

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Model pembelajaran adalah “keseluruhan rangkaian penyajian materi pembelajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan agar guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Menurut Istarani (2014;1)

Model pembelajaran “mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu *Blueprint* (kerangka dasar) yang dapat digunakan sebagai petunjuk untuk membuat atau menyusun persiapan pembelajaran dan kemudian mengimplementasikannya”. Menurut Bardy dalam Ekawarna 2013;86) Sedangkan “ model pembelajran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Menurut Trianto (2010;51)

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran”. Menurut Benyamin Surasega (1990;3)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka atau pedoman pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar guna membantu ketercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

1. Model Pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajran *Role Playing* (bermain peran) ialah” penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk

memerankannya. Ramayulis dalam Istarani,(2014; 76). Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) ialah “ bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak- pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”. menurut Sudjana, dalam Istarani, (2014: 76)

Model pembelajaran *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hamzah B.Uno (2007: 25).

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara, hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mencapatakan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peranan terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Menurut Kiswoyo dalam Ekawarna (2013; 86) istilah “model” dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai suatu pola kegiatan guru-siswa untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat perbuatan mengajar dan belajar.

Menurut Munandir dalam Ekawarna (2013; 86), konsepsi tentang siasat pembelajaran itu hakikatnya berusaha menjelaskan komponen dari suatu perangkat material pengajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan pada material tersebut, agar dapat menimbulkan hasil belajar tertentu bagi siswa. Oleh karena itu bagian-bagian dari kegiatan yang mencakup dalam siasat pengajaran dapat dirumuskan menjadi komponen

seperti berikut: kegiatan pra pengajaran, penyajian informasi, peran serta siswa, kegiatan pengetesan, dan kegiatan tindak ikutan.

Menurut Ramayulis dalam Istarani (77:2014) yang mengatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut;

- a. Memahami perasaan orang
- b. Membagi pertanggung jawab dan memikulnya
- c. Menghargai pendapat orang lain
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok
- e. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok
- f. Memperbaiki hubungan sosial
- g. Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
- h. Menanggulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah

Dengan demikian model bermain peran dihadapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain.

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Bermain peran dapat membantu mereka untuk memahami, mengapa mereka dan orang lain berpikir dan bertindak sebagaimana yang mereka lakukan.

Dalam proses “mencobakan” peran orang lain, siswa dapat mempelajari perbedaan maupun persamaan tingkah laku manusia, sehingga dapat menerapkan hasil belajar ini dalam situasi-situasi kehidupan yang nyata. Model pembelajaran *Role Playing* memberikan kepada siswa untuk menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Bermain peran dapat membantu mereka untuk memahami, mengapa mereka dan orang lain berpikir dan bertindak dan bagaimana yang

mereka lakukan. Dalam proses mencoba peran orang lain, siswa dapat mempelajari perbedaan maupun persamaan tingkahlaku manusia, sehingga dapat menerapkan hasil belajar ini dalam situasi-situasi kehidupan nyata.

Selanjutnya guru membagi 4 kelompok besar, dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri 8 murid/ siswa, kemudian guru memberikan intruksi kepada siswa untuk berhitung dari angka 1 sampai 4. Setelah dilakukan mereka berkumpul berkelompok sesuai dengan angka yang mereka sebutkan, kemudian guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran *Role Playing* serta materi litosfer dan bentuk muka bumi akibat tenaga endogen.

Agar guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mereka harus mampu:

- a. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.
- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak” seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- c. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik mungkin untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- d. Mengajarkan keterampilan-keterampilan mengobservasikan dan mendengarkan sehingga siswa mengobservasikan dan mendengarkan satu sama lain secara efektif dan kemudian menafsirkan dan apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Sehubungan dengan hal diatas dalam model pembelajaran *Role Playing* berjalan secara efektif, maka pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan dipergunakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula

menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan bermain peran dan tugas bagi mereka yang ikut berperan.

b. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita serta memberikan dorongan kepada peserta didik-murid untuk bermain peran, maka diadakan penentuan para pelaku dan menjelaskan bilaman dan betapa harus memulai melakukan peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.

c. Pemain bermain peran

Para pelaku memainkan perannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat.

d. Diskusi

Permainan dihentikan, para pemain dipersilahkan duduk kembali kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua peserta didik (kelas). Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga terhadirlah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

e. Ulangan permainan

Setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain peran ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

Maka berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya model pembelajaran *Role Playing* akan membimbing peserta didik untuk belajar lebih aktif dan saling berukar informasi antar peserta didik lainnya, dalam bentuk kelompok yang ditentukan.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* menurut Istarani (82;2014) sebagai berikut;

- a. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah di berikan.

- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 10 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing para peserta didik berada dikelompokan sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*.
Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* menurut Ekawarna (97; 2013) yaitu:
 - 1) Segera mendapatkan perhatian siswa.
 - 2) Dapat dipakai dalam kelompok besar maupun kecil.
 - 3) Membantu anggota untuk menganalisis situasi.
 - 4) Menambah rasa percaya diri pada peserta didik.
 - 5) Membantu peserta didik meyakini masalah.
 - 6) Membantu peserta didik mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain.
 - 7) Membangkitkan saat tidak mampu memahami suatu pembelajaran materi dalam persoalan yang rumit untuk memecahkan masalah.
- b. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*.
Kekurangan model pembelajara *Role Playing* menurut Ekawarna (97: 2013) yaitu:
 - 1) Mungkin masalahnya disatukan dengan pemerannya.
 - 2) Banyak yang tidak senang memerankan sesuatu.
 - 3) Membutuhkan pemimpin yang terlatih.
 - 4) Terbatas pada beberapa situasi saja.
 - 5) Ada kesulitan dalam memerankan sesuatu.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari suatu proses belajar mengajar sebagai tingkat keberhasilan yang telah dicapai peserta didik. Hasil belajar mempunyai peranan penting informasi kepada guru kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina

kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Sudjana (2014) mengatakan “bahwa ada empat unsur utama dalam proses belajar mengajar yakni, tujuan, bahan, metode dan alat penilaian.

- a) Tujuan, sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah menerima dan menempuh pengalaman dalam belajarnya.
- b) Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk dapat disampaikan dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan.
- c) Metode adalah cara atau teknik yang di gunakan dalam mencapai tujuan.
- d) Alat penilaian merupakan upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan peserta didik, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menurut Damyati dan Mujino (2013 :3), hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Hasil belajar yang baik akan menjadi balikan menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar peserta didik selanjutnya. Peserta didik akan belajar lebih giat apabila mendapat hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

2. Ciri-ciri Belajar

Dari definisi para ahli tersebut dapat ditemukan mengenai ciri-ciri belajar (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2013:5) yaitu:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Hasil belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku, hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.

- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan tersebut dapat member penguatan.

3. Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar siswa menurut hasil penelitian Biggs (1991), yaitu:

- 1) Pendekatan *surface* (permukaan/bersifat lahiriah), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari luar (ekstrinsik), misalnya mau belajar takut tidak lulus ujian sehingga dimarahi orang tua. Oleh karena itu gaya belajar santai, asal hafal, dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam.
- 2) Pendekatan *deep* (mendalam) yaitu, kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari dalam (intrinsik), misalnya mau belajar karena memang tertarik pada materi dan merasa membutuhkannya. Oleh karena itu gaya belajarnya serius dan berusaha memahami materi secara mendalam serta memikirkan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan untuk mewujudkan ego enhancement yaitu ambisi pribadi yang besar dalam meningkatkan prestasi keakuan dirinya dengan cara meraih prestasi setinggi-tingginya. Gaya belajar siswa ini lebih serius daripada siswa yang menggunakan pendekatan belajar lainnya. Terdapat keterampilan belajar yang baik dalam mengatur ruang kerja, membagi waktu dan menggunkannya secara efisien, serta memiliki keterampilan tinggi dalam penelaahan silabus. Di samping itu siswa dengan pendekatan ini juga sangat disiplin, rapi,

sistematis, memiliki perencanaan kedepan (*plans ahead*) dan memiliki dorongan berkompetisi tinggi secara positif.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum factor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu factor intern dan factor ekstern. Menurut pendapat (Slameto, 2014: 54) factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu:

a. Faktor Intern

factor intern terdiri dari tiga factor, yaitu factor jasmaniah, factor psikologis dan factor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan dan beserta dan bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal yang sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, tidak bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan fungsi alat indra serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau

diusahakna alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh factor yang tergolong kedalam factor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. Factor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

a) Intelegensi

J.P Chaplin (Slameto, 2014: 55) mengatakan bahwa “Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajari degan cepat”. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

b) Perhatian

Perhatian menurut Ghazali (Slameto, 2014: 56) adalah:”Keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek”. Hasil belajar yang baik akan dapat diperoleh dengan perhatian terhadap objek yang dipelajari. Jika bahan pelajaran tidak menjadi bahan perhatian siswa, maka timblah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c) Minat

Hilgard (Slameto, 2014: 57) mengatakan bahwa: *”interest is tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”* yang artiny minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang. Diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila

bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard (Slameto, 2014: 57) mengatakan bahwa: "*The capacity to learn*" yang artinya bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Menurut James Drever (Slameto, 2014: 58) memberikan rumusan tentang motif sebagai berikut: "*Motive is an effective factor which operates in determining the direction of an individual's behavior toward an end or goal*". Artinya "Motif merupakan factor yang efektif yang beroperasi dalam menentukan arah dari perilaku individu untuk menangkul akhir atau tujuan". Jadi motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Jamies Drever (Slameto, 2014: 59) mengatakan bahwa: "kesiapan atau *readiness* adalah *preparedness or real*". Yang artinya kesiapan adalah kesediaan untuk member respon atau breaksi.

Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan berhubungan juga dengan kematangan. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelusuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untung menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga factor, yaitu: Faktor keluarga, factor sekolah, faktor masyarakat.

1) Faktor Keluarga

a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Hal ini jelas dan dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo (Slameto, 2014: 61) menyatakan bahwa: “Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama, keluarga yang sehat dan besar artinya ntuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa Negara, dan dunia”. Melihat pernyataan diatas, dapat dipahami betapa pentingnya peranan keluarga didalam pendidikan anak. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya.

2) Faktor Sekolah

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui didalam mengajar. Menurut Ign S. Uli Bukit Karo Karo (Slameto, 2014: 65) mengatakan bahwa: ”Mengajar adalah bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya”. Didalam lembaga pendidikan, orang lain yang disebut sebagai murid/siswa dalam proses belajar agar dapat menerima, menguasai dan lebih-lebih. Pada umumnya hasil belajar meliputi kawasan kognitif, afektif, dan psikomotoris. “Wujud dari

hasil belajar adalah semakin bermutunya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoris.” Ranah kognitif berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan atau kesadaran. Sedangkan ranah psikomotoris berkaitan dengan keterampilan fisik, keterampilan motorik, dan keterampilan tangan.

Pada penelitian ini, hasil belajar hanya mengacu pada hasil belajar kawasan kognitif. “kawasan kognitif adalah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkatan yang paling rendah (pengetahuan) sampai ketinggian yang paling tinggi (evaluasi).

Hasil belajar yang berupa ranah kognitif menurut Bloom dalam Anderson dan Krathwohl tersusun dalam enam tingkatan yaitu:

1. Pengetahuan atau ingatan

Kemampuan kognitif pada tingkat ingatan adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk menemukan kembali pengetahuan yang relevan yang terdapat dalam ingatan siswa. Pada tingkat kognitif terdapat dua kategori kognitif yaitu;

- a) Mengenal (termasuk didalamnya mengidentifikasi)
- b) Mengingat (termasuk didalamnya adalah menemukan kembali pengetahuan yang diperoleh yang terdapat dalam ingatan). Pengetahuan atau ingatan merupakan sasaran yang paling rendah.

2. Pemahaman

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat mengembangkan pengertian pesan pembelajaran, penjelasan guru, tulisan, atau grafik. Terdapat tujuh kategori kognitif pada tingkat pemahaman yaitu;

- a) Menginterpretasikan (termasuk di dalamnya mengklarifikasi, mengurutkan, dan menterjemahkan.
- b) Memberi contoh (termasuk didalamnya membuat ilustrasi)
- c) Mengklarifikasikan (termasuk didalamnya adalah mengkategorikan, menggolongkan)
- d) Meringkas
- e) Menyimpulkan
- f) Membandingkan (termasuk didalamnya membedakan, memetakan, dan mencocokkan
- g) Menjelaskan.

Tingkat ini memiliki tingkat kemampuan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kemampuan tingkat pengetahuan.

3. Penerapan

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu melaksanakan atau menggunakan prosedur pada setiap kondisi. Pada tingkat penerapan terhadap dua kategori kognitif, yaitu;

- a) Melaksanakan (mengaplikasikan suatu prosedur untuk tugas yang telah diketahui dengan jelas)
- b) Mengimplementasikan (mengaplikasikan suatu prosedur untuk tugas yang belum diketahui dengan jelas). Tingkat ini memiliki kemampuan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kemampuan tingkat pemahaman.

4. Analisis

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu memecahkan materi menjadi bagian unsur-unsur pokok, serta menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat berhubungan satu dengan yang lain. Pada tingkat analisis ada tiga kategori kognitif yaitu;

- a) Mendiferensiasikan (termasuk didalamnya membedakan, memfokuskan, dan memilih)

- b) Mengorganisasikan (termasuk didalamnya menemukan: hubungan, gabungan, garis besar, pemisahan, dan struktur)
- c) Memberi penanda (termasuk didalamnya menemukan gagasan. Tingkat ini memiliki kemampuan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kempuan tingkat penerapan.

5. Evaluasi

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat membuat penilaian berdasarkan suatu kriteria. Pada tingkat evaluasi terdapat dua kategori kognitif, yaitu ;

- a) Memeriksa (termasuk didalamnya mengkoordinasikan, mendeteksi, memonitori)
- b) Meninjau lebih lanjut (termasuk didalamnya membuat keputusan).

6. Mencipta

Pada tingkat ini siswa dituntut untuk dapat mengumpulkan elemen-elemen untuk kondisi yang berhubungan atau fungsional secara keseluruhan serta mengorganisasikan kembali elemen-elemen tersebut kedalam pola atau struktur yang baru. Pada tingkat menciptakan terdapat tiga kategori kognitif, yaitu ;

- a) Menggeneralisasikan (termasuk didalamnya adalah membuat hipotesis)
- b) Merencanakan (termasuk didalamnya memikirkan atau merencanakan suatu prosedur)
- c) Memproduksi (termasuk didalamnya membuat, menciptakan, atau menemukan suatu produk baru). Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling tertinggi dari ranah kognitif.

Hasil belajar siswa yang ingin diukur ialah kemampuan menganalisis/mengurai serta mengidentifikasi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim, dengan standar KKM 75 dari 32 siswa.

C. Materi Pembelajaran Geografi

Pada bab berikut ini akan dibahas mengenai teori asal mula pembentukan jagad raya dan anggota tata surya, yang telah melahirkan asumsi oleh para ahli.

a. Pengertian jagad raya

Jagad raya merupakan ruang tidak terbatas yang di dalamnya terdiri atas semua materi, termasuk tenaga dan radiasi. Jagad raya tidak dapat diukur, dalam arti batas-batasnya tidak dapat diketahui dengan jelas. Meskipun demikian materi jagad raya secara keseluruhan masih menjadi sebuah rahasia yang belum terungkap. Tapi banyak juga teori-teori yang membahas tentang terbentuknya jagad raya.

b. Teori pembentukan jagad raya

Asal mula terbentuknya jagad raya berdasarkan para ahli, antara lain sebagai berikut.

1) Teori ledakan besar (Teori *Big Bang*)

Menurut teori ledakan besar, jagad raya berawal dari adanya suatu massa yang sangat besar dengan berat jenis yang besar pula dan mengalami ledakan yang sangat besar karena adanya reaksi pada inti massa. Ketika terjadi ledakan besar, bagian-bagian dari massa tersebut berserakan dan terpental menjauhi pusat dari ledakan. Setelah sekian tahun yang sangat lama kemudian, bagian-bagian yang terpental tersebut membentuk kelompok-kelompok yang dikenal dengan galaksi-galaksi dalam sistem tata surya. Menurut Edwin Hubble (1965;4)

2) Teori keadaan tetap atau stabil

Jagad raya selama berabad-abad selalu dalam keadaan yang sama dan zat hydrogen senantiasa dicipta dari ketiadaan. Penambahan jumlah zat, dalam teori ini memerlukan waktu yang sangat lama, yaitu seribu juta tahun untuk satu atom dalam satu volume ruang angkasa. Menurut Fred Hoyle (1966;7)

c. Tata surya

Tata surya adalah suatu sistem yang terdapat di jagad raya terdiri atas matahari sebagai pusatnya, planet-planet (termasuk bumi), satelit-satelit (misalnya bulan), asteroid, komet, meteor, debu, dan kabut yang beredar mengelilingi pusatnya, yakni matahari pada orbit atau garis edarnya masing-masing. Benda-benda angkasa yang termasuk struktur utama dari sistem tata surya adalah:

- 1) Matahari, 2) Planet-planet, 3) Bulan dan satelitnya, 4) Asteroid, 5) Komet