

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media sangat perlu dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar. Menurut pendapat dari (Hamalik, 2004: 12) yang dimaksud media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran”.

Hamidjojo (dalam Arsyad, 2007: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, menurut Sanjaya (2009: 211) media dapat dibagi ke dalam:

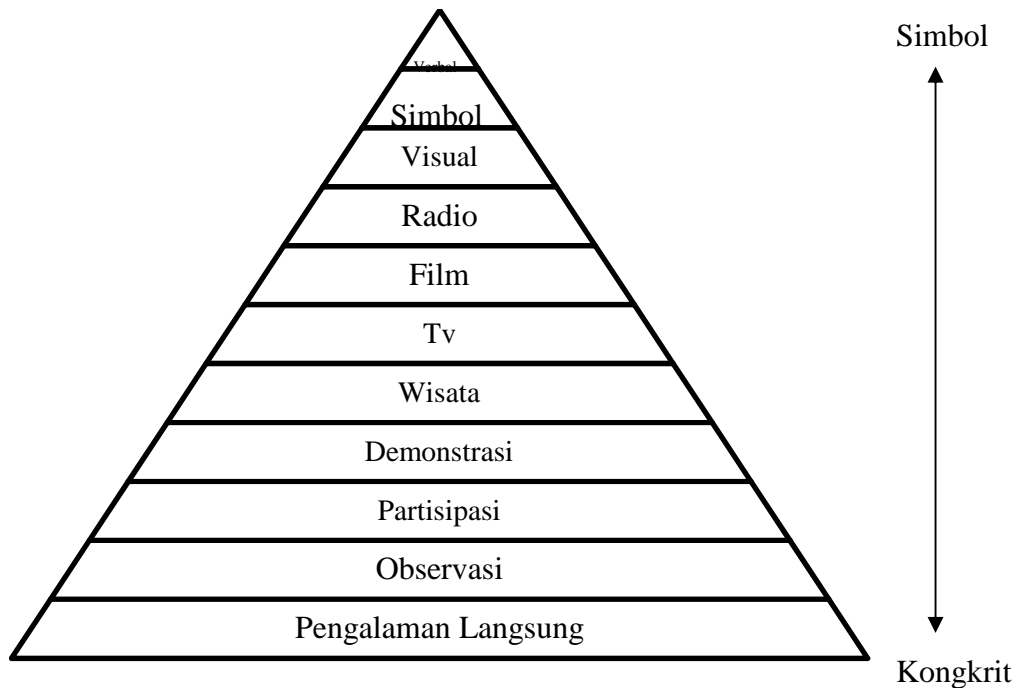
1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Keterampilan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama.

Menurut Rohani (1997: 28-29) pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria berikut ini:

1. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.
2. Ketepatangunaan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
3. Keadaan peserta didik, keterampilan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.
4. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Haryono, dan Rahardjito, 2008: 6-7).

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Dale (dalam Sadiman, Haryono, dan Rahardjito. 2008: 7-8) mengatakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



Gambar 2. Kerucut pengalaman belajar (*cone of experience*) dari Dale

Menurut Sadiman, Haryono, dan Rahardjito (2008: 7-8), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, *film* bingkai, *film*, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, *film* bingkai, *film*, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film*, video, *film* bingkai, foto maupun secara verbal. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk *film*, *film* bingkai, gambar, dan lain-lain

selain itu penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungannya dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Ada empat jenis media pembelajaran menurut Sadiman, Haryono, dan Rahardjito (2008: 7-8), antara lain pertama, media visual yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, foto dan sebagainya. Kedua, media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Ketiga, media audio-visual yaitu jenis media

yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Keempat, multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer

B. Media Poster

Poster adalah salah satu media yang terdiri dari lambang kata atau simbol yang sangat sederhana, dan pada umumnya mengandung anjuran atau larangan (Depdikbud, 1988:50). Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 51) poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang melihat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya. Jadi poster dapat didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Sebab, sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi

beberapa ciri sebagai berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk mengetahui pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya, (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh dengan cara tidak spontanitas, instant, namun bertahap, (3) belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar merupakan proses komunikasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar tentang mengaplikasikan peran manusia dalam pengelolaan lingkungan untuk mengatasi pencemaran dan kerusakan lingkungan. Hal ini dikarenakan materi tersebut merupakan hal yang sehari-hari dapat dijumpai siswa, sehingga media yang dipilih adalah poster. Karena poster bentuknya yang menarik dan praktis akan mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu ilustrasi dalam poster akan menambah motivasi dan minat peserta didik untuk menggunakannya dalam belajar.

- a. Ciri-ciri poster menurut Sudjana (2005: 51) sebagai berikut:
 1. Desain grafisnya memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran sedang dan besar.
 2. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding, tempat-tempat umum atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin
 3. Poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat.

4. Bahasa singkat dan jelas.
 5. Teks sebaiknya disertai gambar dan dapat dibaca
- b. Syarat-syarat poster:
1. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti
 2. Kalimat singkat, padat, jelas dan berisi
 3. Dikombinasikan dalam bentuk gambar
 4. Menarik minat untuk dilihat
 5. Bahan yang digunakan bagus, tidak mudah rusak, sobek
 6. Ukuran disesuaikan dengan tempat pemasangan dan target pembaca
- c. Cara membuat poster:
1. Gambar sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan.
 2. Kata-kata efektif, sugestif, dan mudah diingat
 3. Tulisan dibuat besar-besar dan mudah dibaca
 4. Gunakan foto atau gambar dengan resolusi tinggi, jangan menggunakan gambar dengan kualitas rendah karena hasilnya tidak akan menarik bahkan terlihat kasar dan kabur, sebaiknya gunakan resolusi 300 dpi untuk mendapatkan hasil cetak yang tajam dan jernih.

C. Model Pembelajaran Student Teams Achivement Division (*STAD*)

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe. Pada setiap tipe memiliki perbedaan terutama pada prosedur pembelajarannya. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *STAD*. Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-

kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen yang diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok dan penghargaan kelompok (Trianto, 2007:68).

Cooperative learning tipe *STAD* merupakan model pembelajaran yang paling sederhana dan paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 1995:43). Hal tersebut dikarenakan langkah-langkah pembelajaran model *STAD* sangat sederhana dan mudah untuk diterapkan. Selanjutnya Slavin (1995:71-73). juga menerangkan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan konsep belajar kooperatif *STAD* ada beberapa tahap yang harus dilakukan, seperti berikut ini:

1. Mengajar atau presentasi kelas

Materi pelajaran disampaikan pada presentasi kelas, bisa dengan menggunakan pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas ini tidak berbeda dengan pengajaran biasa hanya berbeda pada pemfokusannya terhadap *STAD*. Selama presentasi kelas siswa harus memperhatikan seksama karena dengan demikian akan membantu siswa dalam tes, dan skor tes mereka dapat dirumuskan.

2. Belajar dalam kelompok

Siswa bekerja dalam kelompok dipandu dengan lembar kegiatan siswa untuk menuntaskan materi pelajaran. Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 anggota dengan memperhatikan perbedaan kemampuan dan jenis kelamin. Fungsi utama dari kelompok adalah untuk memastikan bahwa setiap

kelompok terlibat dalam kegiatan belajar, dan secara khusus adalah mempersiapkan anggota kelompok agar berhasil baik dalam tesnya.

Kelompok dalam *STAD* menjadi ciri paling penting karena setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas keberhasilan anggota kelompok mereka.

3. Kuis atau tes

Siswa mengerjakan kuis atau tugas lain secara individual setelah mereka melaksanakan 1 atau 2 kali pertemuan dan 1 atau 2 kali kegiatan kelompok saat mengerjakan tes siswa tidak boleh saling membantu.

4. Poin peningkatan individu

Ide yang mendasari point peningkatan adalah memberikan kepada siswa sasaran yang dapat dicapai jika mereka bekerja lebih giat dan memperlihatkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan yang telah dicapai sebelumnya. Setelah siswa dapat menyumbangkan point maksimum untuk kelompoknya. Setiap siswa diberi skor dasar yang diperoleh dari rata-rata prestasi siswa yang diperoleh pada tes yang serupa sebelumnya. Hasil tes setiap siswa diberi point peningkatan yang ditentukan berdasarkan selisih skor terdahulu (skor dasar dengan skor tes terakhir).

5. Penghargaan kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan skor peningkatan anggota kelompok. Laporan berkala kelas dan papan pengumuman digunakan untuk memberi penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencetak skor tertinggi. Kelompok yang telah memperoleh point yang sesuai dengan yang telah

ditetapkan berhak memperoleh penghargaan. Berdasarkan point peningkatan kelompok terhadap 4 tingkat penghargaan yang diberikan yaitu: Tidak memperoleh, baik, hebat dan super hebat.

Ibrahim (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 93-94) model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi untuk memahami materi pelajaran dan mampu menuntaskan pelajaran. Setiap penggunaan model dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Keunggulan dan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menurut Roestiyah (dalam Anomin, 2011:1) yaitu dapat:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dalam membahas suatu masalah.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.
3. Mengembangkan bakat dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
4. Memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
5. Mengaktifkan siswa bergabung dalam diskusi.
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

Selain keunggulan tersebut, pembelajaran kooperatif tipe *STAD* juga memiliki kekurangan-kekurang, Sanjaya (2010: 249) kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi adalah sebagai berikut:

1. Adanya ketergantungan siswa yang lambat berpikir tidak dapat berlatih belajar mandiri.
2. Memerlukan waktu yang lama sehingga target pencapaian kurikulum tidak dapat dipenuhi.
3. Tidak dapat menerapkan materi pelajaran secara cepat.
4. Penilaian terhadap individu dan kelompok dan menyulitkan bagi guru untuk melaksanakannya.

D. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung ketercapaian kompetensi pembelajaran siswa.

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2001: 172).

Sardiman (2003: 100) mengungkapkan bahwa belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan dapat menunjang prestasi belajar. Siswa yang beraktivitas akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek

tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Berikut ini adalah daftar macam-macam kegiatan siswa menurut Diendrich dalam (Sardiman, 2003: 101) sebagai berikut:

1. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Listening activities, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, charta, poster.
6. Motor activities, yang masuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: mencari informasi, menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emosional activities, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tegang, gugup.

Terdapat dua jenis aktivitas dalam pembelajaran menurut (Rohani, 2004: 6-7)

yaitu aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara aktif. Siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan lainnya dan sebagainya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain. Dalam setiap aktivitas motoris terkandung aktivitas mental disertai oleh perasaan tertentu dan pada setiap pelajaran terdapat berbagai aktivitas yang dapat diupayakan.

Pendidikan pada dasarnya memberikan pengalaman belajar untuk dapat mengembangkan potensi siswa melalui interaksi baik antara siswa, dengan guru, atau dengan lingkungannya. Pengalaman belajar merupakan segala aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas mental. Seorang siswa yang tampaknya hanya mendengarkan saja, tidak berarti memiliki kadar aktivitas yang rendah dibanding dengan siswa yang sibuk mencatat. Mungkin saja yang duduk itu secara mental aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya dan menginternalisasi nilai dari setiap informasi yang disampaikan. Sebaliknya siswa yang sibuk mencatat, tidak dapat dikatakan memiliki kadar keaktifan yang tinggi, kalau yang bersangkutan hanya sekadar

secara fisik aktif mencatat namun tidak diikuti dengan aktivitas mental (Sanjaya, 2009: 180).

Mehl–Mills–Douglass (dalam Hamalik, 2009: 171) menyatakan bahwa dalam suatu pembelajaran memerlukan beberapa aktivitas dalam sistem saraf seperti melihat, mendengar, mencium, merasa, berpikir, aktivitas fisik atau motorik. Siswa harus secara aktif terlibat dalam pembelajaran, baik dalam keterampilan memperoleh informasi, pemahaman, kebiasaan, sikap, minat, atau sifat tugas. Beberapa strategi belajar-mengajar yang dapat meningkatkan aktivitas menurut Eggen (1997:271) yaitu:

1. menempatkan konten dalam bentuk masalah untuk dipecahkan, daripada informasi yang harus dihafalkan,
2. mempertanyakan sesuatu yang menuntut siswa untuk menganalisis, bukan mengingat informasi,
3. mewajibkan siswa untuk memberikan bukti dalam menyimpulkan, bukan hanya bentuk kesimpulan,
4. mengembangkan pelajaran dengan contoh-contoh dan aplikasi, bukan definisi, pemberian ujian dengan pertanyaan yang membutuhkan aplikasi, daripada memori hafalan.

E. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah suatu puncak proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar dapat diketahui dengan adanya evaluasi hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Davies (dalam Dimiyati

dan Mudjiono, 2009: 201) bahwa evaluasi belajar adalah sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Arikunto (2008: 253) beberapa tes yang dilakukan guru untuk menilai keberhasilan siswa, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilai yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi. Tes ini dibuat oleh guru berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar jawaban soal ulangan dan karya atau benda. Bagi guru, hasil belajar siswa di kelasnya berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar atau evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut.

Menurut Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 202) penggolongan tujuan ranah kognitif ada enam tingkat yakni:

1. Pengetahuan, berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip.
2. Pemahaman, berupa kemampuan memahami tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya.
3. Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi kongkret dan/atau situasi baru.
4. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.

5. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu. Dalam evaluasi, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Selain diukur dalam bentuk nilai, hasil belajar juga dapat diamati dan diukur dari perubahan tingkah laku diri siswa. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2008: 155) bahwa hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sehingga dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan berpikir dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.