

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

1. Pembelajaran Kontekstual

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan motivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (Trianto, 2007:101).

Pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, warga Negara, siswa dan tenaga kerja (Trianto,2007:102).

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya (Trianto, 2007:10).

Pembelajaran kontekstual menekankan pada berfikir tingkat lebih tinggi, transfer pengetahuan lintas disiplin, serta pengumpulan, penganalisaan dan pensintesisan informasi dan dari dari berbagai sumber dan pandangan.

Disamping itu, telah diidentifikasi enam unsur kunci kontekstual seperti berikut ini (Trianto,2007:102)

- a. Pembelajaran bermakna: pemahaman, relevansi dan penghargaan pribadi siswa bahwa ia berkepentingan terhadap konten yang harus dipelajari. Pembelajaran dipersepsi sebagai relevan dengan hidup mereka.
- b. Penerapan Pengetahuan: kemampuan untuk melihat bagaimana apa yang dipelajari diterapkan dalam tatanan-tatanan lain dan fungsi-fungsi pada masa sekarang dan akan datang.
- c. Berfikir tingkat lebih tinggi: siswa dilatih untuk menggunakan berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu atau memecahkan suatu masalah.
- d. Kurikulum yang dikembangkan berdasarkan standar: konten pengajaran berhubungan dengan suatu rentang dan beragam standar local, negara bagian, nasional, asosiasi dan/atau industri.
- e. Responsive terhadap budaya: pendidik harus memahami dan menghormati nilai-nilai, keyakinan-keyakinan, dan kebiasaan-kebiasaan siswa, sesama rekan pendidik dan masyarakat tempat mereka mendidik. Berbagai macam budaya perorangan dan kelompok mempengaruhi pembelajaran. Budaya-budaya ini, mempengaruhi bagaimana pendidik mengajar. Paling tidak empat perspektif seharusnya dipertimbangkan: individu siswa, kelompok siswa, tatanan sekolah, dan tatanan masyarakat yang lebih besar.
- f. Penilaian autentik: penggunaan berbagai macam strategi penilaian yang secara valid mencerminkan hasil belajar yang sesungguhnya yang diharapkan dari siswa. Strategi-strategi ini dapat meliputi penilaian atas

proyek dan kegiatan siswa, penggunaan portofolio, rubric, ceklis, dan panduan pengamatan disamping memberikan kesempatan kepada siswa ikut aktif berperan-serta dalam menilai pembelajaran mereka sendiri dan penggunaan untuk memperbaiki keterampilan menulis mereka.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata mereka, dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstua (Direktorat PSMP, 2007:3).

Beberapa model pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran kontekstual (C-STARS : College Education, 2001) meliputi :

1. *Authentic Instruction*, yaitu model pembelajaran yang memungkinkan para siswa untuk belajar dalam konteks yang bermakna. Pembelajaran kontekstual mendorong keterampilan berpikir dan memecahkan masalah yang penting dalam lingkungan hidup nyata.
2. Pembelajaran berbasis inkuiri (*Inquiry Based Learning*), pembelajaran semacam ini memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna. Siswa dilibatkan dalam penyelidikan langsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), pembelajaran ini menggunakan permasalahan nyata sebagai sesuatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis maupun belajar memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial.
4. *Service Learning (SL)*, merupakan model pengajaran yang menggabungkan pelajaran masyarakat dengan kesempatan baik berbasis suatu sekolah yang berstruktur untuk refleksi tentang pelayanan maupun hubungan antar pengalaman pelayanan dan pembelajaran akademik.
5. Pembelajaran Berbasis Kerja (*Work Based Learning*), merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam praktek langsung di lapangan, sehingga ilmu yang diperoleh merupakan teori yang langsung dipraktikkan di tempat kerja.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: Konstruktivisme (*constructivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*).

2. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual di Kelas

Secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas sebagai berikut (Trianto, 2007:106):

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok).
- e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Lakukan refleksi diakhir pertemuan.
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

a. Teori Belajar Penemuan (*inquiry*)

(Dahar, 1989) disebutkan bahwa salah satu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh adalah model dari (Bruner, 1996) yang dikenal dengan nama belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap, bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik, berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Dalam pembelajaran, siswa hendaknya belajar dengan berpartisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka memiliki pengalaman dan melakukan eksperimen untuk menemukan prinsip dan konsep sendiri. Selanjutnya Bruner (Dahar, 1989:103)

menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan menunjukkan kebaikan, antara lain:

1. Pengetahuan itu bertahan lebih lama dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara-cara yang lain;
2. Hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya. Artinya, bahwa konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dijadikan milik kognitif seseorang lebih mudah diterapkan pada situasi-situasi baru;
3. Secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir secara bebas.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam teori belajar konstruktivisme pengetahuan dikonstruksi dalam pikiran anak. Pembelajaran merupakan proses aktif, artinya pengetahuan baru tidak terbentuk dengan diberikan pada siswa dalam "bentuk jadi" tetapi pengetahuan dibentuk oleh siswa sendiri dengan berinteraksi terhadap lingkungannya melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa orang menyusun atau membangun pemahaman mereka dari pengalaman-pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal dan kepercayaan mereka (Direktorat PSMP,2007:5). Ide pokoknya adalah siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, dimana otak siswa sebagai mediator yaitu memproses masukan dari dunia luar dan menentukan apa yang mereka pelajari.

Dasar pemikiran konstruktivisme dalam proses belajar yaitu:

- a. Murid-murid tidak menerima begitu saja pengetahuan yang didapatkan dan menyimpannya di kepala, melainkan mereka juga menerima informasi dari sekelilingnya. Kemudian siswa membangun sendiri pandangan-pandangan terhadap ilmu yang mereka dapatkan.
- b. Semua pengetahuan disimpan dan digunakan kembali oleh setiap orang untuk memperbaharui pengalaman dan pengetahuannya.

Pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang memandang bahwa siswa belajar sains dengan cara mengkonstruksi pengertian atau pemahaman baru tentang fenomena dari pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Pada pendekatan pembelajaran konstruktivisme ditekankan bahwa siswa belajar sains melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, membandingkan informasi baru dengan pemahaman yang telah dimiliki dan menggunakan semua pengetahuan atau pengalaman itu untuk bekerja melalui perbedaan-perbedaan yang ada pada pengetahuan baru dan lama untuk mencapai pemahaman baru.

Tugas guru dalam pembelajaran konstruktivisme adalah memfasilitasi proses pembelajaran dengan:

1. Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa.
2. Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri,
3. Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivis merupakan pembelajaran yang dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dirancang dalam bentuk siswa bekerja, praktik mengerjakan sesuatu, berlatih secara fisik, mendemonstrasikan, menciptakan gagasan, dan sebagainya.

c. Bertanya (*Questioning*).

Belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir (Sanjaya, 2005:120).

Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

Depdiknas (2002:14) menjelaskan kegiatan bertanya berguna untuk: (1) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademis. (2) Mengecek pemahaman siswa. (3) Membangkitkan respon kepada siswa. (4) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa. (5) Memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru. (6) Untuk membangkitkan

lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa. (7) Untuk menyegarkan kembali ingatan siswa.

Melalui pertanyaan-pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang disampaikan dalam pembelajaran kontekstual. Kemampuan guru untuk bertanya sangat diperlukan, karena dalam setiap tahapan dan proses pembelajaran kegiatan bertanya selalu digunakan.

d. Masyarakat belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerjasama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah (Sanjaya, 2005:120). Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sarring* dengan orang lain, antar teman, antar kelompok, yang sudah tahu memberitahu yang sudah tahu, yang punya pengalaman berbagi pengalaman dengan orang lain. Masyarakat belajar adalah masyarakat yang saling membagi.

Kalau setiap orang mau belajar dari orang lain, maka setiap orang lain bisa menjadi sumber belajar, dan berarti setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman. Metode pembelajaran dengan teknik *learning community* ini sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Prakteknya dalam pembelajaran dijelaskan dalam Depdiknas (2004:16)

adalah: (1) Pembentukan kelompok kecil; (2) Pembentukan kelompok besar; (3) Mendatangkan ahli ke kelas (tokoh, olahragawan, dokter, perawat, petani, pengurus organisasi, polisi, tukang kayu, dsb); (4) Bekerja dengan kelas sederajat; (5) Bekerja dengan kelompok dengan kelas di atasnya; (6) Bekerja dengan masyarakat.

e. Permodelan (*Modeling*)

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa (Sanjaya, 2005:121). Misalnya guru memberikan contoh bagaimana cara mengoperasikan sebuah alat, atau bagaimana cara melafalkan sebuah kalimat asing, guru olahraga memberikan contoh bagaimana cara memainkan alat musik, guru biologi memberikan contoh bagaimana cara menggunakan termometer dan sebagainya.

Pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu memerlukan model yang dapat ditiru. Dalam pendekatan kontekstual guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Model juga dapat didatangkan dari luar. Seorang penutur asli bahasa Inggris sekali waktu dapat dihadirkan di kelas untuk menjadi model cara berujar, cara bertutur kata, gerak tubuh ketika bicara, dan sebagainya. Penggunaan model akan membantu dalam pemahaman gejala dari suatu konsep yang abstrak.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan pada masa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang baru atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima (Depdiknas, 2002:12).

Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses. Pengetahuan yang diperoleh diperluas melalui konteks pembelajaran yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit. Guru membantu siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru. Sehingga siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang materi yang dipelajarinya. Pengetahuan itu mengendap dibenak siswa, kemudian mempelajarinya, maka siswa akan memperoleh ide-ide baru.

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilakukannya. Melalui refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian pengetahuan yang dimilikinya (Sanjaya, 2005:122). Prinsip-prinsip dasar yang perlu diperhatikan guru dalam rangka penerapan komponen refleksi adalah: (1) Perenungan atas sesuatu pengetahuan yang baru diperoleh merupakan pengayaan atas

pengetahuan sebelumnya; (2) Perenungan merupakan respons atas kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diperolehnya; (3) Perenungan bisa berupa menyampaikan penilaian atas pengetahuan yang baru diterima, membuat catatan singkat, diskusi dengan teman sejawat, atau unjuk kerja.

Refleksi dapat membuat siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya. Kunci dari semua itu adalah, bagaimana pengetahuan itu mengendap di benaknya. Kesadaran seperti ini perlu ditanamkan kepada siswa agar bersikap terbuka terhadap pengetahuan baru. Biarkan siswa secara bebas menafsir pengalamannya sendiri, sehingga ia dapat menyimpulkan tentang penagalaman belajarnya.

g. Penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

(Sanjaya, 2005: 122) menjelaskan penilaian nyata atau sebenarnya adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak. Apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa

Gambaran perkembangan pengalaman belajar siswa perlu diketahui guru setiap saat agar bisa memastikan benar tidaknya proses pembelajaran siswa. Prinsip-prinsip dasar yang perlu menjadi perhatian guru ketika menerapkan penilaian autentik dalam pembelajaran,yaitu:

1. Penilaian autentik bukan menghakimi siswa, tetapi untuk mengetahui perkembangan belajar siswa.
2. Penilaian autentik dilakukan secara komprehensif dan seimbang antara penilaian proses dan hasil.
3. Guru menjadi penilai yang konstruktif (*constructive evaluator*) yang dapat merefleksikan bagaimana siswa belajar, bagaimana siswa menghubungkan apa yang mereka ketahui dengan berbagai konteks, dan bagaimana perkembangan belajar siswa dalam berbagai konteks belajar.
4. Penilaian autentik memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengembangkan penilaian diri (*self assessment*) dan penilaian sesama (*peer assesment*).
5. Penilaian autentik mengukur keterampilan dan peformansi dengan kriteria yang jelas (*peformant-based*).
6. Penilaian autentik dilakukan dengan berbagai alat secara berkesinambungan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.
7. Penilaian autentik dapat dimanfaatkan oleh siswa, orang tua dan sekolah untuk mendiagnosis kesulitan belajar, umpan balik pembelajaran, dan/ atau untuk menentukan prestasi siswa.

Karakteristik *authentic assessment* dalam (Depdiknas, 2002:20) adalah:

- (1) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung;
- (2) Bisa digunakan untuk formatif dan sumatif;
- (3) Yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta;
- (4) Berkesinambungan;
- (5) Terintegrasi;
- (6) Dapat digunakan sebagai *feed back*.

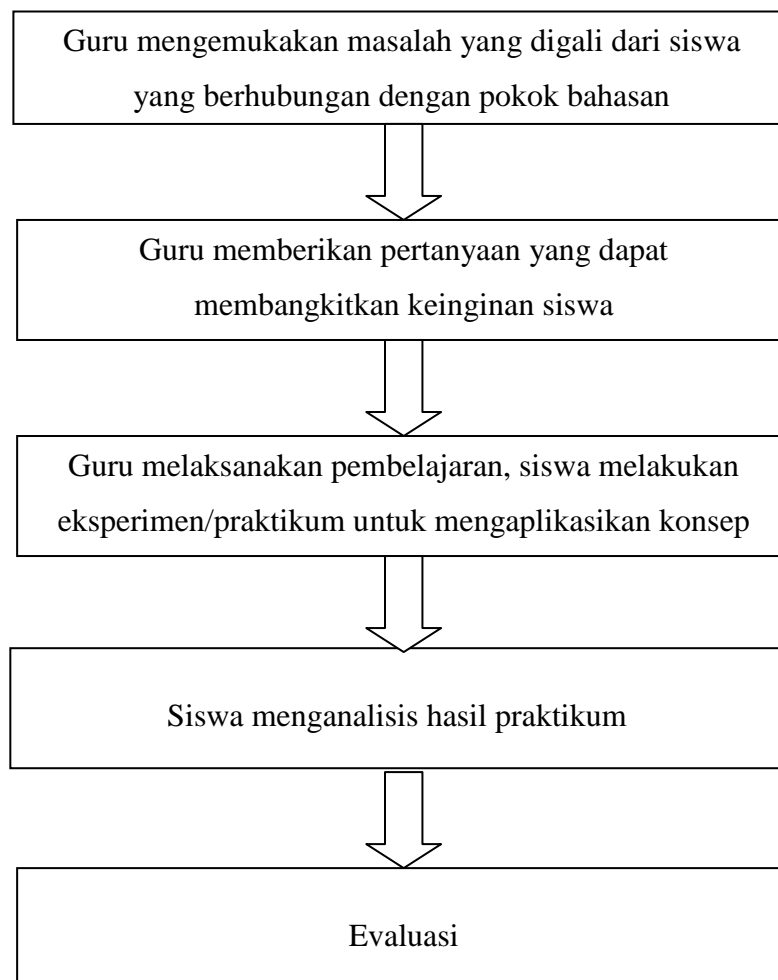
Hal-hal yang bisa digunakan sebagai dasar menilai prestasi siswa dalam penilaian autentik adalah: Proyek/kegiatan dan laporan, PR, kuis, karya wisata, presentasi atau penampilan siswa, demonstrasi, laporan, jurnal, hasil tes tulis, dan karya tulis. Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara terus menerus selama pembelajaran berlangsung.

3. Tahap Pembelajaran Kontekstual

Terdapat beberapa tahap dalam pembelajaran kontekstual, yaitu tahap kontak, tahap keingintahuan, tahap elaborasi, tahap dekontekstualisasi, dan evaluasi. (Nenwigh, 2007:10).

- a. Tahap kontak (*Contact Phase*), merupakan tahap dimana dikemukakan suatu wacana, isu atau masalah yang digali dari siswa yang terkait dengan pokok bahasan, topik, atau konsep yang akan dibahas. Isu tersebut biasanya diperoleh siswa dari artikel melalui penugasan dari guru.
- b. Tahap keingintahuan (*Curiosity Phase*), merupakan tahap dimana siswa diberikan pertanyaan yang dapat membangkitkan keingintahuan atau keingintahuan siswa tentang masalah atau fenomena yang terjadi pada masyarakat, sesuai dengan pokok bahasan, topik atau konsep yang akan dibahas.
- c. Tahap Elaborasi (*Elaboration Phase*), pada tahap ini terdiri dari eksplorasi, pembentukan konsep, aplikasi konsep dan pematapan konsep. Pada tahap eksplorasi dan pembentukan konsep, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pilihan strategi belajar tertentu sesuai dengan pedagogi materi subjek atau pedagogi materi pelajarannya.
- d. Tahap Dekontekstualisasi (*Nexus Phase*), pada tahap ini konsep yang telah dipahami siswa melalui suatu konteks, selanjutnya digunakan untuk menganalisis konteks lainnya.
- e. Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini sangat penting karena dapat mengukur berbagai aspek, mulai dari hasil belajar siswa sampai pada keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Secara skematis, tahap-tahap pembelajaran kontekstual digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1. Tahap-tahap Pembelajaran kontekstual

B. Pengetian Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya

(Aunurrahman, 2009:35). Siswa itu sendiri yang mencari pengalamannya, sehingga belajar bukanlah pewarisan pasif dari guru kepada siswa tetapi pencarian yang bermakna oleh siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne bahwa :

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman yang merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya, dengan demikian belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan (Dahar, 1989:11).

Belajar menurut Jersild (Sagala, 2010:112) adalah “ *Modification of behavior trough experience and training*” yaitu perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1). Stimulasi yang berasal dari lingkungan; (2). Proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru (Damyati, 99:10)

Penilaian hasil belajar memberikan informasi sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar. Bloom (Arikunto, 2003:117) mengklasifikasikan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yaitu sekelompok tingkah laku yang dipengaruhi oleh kemampuan berfikir sehingga, ranah kognitif juga dapat disebut sebagai bidang kemampuan intelektual. Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh tes. (Munaf, 2001:68) menyatakan bahwa domain kognitif ini sebagai gambaran kemampuan intelektual, meliputi :

1. *Knowledge* (hafalan/ C₁)

Hafalan merupakan kemampuan menyatakan atau mengingat kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari. Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah namun menjadi persyaratan bagi tingkatan yang selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tersebut tanpa harus memahaminya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyebutkan, mendefinisikan, mengingat, mengenal, dan menggambarkan.

2. *Comprehension* (Pemahaman/C₂)

Pemahaman merupakan salah satu jenjang kemampuan dalam proses berfikir dimana siswa dituntut untuk memahami, yang berarti mengetahui sesuatu hal dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pada tingkatan ini, selain hafal siswa juga harus memahami makna yang terkandung didalamnya serta dapat menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyajikan, membedakan, mengubah, mempersiapkan, memberikan contoh, memperkirakan,

menentukan, menjelaskan, dan menginterpretasikan.

3. *Application* (Penerapan/C₃)

Penerapan merupakan kemampuan menggunakan konsep dalam situasi baru atau pada situasi konkret atau diterapkan untuk menyelesaikan suatu masalah. Tingkatan ini merupakan jenjang yang lebih tinggi dari pemahaman. Kemampuan yang diperoleh berupa kemampuan untuk menerapkan prinsip, konsep, teori, hukum maupun metode yang dipelajarinya untuk menyelesaikan suatu masalah. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengaplikasikan, menghitung, dan menunjukan.

4. *Analisis* (Analisis/C₄)

Analisis merupakan kemampuan untuk menganalisa atau merinci suatu situasi atau pengetahuan menurut komponen yang lebih kecil atau lebih terurai dan memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganalisa, membandingkan, mengaplikasikan, menggunakan, menerapkan, menggeneralisasi, menghubungkan, memilih, menghitung, menemukan, dan mengembangkan.

5. *Synthesis* (Sintesis/C₅)

Sintesis merupakan kemampuan untuk memproduksi atau menghasilkan sesuatu yang baru dari bagian-bagian yang terpisah sehingga menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, atau menggabungkan bagian-bagian sehingga terbentuk pola yang berkaitan secara logis, atau mengambil kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu dengan yang lainnya.

Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menilai, menafsirkan, menaksir, dan memutuskan.

b. Ranah Afektif

Pada ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu misalnya sikap, apresiasi, dan motivasi. Ranah afektif dibagi kedalam lima kategori yaitu:

1. Penerimaan (receiving)

Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan terhadap stimulus yang tepat. Misalnya siswa mampu mendengarkan penjelasan dari guru secara seksama tanpa memberikan respon yang lebih dari itu. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu memilih, mengikuti, memberi, dan mematuhi.

2. Pemberian Respon (Responding)

Mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi sesuatu stimulus.

Misalkan dalam pembelajaran, siswa memberikan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum dipahaminya, siswa menjawab pertanyaan guru dan mau bekerja sama dalam penyelidikan. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menjawab, membantu, mengajukan, menyambut dan mendukung.

3. Nilai (Valuing)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu.

Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Contoh sikap yang ditunjukkan misalnya siswa dapat bertanggung jawab terhadap alat-alat penyelidikan dan bersikap jujur dalam

kegiatan pembelajaran. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu meyakini, melengkapi, dan memperjelas.

4. Pengorganisasian (*Organizing*)

Meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi suatu system nilai. Sikap-sikap yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal. Sikap yang ditunjukkan misalnya kemampuan dalam menimbang dampak positif dan negatif dalam suatu perlakuan. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganut, mengubah, menata, dan mengklasifikasikan.

5. Karakteristik (*Characterizing*)

Mengacu pada keterpaduan semua system nilai yang dimiliki seseorang mempengaruhi pola kepribadian atau tingkah lakunya. Misalnya mau mengubah pendapatnya jika pendapat tersebut tidak sesuai dengan bukti-bukti yang ditunjukkan. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mempengaruhi, mendengarkan, dan melayani.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan manual fisik (*skill*).

Ranah Psikomotorik dibagi menjadi lima kategori, yaitu :

1. Peniruan (*Imitation*)

Kemampuan ini dimulai dengan mengamati atau gerakan kemudian memberikan respon serupa dengan yang diamati. Misalnya kemampuan menggunakan alat ukur setelah diperlihatkan cara menggunakannya.

Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengaktifkan, menyesuaikan, dan menggabungkan.

2. Manipulasi (*Manipulation*)

Kemampuan ini merupakan kemampuan mengikuti pengarah intruksi, penampilan, gerakan-dan gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan. Misalkan mampu melakukan kegiatan penyelidikan sesuai dengan prosedur yang dibacanya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengoreksi, merancang, dan memilah.

3. Ketelitian (*Prencision*)

Kemampuan ini lebih menekankan pada kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi.

Misalkan pada saat menggunakan alat ukur, memperhatikan skala alat ukur yang digunakan dan satuan yang digunakan juga dalam mengambil data. Orang yang memiliki ketepatan biasanya melakukan pengamatan berulang kali untuk mendapatkan hasil yang lebih pasti. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyusun dengan tepat, mengaduk, mengatur, dan membuat bagan.

4. Artikulasi (*Articulation*)

Merupakan kemampuan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda. Contoh yang ditunjukkan menulis dengan rapih dan jelas, mengetik dengan cepat dan tepat dan menggunakan alat-alat sesuai dengan ketentuannya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengalihkan, mempertajam dan membentuk.

5. Pengalamiahan (*Naturalization*)

Menekankan pada kemampuan yang lebih tinggi secara alami, sehingga gerakan yang dilakukan dapat secara rutin dan tidak memerlukan pemikiran terlebih dahulu. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengalihkan, menggantikan, memindahkan dan mendorong.

Hasil belajar aspek psikomotorik dapat diukur melalui pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mengobservasi kemunculan aspek-aspek keterampilan yang diamati. Lembar observasi berbentuk daftar periksa/ *check list* atau skala penilaian (*rating scale*).

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kondisi-kondisi yang memberi dorongan pada individu dalam belajar untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan menghadapi tugas dengan tabah dan penuh semangat (Sardiman, 2010).

Menurut Sardiman (2007) hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pula

pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari tidak tahu tahu. Hasil dari proses pembelajaran tersebut disebut hasil belajar. Hasil belajar seorang siswa ditunjukkan oleh nilai rapor yang dapat diketahui pada setiap akhir semester. Hasil belajar pada seorang siswa tidak hanya dipengaruhi dari segi kepintaran tetapi dari ketiadaan motivasi terhadap siswa tersebut.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu, jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang. (Sardiman, 2010). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2010).