

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Model Pembelajaran PBL**

Model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya masalah autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Trianto, 2012: 90). Senada seperti yang diungkapkan Arends (2009: 56) bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah nyata sebagai penerapan konsep, PBL menjadikan masalah nyata sebagai pemicu bagi proses belajar peserta didik sebelum mereka mengetahui konsep formal. Peserta didik secara kritis mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan serta melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan demikian peserta didik memperoleh atau membangun pengetahuan tertentu sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah (Hosnan, 2014: 298).

Model pembelajaran PBL memiliki beberapa karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2010: 232) sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur (*ill-structured problem*).
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL.
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikatif dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Pembelajaran PBL sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hal ini dikarenakan PBL didasarkan pada pendekatan konstruktivisme. Siswa dalam PBL diberikan tanggung jawab sebagai pembelajar yang mandiri (*self-directed*), sehingga secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuannya secara individu. Selain itu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok

misalnya diskusi dalam kelompok kecil juga dapat memfasilitasi dibangunnya pengetahuan baru (Karabulut, 2002: 52).

Model pembelajaran PBL memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Trianto (2012: 96), menyatakan kelebihan PBL sebagai suatu model pembelajaran diantaranya realistik dengan kehidupan siswa, konsep sesuai dengan kebutuhan siswa, memupuk sifat *inquiry* siswa, retensi konsep menjadi kuat, memupuk kemampuan pemecahan masalah. Kemudian Shoimin (2014: 132), menambahkan kelebihan dari model PBL yaitu siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga akan mengurangi beban siswa untuk menghafal atau menyimpan informasi selain yang dipelajari, terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok, siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi serta siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri, siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Pembelajaran berdasarkan masalah juga memiliki kekurangan seperti diungkapkan Trianto (2012: 97), yaitu persiapan pembelajaran (alat, masalah, konsep) yang kompleks; sulitnya mencari masalah yang relevan; sering terjadi *miss-konsepsi*; memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikan.

Shoimin (2014: 132), menambahkan kekurangan PBL antara lain PBL tidak dapat

diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi, PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah; dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Kelebihan-kelebihan yang ada pada model PBL menjadikannya efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sungur, Tekkaya dan Geban (2006: 155), menunjukkan bahwa kelas dengan model pembelajaran PBL secara signifikan memperoleh skor lebih tinggi dalam prestasi akademik dan keterampilan kinerja dibandingkan kelas dengan pembelajaran konvensional. Kemudian berdasarkan tanggapan siswa dalam penelitian tersebut, sebanyak 86,7% dari 30 orang siswa yang menjadi sampel penelitian pada kelas eksperimen menyatakan telah lebih memahami prinsip dasar dan konsep dari materi yang diajarkan menggunakan model PBL sehingga mereka memperoleh skor lebih tinggi dalam tes akademik (Sungur, Tekkaya dan Geban, 2006: 158). Penggunaan model PBL juga mendapat tanggapan yang positif dari siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Akinoglu dan Ruhan (2007: 79), dengan menggunakan model PBL siswa menjadi lebih menikmati pembelajaran, siswa merasa senang dalam berdiskusi dengan anggota kelompok, siswa menjadi lebih memahami materi ketika berhasil menemukan solusi pemecahan masalah yang diberikan.

Dalam penerapannya model pembelajaran PBL terdiri dari lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan

diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintaks atau langkah-langkah PBL

Tahap	Aktivitas guru dan peserta didik
Tahap 1 Mengorientasi peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Sumber: Hosnan (2014: 302).

## B. *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* merupakan sebuah konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura. *Self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri sendiri untuk dapat meningkatkan kinerjanya dan menghasilkan suatu penyelesaian masalah yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka (Bandura, 1994: 2).

*Self-efficacy* didapatkan, ditingkatkan, atau berkurang melalui salah satu atau kombinasi dari empat sumber menurut Feist (2009: 212), yaitu:

### 1. Pengalaman menguasai sesuatu (*mastery experiences*)

Sumber yang paling berpengaruh dari *self-efficacy* adalah pengalaman menguasai sesuatu (*mastery experiences*), yaitu sumber ekspektasi *self-efficacy* yang penting karena berdasar pengalaman yang dialami secara langsung. Secara umum performa masa lalu yang berhasil akan meningkatkan

ekspektasi mengenai kemampuan, sedangkan kegagalan akan cenderung menurunkan *self-efficacy*. Pengalaman dalam menguasai sesuatu ini mempunyai enam dampak. Pertama, performa yang berhasil akan meningkatkan *self-efficacy* secara proporsional dengan kesulitan dari tugas tersebut. Kedua, tugas yang dapat diselesaikan dengan baik oleh diri sendiri akan lebih efektif daripada yang diselesaikan dengan bantuan orang lain. Ketiga, kegagalan sangat mungkin untuk menurunkan efikasi saat mereka tahu bahwa mereka telah memberikan usaha terbaik mereka. Keempat, kegagalan dalam kondisi rangsangan atau tekanan emosi yang tinggi tidak terlalu merugikan diri dibandingkan kegagalan dalam kondisi maksimal. Kelima, kegagalan sebelum mengukuhkan rasa menguasai sesuatu akan lebih berpengaruh buruk pada *self-efficacy* daripada kegagalan setelahnya. Dampak keenam adalah kegagalan yang terjadi kadang-kadang mempunyai dampak yang sedikit terhadap *self-efficacy*, terutama pada mereka yang mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap kesuksesan.

## 2. Modeling sosial

Sumber kedua dari *self-efficacy* adalah modeling sosial, yaitu *vicarious experiences*, yaitu mengamati perilaku dan pengalaman orang lain sebagai proses belajar individu. *Self-efficacy* meningkat saat kita mengobservasi pencapaian orang lain yang mempunyai kompetensi yang setara atau bahkan merasa lebih baik dari subjek yang diamatinya. Ia akan cenderung merasa mampu melakukan hal yang sama, namun akan berkurang saat kita melihat rekan sebaya kita gagal.

### 3. Persuasi sosial

*Self-efficacy* dapat juga diperoleh atau dilemahkan melalui persuasi sosial, yaitu individu mendapat bujukan atau sugesti untuk percaya bahwa ia dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapinya. Dampak dari sumber ini cukup terbatas, tetapi dibawah kondisi yang tepat, persuasi dari orang lain dapat meningkatkan atau menurunkan *self-efficacy*. Kondisi pertama adalah bahwa orang tersebut harus memercayai pihak yang melakukan persuasi.

Kata-kata atau kritik dari sumber yang terpercaya mempunyai daya yang lebih efektif dibandingkan dengan hal yang sama dari sumber yang tidak dipercaya. Meningkatkan *self-efficacy* melalui persuasi sosial dapat menjadi efektif hanya bila kegiatan yang ingin didukung untuk dicoba berada dalam jangkauan perilaku seseorang.

### 4. Kondisi fisik dan emosional

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stress yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi *self-efficacy* yang rendah.

*Self-efficacy* dalam diri siswa dapat ditingkatkan melalui beberapa strategi sebagaimana diungkapkan Santrock (2008: 217), antara lain:

1. *Mengajarkan strategi-strategi spesifik*, seperti menguraikan dan merangkum yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berfokus pada tugas mereka.
2. *Membimbing siswa dalam menetapkan tujuan*. Membantu siswa menciptakan tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek terutama membantu siswa untuk menilai kemajuan mereka.

3. *Pertimbangkan kemampuan menguasai.* Memberikan penghargaan yang berkaitan dengan kinerja kepada siswa saat berhasil menguasai pelajaran.
4. *Kombinasikan pelatihan strategi dengan tujuan.* Kombinasi dari pelatihan strategi dan penetapan tujuan dapat meningkatkan *self-efficacy* serta perkembangan keterampilan siswa. Berikan umpan balik kepada siswa mengenai strategi pembelajaran mereka yang berhubungan dengan kinerja mereka.
5. *Berikan dukungan kepada siswa.* Dukungan positif dapat datang dari guru, orang tua, dan teman sebaya. Kadang-kadang seorang guru hanya perlu mengatakan kepada siswa, “ kamu dapat melakukannya”.
6. *Pastikan siswa tidak terlalu emosional dan gelisah.* Ketika siswa terlalu merasa khawatir dan merasa menderita mengenai prestasi mereka, *self-efficacy* mereka akan hilang.
7. *Berikan siswa model dewasa dan teman sebaya yang positif.*  
Karakteristik-karakteristik tertentu dari model ini dapat membantu siswa mengembangkan *self-efficacy* mereka. Contohnya, siswa yang mengamati guru dan teman sebaya yang secara efektif mengatasi serta menguasai tantangan serta menguasai tantangan sering kali mengadopsi perilaku model tersebut. Permodelan terhitung efektif terutama dalam meningkatkan *self-efficacy* ketika siswa mengamati keberhasilan teman sebaya yang berkemampuan serupa dengan mereka.

*Self-efficacy* dapat menimbulkan dampak bagi seseorang sehingga setiap individu mempunyai pemikiran bagaimana merasakan, berpikir, memotivasi diri dan berperilaku dalam menghadapi suatu masalah. Dampak tersebut dihasilkan

melalui empat proses utama yaitu, proses kognitif, motivasi, afektif dan seleksi (Bandura. 1994: 2).

a. Proses kognitif

Dalam melakukan tugas akademiknya, individu menetapkan tujuan dan sasaran perilaku sehingga individu dapat merumuskan tindakan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Penetapan sasaran pribadi tersebut dipengaruhi oleh penilaian individu akan kemampuan kognitifnya. Fungsi kognitif memungkinkan individu untuk memprediksi kejadian-kejadian sehari-hari yang akan berakibat pada masa depan. Asumsi yang timbul pada aspek kognitif ini adalah semakin efektif kemampuan individu dalam analisis dan dalam berlatih mengungkapkan ide-ide atau gagasan-gagasan pribadi, maka akan mendukung individu bertindak dengan tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Individu akan meramalkan kejadian dan mengembangkan cara untuk mengontrol kejadian yang mempengaruhi hidupnya. Keahlian ini membutuhkan proses kognitif yang efektif dari berbagai macam informasi.

a. Proses motivasi

Motivasi individu timbul melalui pemikiran optimis dari dalam dirinya untuk mewujudkan tujuan yang diharapkan. Individu berusaha memotivasi diri dengan menetapkan keyakinan pada tindakan yang akan dilakukan, merencanakan tindakan yang akan direalisasikan.

b. Proses afeksi

Afeksi terjadi secara alami dalam diri individu dan berperan dalam menentukan intensitas pengalaman emosional. Afeksi ditujukan dengan

mengontrol kecemasan dan perasaan depresif yang menghalangi pola-pola pikir yang benar untuk mencapai tujuan. Proses afeksi berkaitan dengan kemampuan mengatasi emosi yang timbul pada diri sendiri untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kepercayaan individu terhadap kemampuannya mempengaruhi tingkat stres dan depresi yang dialami ketika menghadapi tugas yang sulit atau bersifat mengancam. Individu yang yakin dirinya mampu mengontrol ancaman tidak akan membangkitkan pola pikir yang mengganggu. Individu yang tidak percaya akan kemampuannya yang dimiliki akan mengalami kecemasan karena tidak mampu mengelola ancaman tersebut.

c. Proses seleksi

Proses seleksi berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyeleksi tingkah laku dan lingkungan yang tepat, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Ketidakmampuan individu dalam melakukan seleksi tingkah laku membuat individu tidak percaya diri, bingung, dan mudah menyerah ketika menghadapi masalah atau situasi sulit. *Self-efficacy* dapat membentuk hidup individu melalui pemilihan tipe aktivitas dan lingkungan. Individu akan mampu melaksanakan aktivitas yang menantang dan memilih situasi yang diyakini mampu untuk ditangani. Individu akan memelihara kompetensi, minat, hubungan sosial atas pilihan yang ditentukan.

*Self-efficacy* individu dapat dilihat dari tiga dimensi menurut Feltz dan Lirgg (2001: 5) :

a. Tingkatan (*level*)

*Self-efficacy* individu dalam mengerjakan suatu tugas berbeda dalam tingkat

kesulitan tugas. Individu memiliki *self-efficacy* yang tinggi pada tugas yang mudah dan sederhana, atau juga pada tugas-tugas yang rumit dan membutuhkan kompetensi yang tinggi. Individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung memilih tugas yang tingkat kesukarannya sesuai dengan kemampuannya.

b. Keadaan umum (*generality*)

Dimensi ini berkaitan dengan penguasaan individu terhadap bidang atau tugas pekerjaan. Individu dapat menyatakan dirinya memiliki *self-efficacy* pada aktivitas yang luas, atau terbatas pada fungsi domain tertentu saja. Individu dengan *self-efficacy* yang tinggi akan mampu menguasai beberapa bidang sekaligus untuk menyelesaikan suatu tugas. Individu yang memiliki *self-efficacy* yang rendah hanya menguasai sedikit bidang yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu tugas.

c. Kekuatan (*strength*)

Dimensi yang ketiga ini lebih menekankan pada tingkat kekuatan atau kemantapan individu terhadap keyakinannya. *Self-efficacy* menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan individu akan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan individu. *Self-efficacy* menjadi dasar dirinya melakukan usaha yang keras, bahkan ketika menemui hambatan sekalipun.

*Self-efficacy* merupakan penilaian personal seseorang terhadap kemampuannya melakukan tindakan untuk mengorganisasi dan menangani sesuatu untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. *Self-efficacy* memiliki empat domain yang terdiri dari *level*, *generality*, and *strength*. *Level self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang dalam suatu tugas dengan tingkat kesulitan tertentu.

*Generality* berkaitan dengan penguasaan individu terhadap bidang suatu pekerjaan. *Strength* menekankan pada seberapa kuatnya keyakinan seseorang dalam melaksanakan tugas yang diberikan (Zimmerman, 2000: 83).

Penelitian terkait *self-efficacy* telah banyak dilakukan. Beberapa diantaranya mengindikasikan bahwa *self-efficacy* berpengaruh kuat dan positif terhadap motivasi dan peningkatan prestasi akademik siswa. *Self-efficacy* dapat memotivasi pembelajaran siswa melalui pengaturan diri dalam menetapkan tujuan atau target, pengamatan diri, evaluasi diri, dan pengaturan strategi penggunaan waktu kerja untuk mencapai tujuan yang telah ditentukannya (Zimmerman, 2000: 87). *Self-efficacy* juga memengaruhi pilihan aktivitas. Siswa dengan *self-efficacy* rendah pada pembelajaran dapat menghindari tugas belajarnya, khususnya tugas baru yang menantang. Sedangkan siswa dengan *self-efficacy* tinggi menghadapi tugas belajar tersebut dengan keinginan besar. Siswa dengan *self-efficacy* tinggi lebih tekun berusaha pada tugas belajar dibandingkan dengan siswa dengan *self-efficacy* rendah (Santrock, 2009: 216).

PBL ternyata berpengaruh positif terhadap *self-efficacy* siswa. Salah satunya didukung dengan penelitian yang dilakukan Wiratmaja (2014: 5), yang menyatakan bahwa model PBL lebih baik dibandingkan model pembelajaran langsung dalam upaya meningkatkan *self-efficacy* dan *emotional intelligence*. Orujlu (2014: 517) juga menyatakan bahwa penggunaan PBL pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan *self-efficacy* siswa dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Selama PBL siswa diberikan tindakan yang tepat seperti diskusi kelompok yang memungkinkan terjadinya tanya jawab antar siswa

maupun dari siswa kepada guru, pembelajaran mandiri yang berpusat pada siswa, menemukan pengetahuan baru dengan sumber yang tersedia dengan menggunakan pengetahuan serta kreativitas yang dimilikinya sehingga siswa mampu meningkatkan *self-efficacy* dalam dirinya.

Siswa yang memiliki rasa percaya diri dalam dirinya, selama pembelajaran di sekolah akan menunjukkan ekspresi wajah santai dan dapat melakukan kontak mata secara langsung, selain itu bahasa tubuh yang akan duduk tegak, posisi duduk di depan dan tangan melambai. Siswa yang percaya diri akan memiliki vokal yang lancar dengan intonasi bervariasi dan suaranya lantang dan keras. Sebaliknya siswa yang tidak percaya diri pada ekspresi wajahnya nampak mata tidak fokus dan membuang muka, mencari kesibukan dengan memainkan anggota tubuhnya seperti menggulung-gulung rambut dengan jari, meremas-remas jari-jemari. Selain itu anak yang tidak percaya diri akan bersuara lirih dan lembut (Endrayanto dan Harumurti, 2014: 153).

### **C. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mujiono, 2010: 3), hasil belajar merujuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa (Hamalik, 2008: 159). Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 4).

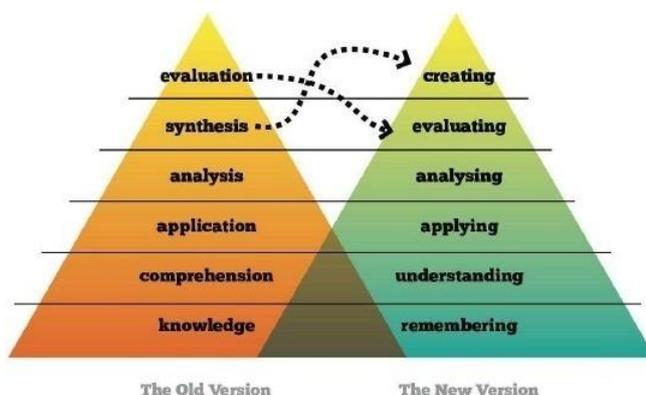
Hasil belajar sebagai keberhasilan suatu tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain (ranah) oleh Bloom yakni:

### 1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

Indikator kognitif proses merupakan perilaku (*behavior*) siswa yang diharapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain ranah afektif dan psikomotorik, hasil belajar yang perlu diperhatikan adalah dalam ranah kognitif. Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya apabila telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Perilaku ini sejalan dengan keterampilan proses sains, tetapi yang karakteristiknya untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Krathwohl merevisi Taksonomi Bloom dalam jurnal *Theory into Practice* berjudul *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*, membedakan aspek kognitif atas enam jenjang seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Hierarki ranah kognitif menurut revisi Taksonomi Bloom (Siyamta, 2013: 13).

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dari nilai dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi (Sudaryono, 2012: 46-47). Ciri-ciri afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku.

- a. Penerimaan (*receiving*), mencakup kepekaan akan adanya suatu rangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan tersebut, yang dinyatakan dengan memperhatikan sesuatu, walaupun perhatian itu masih bersifat pasif. Dipandang dari segi pembelajaran, jenjang ini berhubungan dengan upaya menimbulkan, mempertahankan, dan mengarahkan perhatian siswa.
- b. Partisipasi (*responding*), mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan turut berpartisipasi dalam suatu kegiatan, yang dinyatakan dengan memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.
- c. Penilaian/ penentuan sikap (*valuing*), mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan memposisikan diri sesuai dengan penilaian itu. Artinya, mulai terbentuk suatu sikap yang dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap batin, baik berupa perkataan maupun tindakan.
- d. Organisasi (*organization*), mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai, jenjang ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda,

menyelesaikan konflik di antara nilai-nilai tersebut, serta mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara internal.

- e. Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga dapat menginternalisasikan dalam diri dan menjadikannya sebagai pedoman yang nyata dan jelas dalam kehidupan sehari-hari, yang dinyatakan dengan adanya pengaturan hidup dalam berbagai bidang kehidupan .

### 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill* atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Sudaryono, 2012: 47). Indikator psikomotorik merupakan perilaku (*behavior*) siswa yang diharapkan tampak setelah siswa mengikuti pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Hal-hal yang berkaitan dengan ranah psikomotor antara lain: menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi (Siyamta, 2013: 17).

Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari tindak belajar sedangkan bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3). Dimiyati dan Mujiono (2009: 201) menambahkan bahwa hasil belajar dapat diketahui dengan adanya evaluasi hasil belajar. Evaluasi belajar sendiri adalah kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam kurikulum 2013 sendiri dikenal dengan penilaian autentik, menilai pada suatu proses dan hasil yang mencakup 3 aspek penilaian, yaitu aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik yang dijelaskan pada tabel berikut (Sunarti dan Rachmawati, 2014:

29)

Tabel 2. Penilaian autentik mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik

Kompetensi	Teknik	Proses	Hasil
Sikap	Observasi	V	V
	Penilaian diri		V
	Penilaian antarteman		V
	Jurnal	V	
Pengetahuan	Tes tertulis		V
	Tes lisan		V
	Penugasan	V	V
Keterampilan	Unjuk kerja	V	V
	Proyek	V	V
	Fortofolio	V	V

Sumber: Sunarti dan Rachmawati (2014: 29)

Berikut adalah indikator-indikator penilaian ranah kognitif berdasarkan 6

tingkatan bloom (Sunarti dan Rachmawati, 2014: 29):

Tabel 3. Indikator penilaian ranah kognitif

Jenis Hasil Belajar	Indikator Penilaian	Cara Penilaian
Pengetahuan	Dapat menyebutkan/menunjukkan lagi	Pertanyaan/tugas/tes
Pemahaman	Dapat menjelaskan/mendefinisikan	Pertanyaan/tugas/tes
Penerapan	Dapat memberi contoh/memecahkan masalah	Tugas/permasalahan/tes
Analisis	Dapat menguraikan/mengklasifikasikan	Tugas/analisis masalah
Sintesis	Dapat menyimpulkan kembali atau menggeneralisasi	Tugas/permasalahan
Evaluasi	Dapat menginterpretasi/memberikan pertimbangan/penilaian	Tugas/permasalahan

Sumber: Sunarti dan Rachmawati (2014: 29)

Penilaian hasil belajar kognitif dapat dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan dan penugasan/proyek. Tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan ganda dan uraian. Tes lisan adalah tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan penugasan/proyek adalah penilaian

yang dilakukan dengan memberikan suatu tugas berupa proyek yang mengandung penyelidikan dan harus diselesaikan dalam waktu tertentu (Sunarti dan Rahmawati, 2013: 30).