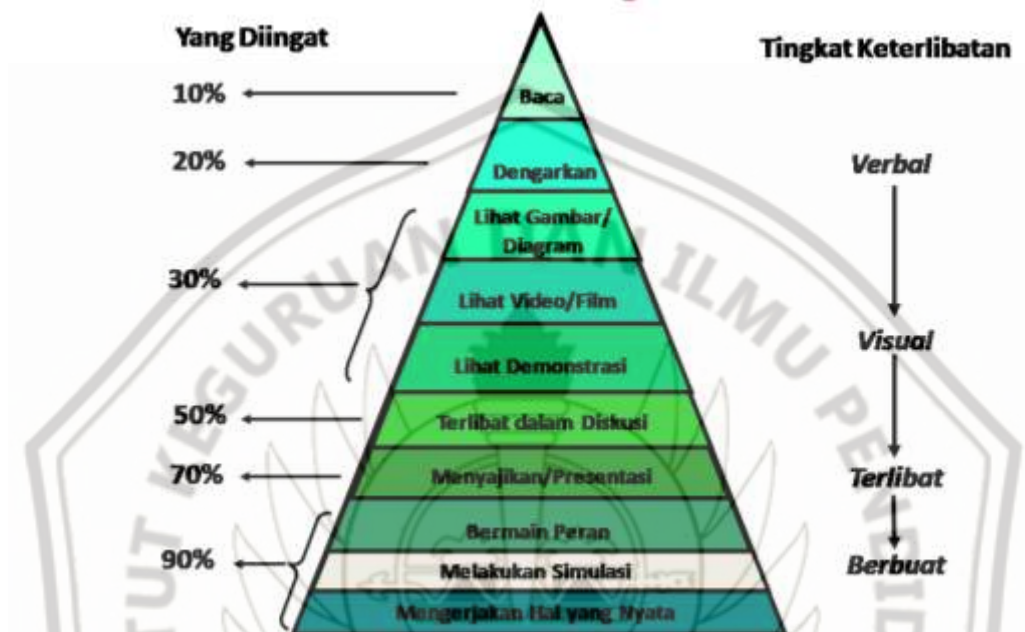
Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya.

Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Usaha-usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih kongkrit terus dilakukan.

Dalam usaha itu, Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pengalaman” (*The Cone of Experience*) dari Edgar Dale. Ketika itu, para pendidik sangat terpicu dengan kerucut pengalaman itu, sehingga pendapat

Dale tersebut banyak dianut dalam pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa.

Gambar 2.1  
Kerucut Pengalaman



Sumber: <https://bagusdwiradyan.files.wordpress.com>

Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media atau bahan atau sarana belajar seringkali menggunakan prinsip kerucut pengalaman, yang membutuhkan media belajar seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan audio visual. Penjelasan tingkatan kerucut pengalaman Edgar Dale adalah sebagai berikut:

1. Simbol Verbal  
Pengalaman yang diperoleh melalui penuturan kata-kata. Sehingga dalam mendapatkan pengalaman, seseorang mendapatkan dengan cara mendengarkan orang lain.
2. Simbol Visual  
Pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, diagram.
3. Rekaman Radio  
Pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara. Media dari rekaman radio ini lebih ekonomis, tahan lama, dan

mudah digunakan, seperti rekaman suara, musik, atau suara-suara yang lain. Mudah digunakan, sehingga para pengajar dapat mengembangkan sendiri aplikasinya dengan berbagai inovasi.

4. Film

Pengalaman yang diperoleh melalui gambar mati, slide, fotografi. merupakan suatu gambar diam yang transparan, namun perbedaannya ialah bahwa pada filmstrip gambar tidak dipertunjukkan satu per satu yang terlepas satu sama lain, melainkan merupakan suatu rangkaian film.

5. Televisi

Pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan. Televisi pendidikan adalah sebuah stasiun televisi di Indonesia yang khusus ditujukan untuk menyebarkan informasi di bidang pendidikan dan sebagai media pendidikan pembelajaran masyarakat.

6. Pameran

Pengalaman yang diperoleh melalui pameran. Mendapatkan pengalaman melalui mengunjungi suatu pameran.

7. Darmawisata

Pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata. Jika kita berkarya wisata, biasanya kita melihat kegiatan apa yang sedang dilakukan orang lain.

8. Demonstrasi

Pengalaman yang diperoleh dari pertunjukan. Demonstrasi disini merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

9. Pengalaman yang di Dramatisir

Pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama social. Kita tidak mungkin mengalami langsung pengalaman yang sudah lalu.

10. Pengalaman Yang Logis

Pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi. Dalam tahap ini si pembelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir.

11. Pengalaman Langsung Bertujuan

Pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia, dan sebagainya, dengan cara perbuatan langsung. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

(sumber: <http://ardana-genesis.blogspot.co.id/2014/12/kerucut-pengalaman-edgar-dale.html>)

Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara

mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.

## **B. Media Video**

### **1. Pengertian Media**

Media merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Media atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Untuk lebih jelasnya, Hamdani (2011:218) menjelaskan bahwa “Media adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar”. Sedangkan menurut Amri dan Ahmadi (2010:159) mengatakan bahwa “Media adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa



media merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran.

Bahan pembelajaran dalam penyajiannya berupa deskripsi yakni berisi tentang fakta-fakta dan prinsip-prinsip, norma yakni berkaitan dengan aturan, nilai dan sikap, serta seperangkat tindakan atau keterampilan motorik. Dengan demikian, bahan pembelajaran pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan keterampilan yang berisi pesan, informasi, dan ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses yang terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media harus dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar. Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali siswa sulit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Untuk mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan media yang tepat. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat abstrak, maka media harus mampu membantu siswa menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut. Demikian pula materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir siswa, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Pengembangan media itu sendiri dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif media di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani (2011:121) menjelaskan bahwa “Media yang harus dipelajari siswa dalam rangka

mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar”. Berdasarkan pendapat tersebut, dengan adanya media dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, diperoleh media yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Media menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis media. Media akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Menurut Williern Burton (1994:16) mengatakan bahwa *”Teacher is the guide of learning activities, teaching for purpose of aiding the pupil to learn”*. Artinya, guru sebagai pemnadu pembelajaran aktif, guru harus mengarahkan siswa untuk belajar. Untuk itu, media digunakan sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya, dan alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

## **2. Pengertian Media Video**

Dalam penilaian kinerja guru, salah satu kompetensi yang dinilai adalah kemampuan guru dalam menyusun media. Salah satu tujuannya

untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi ajar dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam media. Manfaat menyusun media adalah guru dapat mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mengembangkan media terkait dengan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan media sesuai mekanisme yang ada dengan memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik. Menurut Amri dan Ahmadi (2010:161) menyebutkan jenis-jenis media sebagai berikut:

- a. Media cetak (*printed*), antara lain *hand out*, buku, modul, poster, brosur, lembar kerja siswa (LKS), *wallchart*, foto atau gambar, dan *leaflet*;
- b. Media dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio;
- c. Media pandang dengar (*audio visual*) seperti compact disk video, film;
- d. Media multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan media berbasis web (*web based learning materials*).

Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dan setelah itu dibuat suatu rancangan pembelajaran terkait dengan media yang digunakan. Dalam penelitian ini akan lebih difokuskan pada jenis media pandang dengar (*audio visual*) seperti video. Maka dari itu, akan dijabarkan secara rinci mengenai bentuk media pandang dengar (*audio visual*).

Menurut KKBI (dalam Prastowo, 2011:300) mengartikan bahwa “Video sebagai rekaman gambar hidup tau program televisi lewat tayangan televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara”. Jadi dapat disimpulkan bahwa video termasuk media *audio visual* yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan.

Rencana penelitian yang akan dilaksanakan ini mengambil obyek tentang media yang digunakan untuk pembelajaran di kelas, dimana media yang digunakan melibatkan bidang perkembangan teknologi dan informasi (TIK), sehingga bentuk pembelajaran model ini bersifat metode alternatif, yakni media berbasis video. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tidak cukup hanya mengandalkan media atau metode belajar tradisional yang berupa media cetak yakni: buku, handout, modul atau lembar kertas kerja semata, harus ada media alternatif lain untuk mampu memicu proses kognitif, afektif dan psikomotori siswa.

Media video dirancang dan digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi yang berada dalam kawasan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, media video efektif untuk menyajikan materi pembelajaran dalam ketiga aspek tersebut. Media video memiliki potnsi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa akan dapat mengamati langsung tentang wujud yang sesungguhnya, mengamati proses dari suatu kejadian atau suatu



perubahan, mengamati perbedaan dan mengamati suatu gerakan serta hal lainnya serta yang diiringi narasi. Dengan segala potensinya, media video dapat digunakan untuk membelajarkan topik tertentu dengan benar, menarik dan konsisten.

### 3. Kelebihan Media Video

Salah satu ciri media pengajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. pesan yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks.

Media video perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran. Akan tetapi yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa sehingga mampu memaksimalkan kelebihan yang terkandung dalam media tersebut.

Adapun kelebihan video sebagai media menurut Prastowo (2011:304-306) adalah sebagai berikut:

- a. Dengan video kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b. Dengan video, penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dikritik dan di evaluasi.
- c. Dengan menggunakan efek tertentu, dapat memperkokoh proses pembelajaran.
- d. Dengan video, akan didapat isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan

- e. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama dengan lokasi dan peserta didik yang berbeda.
- f. Pembelajaran video merupakan suatu pembelajaran mandiri.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, media video ini bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap materi yang sedang dibahas, dan dapat diputar ulang. Selain itu, gerakan mulut dapat direkam dengan video, dan dapat dimasukkan teknik film lain seperti animasi dapat dikombinasikan antara gambar diam dengan gerakan.

Penggunaan video sebagai media dikatakan noninteraktif karena baik guru maupun siswa tidak dapat mengubah penyajian, tetap sama dalam kurun waktu, variasi hanya terjadi pada kualitas produksi (Hamalik, 2011:235). Program video pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri harus dapat memudahkan siswa untuk belajar. Program video pembelajaran tidak hanya menyajikan materi pembelajaran (*content*), tapi juga menayangkan berbagai aktivitas dan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

#### **4. Keterbatasan Media Video**

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi efektif untuk membantu seorang guru untuk menyampaikan materi yang bersifat dinamis, misalnya mendemonstrasikan materi pelajaran seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun lingkungan tertentu. Melalui teknologi video seorang guru dapat memfokuskan perhatian pada bagian-bagian tertentu yang diperagakan. Namun media video juga merupakan produk teknologi manusia sehingga keberadaan media tersebut

sebagaimana media pembelajaran lain juga memiliki keterbatasan sebagai salah satu media pembelajaran.

Adapun keterbatasan video sebagai media menurut Prastowo (2011:306-307) adalah sebagai berikut:

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video tertentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan serta harus dicocokkan ukuran dan formatnya.
- b. Menyusun naskah atau skenario video bukanlah merupakan hal yang mudah.
- c. Biaya produksi agak tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- d. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton
- e. Jumlah grafis pada garis untuk video terbatas.

Keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki video sebagai media bukanlah masalah besar. Hal ini sangat wajar dan relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini. Ketersediaan berbagai *software* untuk membuat dan melakukan pengeditan video dapat di unduh secara gratis di situs-situs internet. Dengan demikian, keterbatasan tersebut dapat diminimalisir dengan berbagai alternatif yang tersedia.

Salah satu aspek yang terpenting dalam pengembangan video adalah informasi yang berkaitan dengan kualitas atau kemasan (*presentation*), seperti kualitas suara narasi, musik, suara atmosfer), kualitas *visual* (gambar *live*, animasi, *caption*) dan kemenarikan program video pembelajaran. Tingkat kualitas visual program video pembelajaran mencakup kualitas gambar, tulisan, animasi, bagan, diagram, dan lain lain yang ditayangkan harus jelas dan menarik.

## C. Hasil Belajar Siswa

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak berupa proses berfikir terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suharsimi Arikunto, 2003: 114-115). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat diklasifikasikan ke dalam aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Nana Sudjana (2005:3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan hasil belajar itu sendiri diperoleh dari proses penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berkenaan dengan hal tersebut, diperlukan data sebagai informasi yang diandalkan sebagai dasar pengambilan keputusan. Weis dan Hassent (1982:3) mengatakan *“Informations is data has been processed info from that is meaning full to the resipent”*. Artinya, informasi adalah data yang telah diproses dalam suatu format yang penuh arti kepada penerima. Sedangkan keputusan berhubungan dengan sudah atau belum berhasilnya peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi. Penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik.



Penilaian hasil belajar baik formal maupun informal diadakan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik menunjukkan apa yang dipahami dan mampu dikerjakannya. Hasil belajar seorang peserta didik tidak dianjurkan untuk dibandingkan dengan peserta didik lainnya, tetapi dengan hasil yang dimiliki peserta didik tersebut sebelumnya. Dengan demikian peserta didik tidak merasa dihakimi oleh guru tetapi dibantu untuk mencapai apa yang diharapkan.

Menurut Nana Sudjana (2005: 38-40) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

## **2. Ruang Lingkup Hasil Belajar**

### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Hadari Nawawi (2000:24) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat ketercapaian siswa dalam mempelajari pelajaran pada lembaga pendidikan yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tersebut”. Sedangkan menurut Muhammad Ali (2000:42) mengatakan bahwa “Ranah kognitif

adalah berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah”. Melengkapi pernyataan tersebut, Ngilim Purwanto (2002:27) mengatakan bahwa “Evaluasi hasil belajar kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan tes objektif maupun tes uraian”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah tingkat ketercapaian siswa dalam mempelajari suatu pelajaran terkait dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan ditindaklanjuti dengan melakukan evaluasi menggunakan tes objektif maupun tes uraian.

#### b. Ranah Afektif

Ranah penilaian hasil belajar afektif adalah kemampuan berkenaan dengan perasaan, emosi, sikap atau derajat penerimaan atau penolakan status obyek (Sardiman, 2001:121). Hal tersebut berarti bahwa ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah menerima (memperhatikan), mengarahkan perhatian, mematuhi peraturan komitmen terhadap nilai.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah afektif adalah kemampuan siswa yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, emosi, dan perasaan yang terdiri dari beberapa tingkatan yang berbeda-beda untuk setiap individunya. Sikap seseorang

dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Abu Ahmadi, 2000:127). Kemudian menurut Suyanto dan Asep Djihad (2012:235) menjelaskan bahwa “Ranah psikomotor berkaitan dengan proses pelaksanaan tugas-tugas yang memerlukan keterampilan fisik”. Berdasarkan pendapat tersebut, penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik.

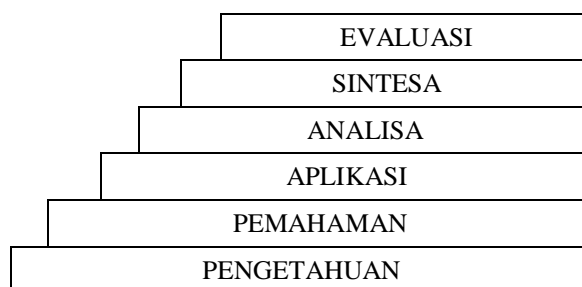
Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotorik. Misalnya tingkah laku peserta didik ketika praktik, kegiatan diskusi peserta didik, partisipasi peserta didik dalam simulasi selama proses pembelajaran.

### 3. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Hadari Nawawi (2000:24) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat ketercapaian siswa dalam mempelajari pelajaran pada lembaga pendidikan yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tersebut”. Sedangkan menurut Muhammad Ali (2000:42) mengatakan bahwa “Ranah kognitif adalah berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah”. Melengkapi pernyataan tersebut, Ngilim Purwanto (2002:27) mengatakan bahwa “Evaluasi hasil belajar kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan tes objektif maupun tes uraian”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah tingkat ketercapaian siswa dalam mempelajari suatu pelajaran terkait dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan ditindaklanjuti dengan melakukan evaluasi menggunakan tes objektif maupun tes uraian. Suprijono (2009: 17) menjelaskan bahwa jenjang dalam kemampuan kognitif bila digambarkan akan berbentuk sebagai berikut:

Gambar 2.2  
Diagram Jenjang Kognitif





Pengetahuan (*knowledge*), jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal - hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau seting. Dalam hal ini tekanan utama pada pengenalan kembali fakta, prinsip, kata-kata yang dipakai: definisikan, ulang, laporkan, ingat, garis bawahi, sebutkan, daftar dan sambungkan.

Pemahaman (*comprehension*), jenjang setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasikan. Kata-kata yang dapat dipakai: menterjemah, nyatakan kembali, diskusikan, gambarkan, reorganisasikan, jelaskan, identifikasi, tempatkan, review, ceritakan, paparkan. Penerapan atau aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Kata-kata yang dapat dipakai antara lain: interpretasi, terapkan, laksanakan, gunakan, demonstrasikan, praktekan, ilustrasikan, operasikan, jadwalkan, sketsa, kerjakan.

Analisa, jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan di antara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir. Kata - kata yang dapat dipakai: pisahkan, analisa, bedakan, hitung, cobakan, test bandingkan kontras, kritik, teliti, debatkan, inventarisasikan, hubungkan, pecahkan, kategorikan.

Sintesa, jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan atau menempatkan bagian -bagian atau elemen satu atau bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren. Kata-kata yang dapat dipakai : komposisi, desain, formulasi, rakit, kumpulkan ciptakan, susun, organisasikan, manage, siapkan, rancang, sederhanakan.

Evaluasi, jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Disini akan meliputi kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai sesuatu tujuan, idea, pekerjaan, pemecahan masalah, metoda, materi dan lain-lain. Dalam pengambilan keputusan ataupun dalam menyatakan pendapat, termasuk juga criteria yang dipergunakan, sehingga menjadi akurat dan standard penilaian atau penghargaan. Kata-kata yang dapat dipakai: putuskan, hargai, nilai, skala, bandingkan, revisi, skor, perkiraan.