

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media dapat di jadikan suatu faktor pendukung dalam menerapkan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan membuat proses belajar berbeda karena media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih paham dengan materi yang di sampaikan oleh guru.

Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997: 2) Media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan menurut Djamarah(1995: 136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai tujuan pembelajaran. Gagne (dalam Sadiman, 2005: 6-7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya pembelajaran. Briggs (dalam Sadiman, 2005: 6-7) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Anonim (2012)^(b): 1) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.

Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial. Selain itu media juga memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Media juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis (Komang, 2011: 26).

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Gagne dalam (Musfiqon, 2012:27) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas belajar yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Mulyanto (2009:3) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu :

1. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, dan karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya.
4. Kemanfaatan, artinya isi media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta ketidakmubaziran atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Media pengajaran memiliki kemampuan masing-masing, untuk itu butuh ketelitian dari guru untuk menentukan media yang paling sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sudjana dan Rivai (dalam Djamarah dan Zain, 2006:150-151) menyatakan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran, yaitu :

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
Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.
4. Ketersediaan
Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di sekolah/ perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh.
5. Mutu Teknis
Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
6. Biaya
Biaya yang dikeluarkan harus dipertimbangkan apakah sesuai dengan hasil yang dicapai atau tidak.

Arsyad (2006: 21-23), mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku,
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik,

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan,
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat,
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas,
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan,
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan,
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Angkowo (2007: 11), media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar

B. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang *audible* artinya dapat didengar dan media yang *visible* artinya dapat dilihat. Media audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif (Suleiman, 1988: 11). Menurut beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan yang kita ketahui, tepatnya pengetahuan disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih. Banyak ahli berpendapat bahwa 75 % dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain(Suleiman, 1988: 12). Media audiovisual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 1997: 97-98)

Secara umum, menurut Davies (1991: 152) bahan audio-visual mempunyai lima sifat, yaitu:

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer/pengalihan belajar
4. Kemampuan untuk memberi penguat (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi

Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi hal yang penting. Setiap guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Menurut Rohani (1997: 28-29) pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria berikut:

1. Tujuan
Media hendak menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan
2. Ketepatangunaan (validitas)
Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari
3. Keadaan peserta didik
Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan
4. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak ada media tersedia di sekolah/ perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh

5. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik

6. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak

C. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda (Slavin, 2011: 103). Menurut pendapat Lie (dalam Tukiran 2011: 56) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur – unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih, keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di

antara sesama anggota kelompok (Solihatin dan Raharjo, dalam Tukiran 2011: 56).

Selanjutnya Arends (dalam Trianto 2010: 65-66) berpendapat bahwa “pembelajaran kooperatif” memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang beragam.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. *Cooperative learning* mempunyai ciri khas yaitu belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2009: 12).

Roger dan Johnson (dalam Lie, 2008: 31) mengatakan bahwa semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Pencapaian hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yang meliputi:

1. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

2. Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *cooperative learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

3. Tatap muka

Dalam *cooperative learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang

menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

4. Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

5. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2010: 59) bahwa tujuan-tujuan pembelajaran kooperatif mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Sedangkan menurut Slavin (2011: 100) bahwa

pembelajaran kooperatif bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, pembelajaran kooperatif juga merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial di dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2011: 143).

Model pembelajaran tipe STAD yang dikembangkan oleh Slavin ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2009:51 dalam Tukiran, 2011: 64). Tiga konsep penting bagi semua metode PTS (Pembelajaran Tim Siswa) sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (2011: 10) yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama

1. Penghargaan bagi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan – penghargaan tim lainnya jika mereka berhasil melampaui kriteria tertentu yang telah ditetapkan. tim tidak bersaing untuk merebut penghargaan yang tidak mungkin semua (atau tidak ada) anggota tim yang yang bisa saja ada yang mencapai kriteria pada minggu tersebut.

2. Tanggung jawab individual

Bahwa kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota tim. Tanggung jawab difokuskan pada kegiatan anggota tim dalam membantu satu sama lain untuk belajar dan memastikan bahwa tiap orang dalam tim siap untuk mengerjakan kuis atau bentuk penilaian lainnya yang dilakukan siswa tanpa bantuan teman satu timnya.

3. Kesempatan sukses yang sama

Semua siswa memberi kontribusi kepada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari yang sebelumnya. Ini akan memastikan bahwa siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah semuanya sama-sama ditantang untuk melakukan yang terbaik, dan bahwa kontribusi dari semua anggota tim ada nilainya.

Berikut ini adalah tahapan atau sintaks dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut (Slavin, 2011: 143-146):

1. Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan audiovisual. bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada STAD. dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena

dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka mereka menentukan skor tim mereka

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Tim adalah fitur yang paling penting dalam STAD. Pada tiap poinnya, yang ditekan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antarkelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa mainstream

3. Kuis

Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu

dalam mengerjakan kuis. Sehingga, tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya

4. Skor kemajuan individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik. Tiap siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka di bandingkan dengan skor awal mereka

5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka

Menurut Sharan (dalam Tukiran, 2011: 66) menjelaskan bahwa langkah-langkah untuk menggunakan STAD adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah salinan lembar rekapitulasi kelompok
- b. Merangking siswa, dari yang paling pintar ke paling kurang pintar
- c. Tentukan jumlah anggota kelompok, jika memungkinkan tiap – tiap kelompok harus memilih empat anggota
- d. Masukkan siswa ke dalam kelompok, secara berimbang
- e. Sebarkan lembar rekapitulasi siswa

f. Tentukan nilai dasar

E. Aktivitas dalam Pembelajaran

Aktivitas belajar siswa sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi berkualitas dengan melibatkan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2007: 95) bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

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, 2002: 172).

Dierich (dalam Hamalik, 2004:172-173) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*) yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Manfaat aktivitas belajar dalam proses pembelajaran menurut Hamalik

(2003:91) adalah:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri dan akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individu.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar demokrasi, kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, guru dengan orang tua, siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

F. Penguasaan Materi dalam Pembelajaran

Pada setiap pertemuan dalam proses pembelajaran diharapkan bagi siswa mampu menguasai materi pelajaran. Penguasaan 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). Sedangkan Awaluddin (2008: 1) menyatakan bahwa materi pembelajaran merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Penguasaan materi siswa merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif.

Menurut Sudijono (2008:50-52), ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
2. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sisi. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
3. Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.
4. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lain.
5. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6. Penilaian atau evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai, atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat diukur dengan mengadakan evaluasi. Menurut Thoha (1994: 1) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Instrumen atau alat ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Arikunto (2008: 53) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tes untuk mengukur berapa banyak atau berapa persen tujuan pembelajaran dicapai setelah satu kali mengajar atau satu kali pertemuan adalah postes atau tes akhir. Disebut tes akhir karena sebelum memulai pelajaran guru mengadakan tes awal atau pretes. Kegunaan tes ini ialah terutama untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki rencana pembelajaran. Dalam hal ini, hasil tes tersebut dijadikan umpan balik dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Daryanto, 2007: 195).