

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2010: 57), model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuannya berbeda, untuk bekerjasama dan saling membantu sesama siswa dalam tugas terstruktur untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Ibrahim (dalam Parendrarti, 2009: 13), prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Siswa dalam kelompok harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
3. Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang berlaku untuk semua anggota kelompok.

6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual, materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks
Fase 3 Mengorganisasikan siswa terhadap kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien
Fase 4 Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5 Memberi tes	Guru memberi tes materi pokok atau kelompok menyajikan hasil pekerjaan mereka
Fase 6 Memberi penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Arends (dalam Trianto, 2010: 63)

Sebagai model pembelajaran tentunya pembelajaran kooperatif juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa Slavin (dalam Rusman, 2010: 205) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan, yaitu:

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sekaligus meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain
2. Dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Parendrarti, 2009: 15) beberapa kelemahan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Memerlukan persiapan yang rumit untuk pelaksanaannya
2. Apabila terjadi persaingan yang negatif maka hasilnya akan buruk
3. Apabila ada siswa yang malas atau ada yang ingin berkuasa dalam kelompoknya akan menyebabkan usaha kelompok tidak berjalan sebagaimana mestinya
4. Apabila ada siswa yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam belajar kelompok.

Model TGT atau Pertandingan Permainan Kelompok merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain dalam bentuk turnamen, untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya bagi tim mereka. TGT sangat cocok untuk tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam pada satu jawaban benar (Trianto, 2010: 83).

TGT dikembangkan oleh Devries dan Edwards yang merupakan model pembelajaran pertama dari Hopskin. Dalam model ini, siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 5-6 siswa yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan materi pokok, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, yaitu siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan skor bagi timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan

yang diperoleh dari penerapan permainan. Teman satu tim akan membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan, dengan mempelajari LKS dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin dalam Parendarti, 2009: 16).

Secara runut implementasi TGT sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas (*Class Precentation*)

Materi dalam TGT disampaikan dalam kelas presentasi yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini siswa menyadari harus memberi perhatian lebih selama kelas presentasi untuk membantu mereka dalam menyelesaikan kuis dan nilai kuis siswa ditentukan oleh nilai tim. Presentasi mencakup pembukaan, pengembangan dan arahan yang jelas tentang materi pokok, aktivitas belajar tim, turnamen dan penilaian. Selama proses pembelajaran, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk memahami materi. Agar siswa lebih memahami materi yang dipresentasikan, guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan mengintruksikan kepada setiap anggota tim menjawab LKS serta mendiskusikan bersama dalam satu tim. Setelah siswa yakin semua anggota tim telah memahami materi, guru mengintruksikan kepada siswa untuk menjelaskan jawaban kepada tim lain.

2. Kelompok Belajar (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Dalam kelompok ini siswa akan bekerjasama mengerjakan LKS. Fungsi

kelompok belajar adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat turnamen. Setelah guru memberikan materi dan tiap kelompok belajar memahami materi yang juga bisa diambil dari sumber lain. Lebih umum, siswa belajar untuk mendiskusikan masalah bersama, membandingkan jawaban dan memeriksa perbedaan jawaban yang mungkin belum tepat menurut setiap anggota tim tersebut.

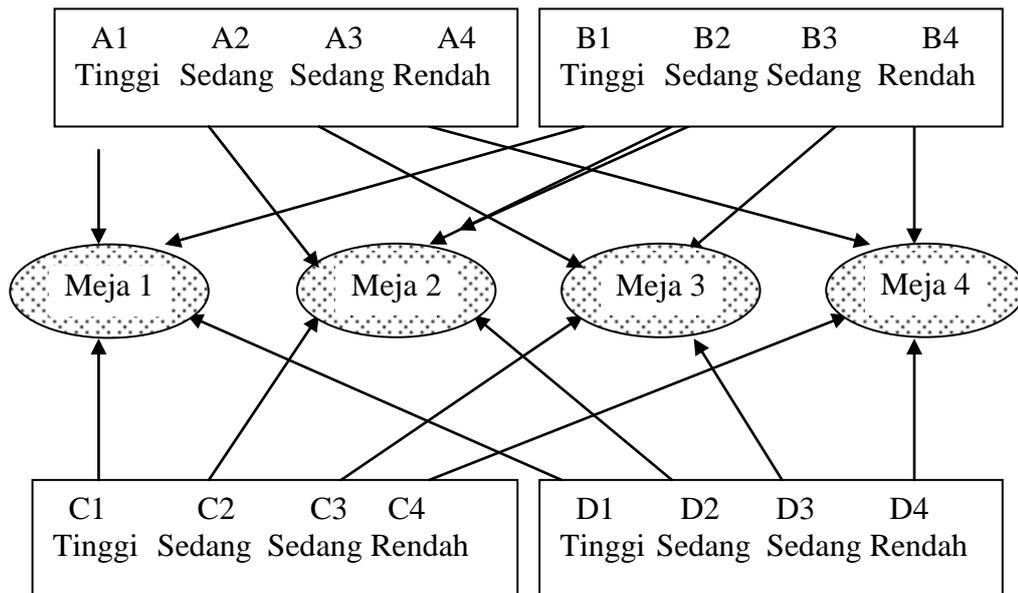
Kelompok adalah sebuah ciri dari TGT. Setiap anggota kelompok dituntut harus memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Tim mempunyai pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar yang penting untuk proses pembelajaran, serta memiliki hubungan yang menguntungkan dan sangat memperhatikan hasil dari kelompok, baik dari hubungan sesama kelompok, penghargaan diri, maupun penghargaan terhadap kemampuan siswa lain. Dalam pembentukan kelompok, Guru dapat menggunakan daftar siswa yang diberi kode huruf berdasarkan peringkat, sehingga kelompok yang dibentuk bersifat heterogen dan seimbang. Di hari pertama penggunaan model TGT, guru harus menjelaskan pada siswa tentang arti kerjasama dalam kelompok.

3. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas, serta kelompok telah mengerjakan LKS. Pada saat turnamen, terlebih dulu guru membagi siswa

ke dalam 4 meja turnamen. Siswa dengan prestasi belajar tinggi dikelompokkan pada meja 1, siswa dengan prestasi belajar sedang dikelompokkan pada meja 2 dan 3 dan siswa dengan prestasi belajar rendah dikelompokkan pada meja 4.

Berikut ini adalah gambar ilustrasi turnamen yang akan dilaksanakan:



Gambar 2. Mekanisme Turnamen

Untuk memulai turnamen, masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapat nomor terbesar berperan sebagai *reader*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, dan terkecil sebagai *challenger 3*. *Reader 1* bertugas membaca soal dan kunci jawaban. *Challenger 1* bertugas menjawab soal yang dibacakan oleh *reader*. *Challenger 2* bertugas menjawab soal apabila jawaban *challenger 1* salah. *Challenger 3* bertugas menjawab soal apabila jawaban *challenger 1* dan *challenger 2* salah. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah dengan bergeser searah jarum jam. Siswa yang

sebelumnya menjadi *challenger* 1 selanjutnya menjadi *reader* 1; *challenger* 2 menjadi *challenger* 1; *challenger* 3 menjadi *challenger* 2; dan *reader* 1 menjadi *challenger* 3. Turnamen terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

4. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Nilai kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok heterogen semula. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berhak memperoleh penghargaan. Untuk menentukan poin kelompok digunakan rumus:

$$N_k = \frac{\text{Jumlah poin setiap anggota kelompok}}{\text{Jumlah anggota}}$$

Keterangan :

N_k = Poin Peningkatan Kelompok
(Slavin, 2008:175)

Menurut Sudjana (dalam Sulaseh, 2012: 12) TGT memiliki kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelebihan TGT adalah:

1. Lebih meningkatkan penggunaan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Membentuk persaingan sportif dan menumbuhkan keberanian
4. Proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar tinggi dan hasil belajar lebih baik
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Beberapa kelemahan TGT adalah:

1. Bagi guru
 - a. Sulit untuk mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak, sehingga melewati batas waktu yang telah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu mengkonduksikan kelas.
 - c. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran model TGT sulit dilakukan.
2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan akademik tinggi yang kurang terbiasa dan sulit menjelaskan kepada siswa lainnya.

B. Media Kartu Bergambar

Gagne dan Briggs (dalam Sadiman, dkk, 2008: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis teknologi pembawa pesan dalam lingkungan siswa yang dapat dimanfaatkan merangsangnya untuk belajar. Secara umum, Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2009: 204) menyatakan bahwa media dapat meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Sanjaya (2009: 204), peranan media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena:

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa tertentu
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau obyek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
4. Memiliki nilai praktis, sebagai berikut:
 - a. Media mengatasi keterbatasan pengamatan yang dimiliki siswa
 - b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas
 - c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar siswa dan lingkungan
 - d. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat
 - f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik
 - g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
 - h. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
 - i. Media dapat memberikan pengetahuan yang menyeluruh dari hal konkret sampai ke abstrak.

Kemp dan Dayton (dalam Sanjaya, 2009: 2010), menyatakan bahwa media memiliki kontribusi yang penting terhadap proses pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih singkat

5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar.

Menurut Sadiman, dkk (2008: 28-55), karakteristik beberapa media yang lazim dipakai dalam kegiatan pembelajaran adalah:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis adalah gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau *chart*, grafik, kartun, poster, peta dan papan buletin.

2. Media Audio

Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

3. Media proyeksi diam

Berbeda dengan media grafis, pesan yang akan disampaikan harus diproyeksikan agar dapat dilihat. Beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media proyeksi diam yaitu film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strips*) dan OHP.

Media berbasis visual memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah gambar yang merupakan media visual dua dimensi. Sadiman, dkk (2008: 91) menyatakan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat siswa serta menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Menurut KBBI (dalam Prapita, 2009: 6), Kartu merupakan salah satu contoh media visual berbahan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Kartu Bergambar sebagai alat atau media pembelajaran, dirancang untuk membantu mempermudah dalam proses pembelajaran. Media Kartu Bergambar ini terbuat dari kertas tebal berukuran 7×10 cm yang berisi gambar dan materi yang sesuai dengan materi pokok.

Karakteristik Kartu Bergambar menurut Hutomo (dalam Yani, 2011: 43) adalah:

- a. Berisi gambar dan kata-kata
Pesan dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar.
- b. Media visual diam
Gambar yang ditampilkan tidak berupa gambar bergerak, melainkan gambar diam tanpa animasi.
- c. Bahan ajar cetak
Kartu Bergambar ini merupakan bahan ajar cetak yang dalam pembuatannya melalui proses pencetakan atau *printing*.
- d. Menekankan pada persepsi indera penglihatan
Kartu Bergambar ini lebih ditekankan pada indera penglihatan. Oleh karena itu, Kartu Bergambar ini termasuk ke dalam media grafis.

Menurut Sadiman, dkk (2008: 31-32), gambar yang baik sebagai media pendidikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdapat 6 syarat yang perlu dipenuhi agar gambar dapat dijadikan media pembelajaran yang baik:

1. Autentik

Gambar harus secara jujur melukiskan situasi seperti benda sebenarnya

2. Sederhana

Komposisi gambar hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar

3. Ukuran relatif

Gambar dapat membesarkan atau memperkecil obyek sebenarnya. Jika gambar tersebut tentang obyek yang belum dikenal, maka dalam gambar tersebut harus terdapat sesuatu yang dikenal siswa sehingga dapat membantunya membayangkan gambar

4. Gambar sebaiknya mengandung perbuatan atau aktivitas tertentu

5. Gambar yang indah bukan berarti baik untuk tujuan pembelajaran

6. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media bergambar memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media bergambar menurut Sadiman (2008: 28), adalah:

1. Secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian

2. Memperjelas sajian ide

3. Mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan.

Kelemahan media gambar adalah :

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera penglihatan
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar (Sadiman, dkk, 2008: 31).

C. Aktivitas Belajar Siswa

Pada dasarnya belajar adalah melakukan perbuatan untuk merubah tingkah laku dan tindakan yang dialami oleh seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7), bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2004: 171). Sardiman (2007: 100) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran 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 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.

Douglass (dalam Hamalik, 2004: 172) juga menambahkan bahwa asas aktivitas harus lebih ditonjolkan sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai.

Menurut Diedrich (dalam Hamalik, 2004: 172-173), aktivitas belajar siswa digolongkan ke dalam delapan jenis kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi kegiatan: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, pameran dan mengamati orang lain atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, meliputi: menyatakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi kegiatan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok dan mendengarkan suatu permainan.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi kegiatan: menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengerjakan lembar kerja, menulis cerita dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi kegiatan: menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, meliputi kegiatan: melakukan percobaan, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan dan membuat model.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi kegiatan: mengingat, memecahkan masalah, menganalisis dan membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi kegiatan: minat, membedakan, berani dan tenang.

Berdasarkan klasifikasi aktivitas di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan (Sadiman, 2007: 101-102).

Menurut Hamalik (2004: 175-176), manfaat aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, yaitu :

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri dan akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Secara integral memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan para siswa.
4. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar demokratis.
6. Membina dan mempererat hubungan antara sekolah dengan masyarakat dan hubungan guru antara dengan orangtua siswa.
7. Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis, serta menghindari verbalistik.
8. Pembelajaran di sekolah menjadi hidup dan sebagaimana halnya aktivitas dalam masyarakat.

Dalam setiap pembelajaran selalu ada aktivitas yang dilakukan, hanya kadar keaktifannya yang berbeda. Dimiyati dan Mujiono (2002: 236-254) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor Intern

Aktivitas belajar dialami siswa sebagai suatu proses. Aktivitas belajar tersebut juga dapat diketahui oleh guru dari perlakuan siswa terhadap bahan belajar. Proses belajar dialami oleh siswa dan aktivitas belajar dapat diamati guru. Dalam belajar siswa dapat mengalami masalah-masalah intern, seperti:

- a. Sikap terhadap pelajaran
- b. Motivasi belajar
- c. Konsentrasi belajar
- d. Mengolah bahan belajar
- e. Menyimpan perolehan hasil belajar
- f. Menggali hasil belajar yang telah tersimpan
- g. Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar
- h. Rasa percaya diri siswa
- i. Intelegensi dan keberhasilan belajar
- j. Kebiasaan belajar
- k. Cita-cita siswa

2. Faktor ekstern

Proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Disamping itu, proses belajar juga dapat terjadi atau menjadi lebih kuat bila didorong oleh

lingkungan siswa. Beberapa faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar siswa, yaitu:

1. Guru sebagai pembina siswa belajar
2. Prasarana dan sarana pembelajaran
3. Kebijakan penilaian
4. Lingkungan sosial siswa di sekolah
5. Kurikulum sekolah

D. Penguasaan Materi Pembelajaran Biologi

Arikunto (2008: 117) menyatakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional; menggunakan klasifikasi hasil belajar yang terdiri dari 3 ranah atau domain besar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affektive domain*) dan ranah psikomotor (*psycomotor domain*). Penguasaan materi merupakan salah satu aspek dalam ranah kognitif dari tujuan pembelajaran.

Pada setiap pertemuan dalam proses pembelajaran, diharapkan bagi siswa untuk mampu menguasai materi pelajaran. Menurut Froeman, penguasaan adalah kesanggupan untuk mengintegrasikan pengalaman seperti kesanggupan yang berhubungan dengan intelektual. Penguasaan materi merupakan kemampuan menyerap arti dari materi pokok yang dipelajari, namun bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari, tetapi menguasai lebih dari itu yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2003: 115).

Meril, dkk (dalam Slameto, 1991: 146-147) mengkaitkan materi pelajaran dengan tugas-tugas belajar siswa pada kawasan kognitif. Materi tersebut diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu:

1. Fakta

Fakta merupakan satuan informasi yang dapat berupa nama seseorang, waktu terjadinya peristiwa tertentu, nama tempat atau simbol yang dipergunakan sebagai nama obyek atau peristiwa tertentu

2. Sekelompok obyek, kejadian atau simbol yang memiliki ciri-ciri umum yang sama, dapat dikenali dengan pemberian nama yang sama

3. Prosedur

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, memecahkan suatu masalah atau menghasilkan suatu produk

4. Pernyataan penjelasan atau ramalan tentang hubungan dia antara beberapa gejala, peristiwa atau variabel di dalam kenyataan ilmiah, sosial, konseptual atau simbolik.

Berdasarkan penjelasan di atas, Slameto (1991: 147) mengkategorikan tugas-tugas belajar siswa menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Mengingat, merupakan kemampuan untuk mencari kembali dan

memproduksi informasi yang telah disimpan dalam ingatan seseorang.

2. Menerapkan, merupakan kemampuan untuk menghubungkan informasi

yang telah dipelajari dari situasi dengan informasi baru dalam situasi lain melalui proses abstraksi.

3. Menemukan, merupakan kemampuan untuk mengolah sejumlah informasi tentang beberapa kasus atau situasi yang telah dipelajari untuk mencari atau menciptakan hubungan yang baru diantaranya.

Menurut Anderson, dkk (2000: 67,68), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku, yaitu:

1. *Remember*

Remember mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Penguasaan itu meliputi fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip dan metode.

2. *Understand*

Understand mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.

3. *Apply*

Apply mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

4. *Analyze*

Analyze mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

Misalnya, mengurai masalah menjadi bagian yang lebih kecil.

5. *Evaluate*

Evaluate mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

6. *Create*

Create mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Pencapaian keenam standar perilaku tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Arikunto, 1993: 21), sebagai berikut:

1. Faktor internal terbagi menjadi 3 yaitu:
 - a. Faktor biologis, terdiri dari usia, kematangan dan kesehatan.
 - b. Faktor psikologis, terdiri dari kelelahan, suasana hati, intelegensi, minat, motivasi dan kebiasaan belajar.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor *human*
 - 1) Keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan perhatian orang tua.
 - 2) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, alat pembelajaran dan waktu sekolah.
 - 3) Masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.
 - b. Faktor *non-human*, seperti alam dan benda, hewan dan lingkungan fisik.