

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya tidak lepas kaitannya dengan istilah pembelajaran, pembelajaran adalah unsur yang terpenting dalam tercapainya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Pembelajaran Menurut Sani (2016, hlm. 40) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (belajar secara otodidak).” Pembelajaran merupakan suatu penyediaan kondisi yang mana sudah direncanakan dengan sebaik mungkin hingga akhirnya mengakibatkan atau terlaksananya suatu proses belajar pada diri siswa.

Suatu pembelajaran yang direncanakan dengan baik tentunya harus dapat memotivasi siswanya untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan antusias. Hal ini sesuai dengan pendapat Gintings (2012, hlm. 5) bahwa “pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri.” Berbeda halnya menurut Kunandar (2014, hlm. 4) bahwa “pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.”

Berdasarkan pengertian di atas bahwa pembelajaran suatu komponen yang harus dirancang dengan baik hingga dapat menciptakan suatu kondisi yang dapat terlaksananya suatu proses kegiatan belajar yang efektif, selain itu pembelajaran juga harus dapat memotivasi siswa untuk antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga tercapailah kompetensi yang diharapkan. Dalam pembelajaran pendidik (guru) juga memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Dengan demikian upaya pendidikan untuk menjadikan siswa sebagai manusia yang seutuhnya akan tercapai dengan melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik (guru).

## **b. Komponen-komponen Pembelajaran**

Suatu pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak adanya komponen-komponen pembelajaran. Menurut Aprida Pane dan Dasopang (2017, hlm. 340) bahwa “proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan beberapa komponen yang mana satu sama lain saling berhubungan dan seorang guru harus dapat memanfaatkan komonen tersebut agar tercapainya tujuan pembelajaran”. Berikut ini ialah uraian dari beberapa komponen pembelajaran:

### **1. Guru**

Dalam proses pendidikan khususnya pendidikan di sekolah, seorang guru memegang peranan yang paling sentral. Menurut Surya (2015, hlm. 192) menyatakan “di sekolah seorang guru adalah seseorang yang merancang pengajaran, pengelola pengajaran, penilai hasil pembelajaran, dan sebagai pembimbing siswa”. Tugas guru begitu banyak bukan hanya mengajar saja, perilaku seorang guru selama kegiatan pembelajaran akan sangat mempengaruhi pembinaan perilaku dan pribadi siswa. Oleh karena itu, perilaku guru harus memberikan pengaruh yang positif bagi siswa.

### **2. Siswa**

Siswa atau anak didik adalah salah satu komoponen yang penting dalam pembelajaran. Menurut Jufri Dolong (2016, hlm. 296) “anak didik adalah unsur manusiawi yang sangat penting dalam interaksi edukatif. Ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran”. Maka dari itu seorang guru tidak memiliki arti apa-apa jika tanpa hadirnya siswa sebagai subyek pembinaan, selain itu tanpa adanya siswa maka tidak akan terjadinya interaksi edukatif. Seorang siswa atau anak didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda, yaitu terdapat siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang dan rendah. Sikap dan tingkah laku siswa yang bermacam-macam merupakan aspek lain yang mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran, oleh karena itu peranan siswa sangat dipengaruhi oleh guru dan sebaliknya.

### **3. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah komponen yang paling mendasar dalam proses desain pembelajaran. Menurut Yaumi (dalam Jufri 2016, hlm. 295)

“penentuan tujuan pembelajaran penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran”. Tujuan pembelajaran merupakan suatu pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam proses kegiatan pembelajaran, dengan adanya tujuan pembelajaran yang sudah jelas dan tegas, maka akan mempermudah guru untuk fokus mencapai tujuan pembelajaran tersebut sehingga proses kegiatan pembelajaran akan efektif.

#### 4. Bahan/ Materi Pembelajaran

Menurut Abdul Majid (dalam Jufri 2016, hlm. 297) bahwa “bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar”. Sedangkan menurut Aprida Pane dan Dasopang (2017, hlm. 343) menyatakan bahwa “materi pembelajaran ialah substansi yang akan disampaikan dalam proses kegiatan pembelajaran”. Seorang guru tentunya harus memahami dengan baik sebuah materi yang akan disampaikannya saat mengajar, tanpa adanya materi pembelajaran maka tidak akan ada kegiatan belajar mengajar. Materi pelajaran yaitu salah satu sumber belajar yang mana membawa pesan untuk tujuan pembelajaran.

#### 5. Metode Pembelajaran

Metode secara umum diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Menurut Gintings (2012, hlm. 42) bahwa “metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar”. Seorang guru harus bisa memilih dan mengaplikasikan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi maupun tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan membuat siswa antusias untuk belajar.

#### 6. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Munadi (dalam Listiani, 2018, hlm. 11) “media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan

dari sumber kepada objek yang akan disampaikan dengan terencana sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien”. Selain itu memilih media pembelajaran bukan asal pilih saja, tentunya guru menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dengan adanya alat atau media pembelajaran tersebut siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## 7. Evaluasi

Menurut Aprida Pane dan Dasopang (2017, hlm. 350) “adanya evaluasi belajar penyelenggara pendidikan, guru, siswa, maupun orangtua siswa, dapat mengetahui sejauh mana tujuan belajar dan pembelajaran tercapai”. Maka dari itu setelah dilaksanakannya evaluasi belajar, berharap agar semua pihak dapat mengambil manfaat termasuk tindak lanjut guna untuk perbaikan belajar dan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gintings (2012, hlm. 140) kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin yang berarti pengantar atau perantara. Dalam kegiatan belajar mengajar media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya dan dapat dikatakan bahwa media adalah sebagai alat bantu mengajar atau *teaching aid*. Sedangkan menurut Munadi (dalam Listiani, 2018, hlm. 11) media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber kepada objek yang akan disampaikan dengan terencana sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu mengajar yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya. Salah satu media yang menjadi perantara untuk menyampaikan

informasi kepada siswa adalah media pembelajaran berbasis metode Montessori. Dengan media berbasis metode Montessori dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran dan membantu guru untuk menerangkan suatu materi dengan alat media tersebut.

#### **b. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik**

Seorang guru perlu memahami kriteria media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan sebagai pegangan dalam memilih media yang akan digunakan. Menurut Gintings (2012, hlm. 147) ada beberapa kriteria media pembelajaran yang baik yaitu :

- 1) Media menyajikan informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.
- 2) Sesuai dengan karakteristik kelas termasuk jumlah siswa.
- 3) Sesuai dengan kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang oleh guru.
- 4) Sesuai dengan tempat penyelenggaraan pembelajaran, apakah didalam ruangan yang kecil, ruangan yang luas, atau diluar ruangan.
- 5) Membuat informasi yang dapat memicu terjadi proses pembelajaran yang interaktif dan tidak sebaliknya justru menyajikan keseluruhan materi yang akan diajarkan.
- 6) Tampilan sederhana dan singkat tetapi memperjelas pemahaman bukan sebaliknya justru membuat siswa semakin bingung.
- 7) Sebaiknya dapat dioperasikan sendiri oleh guru atau terdapat tenaga operator yang dapat mengoperasikannya.
- 8) Didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana seperti tenaga listrik untuk pengoperasiannya.
- 9) Biaya yang diperlukan masih dalam skema anggaran sekolah agar tidak terlalu membenani sekolah.

Berdasarkan beberapa kriteria media pembelajaran yang baik di atas, media pembelajaran Montessori sesuai dengan kriteria yang sudah dijelaskan tersebut. Media pembelajaran berbasis metode Montessori adalah media atau alat yang berfungsi untuk menerangkan atau memperagakan suatu mata pelajaran dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Media atau alat peraga ini juga dapat digunakan sebagai alat permainan sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori

Media pembelajaran Montessori adalah alat peraga yang digunakan di dalam pendidikan Montessori hasil rancangan dari seorang dokter perempuan yang berasal dari Italia yang bernama Maria Montessori. Maria Montessori menggunakan metode eksperimental dalam mengembangkan pembelajaran dan alat-alat peraga yang digunakan secara intensif selama dua tahun di *Casa dei Bambini* (Rumah Anak-anak) yang didirikannya pada tahun 1907 di Roma. Montessori memulai dengan membuat alat-alat pembelajaran yang dibuat secara paralel dengan modifikasi bentuk dan warna yang berbeda-beda untuk satu jenis alat. Jika anak-anak ternyata lebih memilih untuk menggunakan suatu alat peraga, Montessori lalu menyingkirkan semua alat peraga paralel yang tidak dipilih anak-anak. Maka dari itu Montessori mendapatkan alat peraga yang memang sesuai dengan kecenderungan alamiah anak sendiri, dari hal tersebut Montessori menemukan benang merah yang menjadi karakteristis atau ciri-ciri alat peraga Montessori.

Menurut Montessori (dalam Listiani, 2018, hlm. 14) mengatakan bahwa media atau alat peraga Montessori memiliki empat ciri khusus yaitu :

#### a. Menarik

Media Montessori dibuat semenarik mungkin baik dari segi warna, bentuk maupun cara penggunaannya. Hal tersebut bertujuan untuk menarik minat untuk menyentuh dan menggunakan alat tersebut. Alat peraga harus dibuat menarik agar secara spontan anak-anak ingin menyentuh, meraba, memegang, merasakan, dan menggunakannya untuk belajar. Tampilan fisik alat peraga harus mengombinasikan warna yang cerah dan lembut. Sentuhan anak pada alat peraga menciptakan pembelajaran sensorial dalam metode Montessori.

#### b. Bergradasi

Alat peraga harus memiliki gradasi rangsangan yang rasional terkait warna, agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

#### c. *Auto Correction*

Alat peraga harus memiliki pengendali kesalahan pada alat peraga itu sendiri agar anak dapat mengetahui sendiri apakah aktivitas yang dilakukannya itu

benar atau salah tanpa perlu diberi tahu orang lain yang lebih dewasa atau guru. Pada media berbasis Montessori memiliki pengendali kesalahan berupa kartu *control of error* yang digunakan untuk mengendalikan kesalahan sehingga siswa mampu menemukan sendiri kesalahan yang dibuatnya.

#### d. *Auto Education*

Seluruh alat peraga harus diciptakan agar memungkinkan anak semakin mandiri dalam belajar dan mengembangkan diri dan meminimalisir campur tangan orang dewasa.

Selain itu menurut Paramita (2018, hlm. 8) “media pembelajaran berbasis metode Montessori yaitu sebuah material yang lebih mementingkan material konkret yang mana anak-anak dapat mengeksplorasi dengan seluruh inderanya.” Definisi lain dikemukakan oleh Gutek (2015, hlm. 32) bahwa “Montessori mengembangkan bahan-bahan pembelajaran termasuk media pembelajaran yang dirancang untuk melatih keterampilan-keterampilan motorik dan sensoris dari anak-anak, dan dia menyediakan lingkungan yang sesuai untuk mereka.” Sedangkan menurut Britton (2019, hlm. 27) “Montessori dalam merancang pembelajaran dan bahan ajar sebelum akan melakukan kegiatan belajar mengajar, selalu disiapkan dengan sebaik mungkin dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas bahwa media pembelajaran berbasis Montessori adalah material pembelajaran siswa yang dirancang secara menarik, bergradasi, memiliki kendali kesalahan, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa banyak intervensi dari guru. Media berbasis Montessori lebih mementingkan material konkret yang mana siswa dapat mengeksplorasi dengan panca inderanya langsung. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar Montessori mengajarkan pada guru-guru untuk merancang suatu media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan tentunya untuk melatih keterampilan-keterampilan motorik dan sensoris dari anak-anak.

## **4. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Seorang individu di dalam kehidupan sehari-harinya tentu harus terus belajar, belajar adalah upaya untuk dapat bertahan dalam kehidupan ini, selain terus belajar seorang individu yang ingin meningkatkan kualitas dirinya tentu akan mengevaluasi hasil dari apa yang telah ia pelajari. Hasil belajar Menurut Winkel (dalam Anggraeni, 2018, hlm. 7) adalah perubahan yang mengakibatkan seseorang berubah dalam sikap maupun perilaku. Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Usman (dalam Listiani, 2018, hlm. 8) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dalam lingkungannya. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Fitriniangtyas, 2017, hlm. 7) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah mengikuti serangkaian tes dalam waktu tertentu dan hasil belajar juga dapat mengetahui seberapa jauh siswa menguasai atau memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar akan memberikan suatu pengaruh yang mana siswa akan mengetahui di mana kelemahan dan kelebihan dan akan memperbaiki kekurangannya untuk mencapai tingkat yang lebih baik lagi.

### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, menjadi seorang guru tentunya harus memperhatikan dan memahami apa saja yang dapat mempengaruhi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut Mulyasa dkk (2016, hlm. 181) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2 yaitu faktor eksternal dan internal.



### 1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non-sosial. Faktor sosial yaitu menyangkut hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Faktor ini termasuk lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan yang termasuk faktor non-sosial yaitu faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik, misalkan : keadaan rumah, ruang belajar, sumber belajar, media atau alat peraga dan buku sumber.

Faktor eksternal dalam sebuah lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, diantara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah peran seorang guru disekolah yang mana guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran kepada siswa. Dalam sistem pendidikan, khususnya dalam pembelajaran yang berlaku dewasa ini, peranan seorang guru masih menempati posisi penting. Dalam hal ini, efektivitas pengelolaan faktor bahan ajar, media atau alat peraga, metode maupun model pembelajaran sangat tergantung kepada kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

### 2) Faktor Internal

Faktor internal tidak kalah berpengaruhnya dengan faktor eksternal, faktor internal meliputi : (a) Faktor-faktor fisiologis, yang menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu, yang dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama pancaindra, dan (b) faktor-faktor psikologis, yang berasal dari dalam diri seperti intelegensi, minat, sikap, dan motivasi.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh waktu dan kesempatan. Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan dan hasil belajar. Seorang siswa yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi tinggi daripada dengan siswa yang memiliki sedikit waktu dan kesempatan dalam belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal maupun internal sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dukungan dari lingkungan

keluarga maupun sekolah harus dapat bekerjasama dengan baik agar siswa dapat belajar dengan maksimal sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Tugas seorang guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran namun guru dituntut untuk kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah guru dapat menggunakan media yang kreatif seperti media berbasis metode Montessori yang mana media tersebut dirancang dengan semenarik mungkin baik dalam hal warna, bentuk maupun cara penggunaannya.

### **5. Taksonomi Hasil Belajar**

Suatu pembelajaran pasti memiliki sebuah tujuan, tujuan dari pembelajaran merupakan perilaku yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dengan melakukan serangkaian aktivitas belajar yang telah guru rencanakan. Setelah mengetahui apa saja tujuan pembelajaran, maka salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut dengan mengetahui hasil belajar dari setiap siswa. Membahas mengenai hasil belajar, menjadi seorang guru diharapkan dapat mengetahui dan memahami mengenai taksonomi hasil belajar, agar guru dapat merancang pembelajaran yang mana sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran tersebut. Secara bahasa kata taksonomi menurut Yaumi (2013, hlm. 88) berasal dari bahasa Yunani yaitu *taxis* yang artinya pengaturan dan *nomos* yang mempunyai makna pengetahuan. Taksonomi dapat diartikan merupakan suatu tipe klasifikasi yang mana didasarkan oleh data penelitian ilmiah mengenai hal-hal dikelompokkan dalam sistematika tersebut. Setelah mengetahui apa saja tujuan pembelajaran, maka salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut dengan mengetahui hasil belajar dari setiap siswa. Salah satu ahli yang berkontribusi berkenaan dengan hasil belajar ialah Benyamin Samuel Bloom bersama kawan-kawannya, Bloom adalah seorang psikolog asal Amerika yang mana pada tahun 1956 mengembangkan suatu konsep taksonomi yang dinamakan atas nama dirinya sendiri dan saat ini sering disebut dengan sebutan taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan sasaran atau target menjadi tiga *domain* (ranah, kawasan) dan setiap *domain* tersebut dibagi kembali ke dalam kategori atau sub kategori yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya.

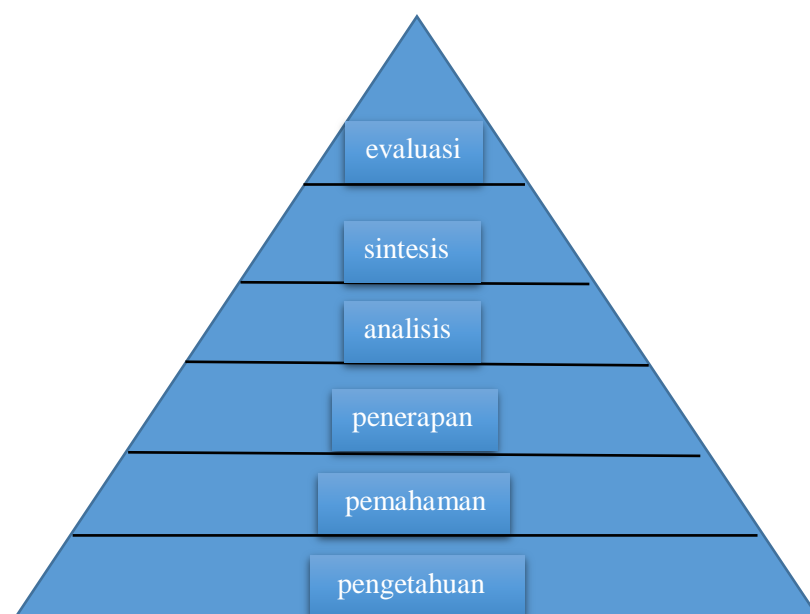
Menurut Surya (2015, hlm. 120) bahwa “Bloom menyatakan tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga *domain*, yaitu sebagai berikut ini:

- 1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin”.

Berdasarkan pengertian di atas ranah kognitif meliputi perilaku siswa yang ditunjukkan seperti aspek pengetahuan dan keterampilan berfikir. Penguasaan dalam ranah kognitif dapat diketahui dari berkembangnya pengetahuan siswa mengenai teori-teori yang dimilikinya, serta memori berpikir siswa yang dapat menyimpan informasi atau hal-hal yang baru diterimanya. Misalnya, siswa baru belajar tentang macam-macam binatang, pada umumnya siswa yang memiliki ranah kognitif yang baik atau kuat, dapat menangkap penjelasan guru dengan cepat dan bisa memahami definisi yang baru diketahuinya tersebut. Selanjutnya mengenai ranah afektif, ranah ini bisa ditinjau dari aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, motivasi, nilai dan sikap siswa tersebut. Penguasaan ranah afektif pada fakta di lapangan saat ini banyak siswa yang lemah/kurang dalam mempraktikkannya. Hal ini terbukti masih banyak siswa yang melakukan tindakan penyimpangan seperti *bullying* terhadap teman di sekolahnya, kekerasan, pelecehan seksual, dan lain-lain. Sangat disayangkan sekali hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia saat ini masih sangat krisis moral. Maka dari itu, siswa yang memiliki penguasaan ranah afektif yang kuat dan diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah maka akan membentuk suatu perubahan yang baik bagi kemajuan bangsa. Selain itu, ranah psikomotor dapat ditinjau melalui aspek keterampilan siswa, yang mana adalah implementasi dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. Seorang siswa tidak cukup hanya menghafal suatu teori atau definisi saja, akan tetapi siswa diharapkan dapat menerapkan teori yang bersifat abstrak ke dalam aktualisasi yang nyata. Maka dari itu, jika tiga *domain* tersebut dapat dikuasai secara seimbang maka *output* dari

lulusan sekolah tersebut akan menjadi lulusan atau alumni yang unggul dan berkualitas baik secara akhlak dan ketaqwaan dalam agamanya, selain itu penguasaan teori yang kuat dan dapat diimplementasikannya dengan wujud yang nyata atau dapat di amalkannya ilmu yang telah diperoleh sehingga menjadi amal kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk mengukur kemampuan siswa dalam ranah kognitif, yang mana telah dijelaskan sebelumnya bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Salah satu alasan mengapa peneliti lebih fokus untuk mengukur dalam ranah kognitif saja, karena berdasarkan permasalahan di lapangan membuktikan hasil belajar siswa yang rendah di bawah KKM jika kegiatan pembelajaran tanpa adanya bantuan dari media pembelajaran. Hal tersebut berkenaan dengan pendapat Sani (2016, hlm. 53) menyatakan Benjamin S. Bloom membagi taksonomi hasil belajar dalam ranah kognitif ke dalam enam kategori, yakni: 1) pengetahuan (*knowledge*); 2) pemahaman (*comprehension*); 3) penerapan (*application*); 4) analisis; 5) sintesis; dan 6) evaluasi. Tingkat pemahaman peserta didik dianggap berjenjang dengan tingkat paling rendah (C1): pengetahuan atau mengingat, sampai tingkat paling tinggi. (C6): evaluasi, seperti diilustrasikan pada gambar berikut:



**Gambar 2.1** Tingkat Proses Kognitif menurut Bloom

Pengertian masing-masing tingkatan kognitif itu adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan: siswa dapat mengingat informasi konkret atau abstrak, selain itu pengetahuan juga berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dsb.
- 2) Pemahaman: siswa memahami dan menggunakan (menterjemahkan, menginterpretasi, dan mengekstrapolasi) informasi yang dikomunikasikan.
- 3) Aplikasi: siswa dapat menerapkan atau mengaplikasikan suatu konsep yang sesuai pada suatu problem atau situasi baru.
- 4) Analisis: siswa dapat menguraikan informasi atau bahan menjadi beberapa bagian dan mendefinisikan hubungan antar bagian.
- 5) Sintesis: siswa dapat menghasilkan produk dengan kreatifitas yang mereka miliki dan akhirnya menggabungkan beberapa bagian dari pengalaman atau bahan/informasi baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru.
- 6) Evaluasi: siswa memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru.

Menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Sani, 2016, hlm. 55-57) menelaah kembali taksonomi Bloom dan melakukan revisi seperti yang digambarkan pada tabel berikut.

**Tabel 2.1**

Revisi Taksonomi Bloom

<b>Tingkatan</b>	<b>Taksonomi Bloom (1956)</b>	<b>Anderson dan Krathwohl (2000)</b>
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Berkreasi (sintesis)

Revisi taksonomi yang dilakukan oleh Krathwohl dan Anderson mendeskripsikan perbedaan antara dimensi proses kognitif dengan dimensi pengetahuan (pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif).

Adapun pengertian dimensi proses kognitif menurut Anderson dan Krathwohl yang dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.2**

Pengertian dimensi kognitif menurut Anderson dan Krathwohl

<b>Taksonomi</b>	<b>Pengertian</b>
Mengingat	Mengenal dan mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang
Memahami	Membangun makna dari pesan lisan, tulisan, dan gambar melalui interpretasi, pemberian contoh, inferensi, mengelompokan, meringkas, membandingkan, merangkum, dan menjelaskan.
Menerapkan	Menggunakan prosedur melalui eksekusi atau implementasi
Menganalisis	Membagi materi dalam beberapa bagian, menentukan hubungan antara bagian atau secara keseluruhan dengan melakukan penurunan, pengelolaan, dan pengenalan atribut
Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik
Berkreasi	Mengembangkan ide, produk, atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhan dan menata kembali unsur-unsur menjadi pola atau struktur baru melalui perencanaan, pengembangan, dan produksi

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa taksonomi Bloom sudah lama telah berkontribusi dan memberi pengaruh dalam bidang pendidikan. Taksonomi Bloom bertujuan untuk mempermudah guru untuk membuat klaifikasi apa saja yang harus diajari kepada siswa dalam kurun waktu tertentu. Adanya revisi terhadap taksonomi ini, dilakukan karena memang telah menjadi suatu kebutuhan untuk memadukan pengetahuan-pengetahuan dan pemikiran-pemikiran baru dalam sebuah kerangka kategorisasi tujuan pendidikan. Dalam revisi taksonomi lebih berfokus terhadap aspek kognitif, taksonomi Bloom berkesinambungan dengan kaitannya pada kurikulum 2013 yang mana pembelajaran lebih bermakna dan siswa banyak ikut terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Tabel taksonomi dapat membantu guru untuk memahami tujuan pembelajaran, membuat dan merancang pembelajaran dengan tepat.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Dalam penelitian ini tentunya tidak terlepas dari referensi-referensi yang telah ada. Penelitian terdahulu menggunakan metode yang sama, yang akan membantu dalam penyusunan penelitian dan menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Listiani dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Materi Bagian Luar Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2018 yang ditujukan pada siswa kelas IV SD Kanisius Sorowajan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis metode Montessori memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV.
2. Penelitian selanjutnya yaitu yang dilakukan oleh Cicillia Novita Anggraeni dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Materi Perakaran Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 yang ditujukan pada siswa kelas IV SD BOPKRI Gondolayu Yogyakarta. Hasil dari penelitian adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis metode Montessori materi perakaran tumbuhan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

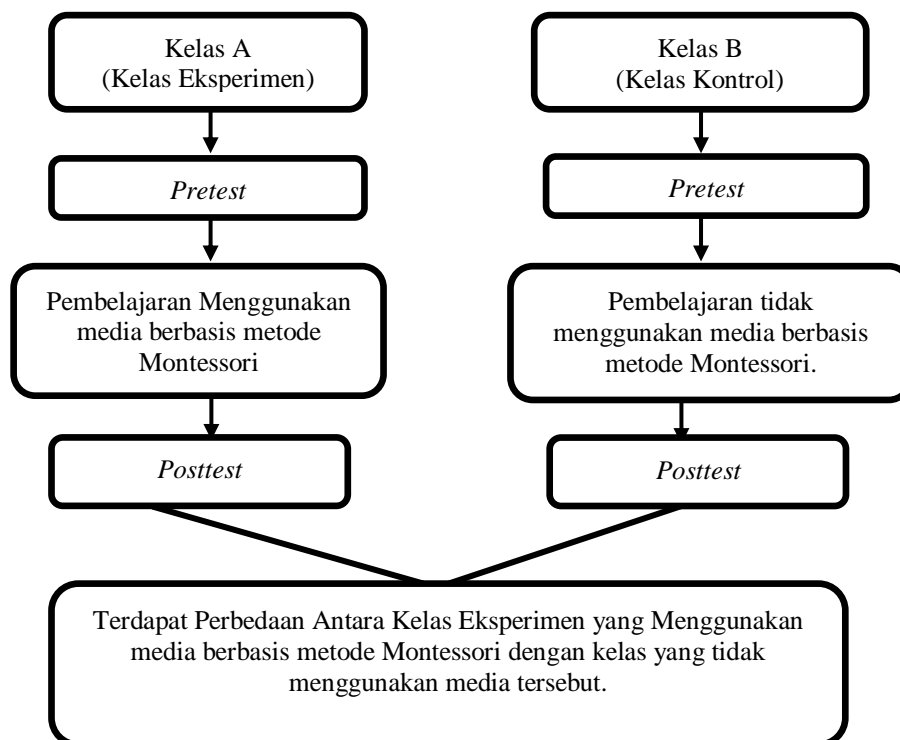
## **C. Kerangka Pemikiran**

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu siswa berpikir secara konkret atau nyata tentang hal-hal yang abstrak. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu media pembelajaran berbasis metode Montessori. Media pembelajaran berbasis metode Montessori memiliki 4 ciri khusus yaitu, menarik, bergradasi, *auto correction*, *auto education*. Dengan ciri-ciri diatas maka siswa menjadi tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis metode Montessori tersebut sehingga mampu membangkitkan semangat dalam pembelajaran dikelas.

Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis metode Montessori dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti akan melakukan

penelitian dengan dua kelas berbeda. Satu kelas melakukan pembelajaran dengan media berbasis metode Montessori dan satu kelas lainnya tidak menggunakan media berbasis metode Montessori.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir dapat diilustrasikan dalam diagram berikut ini:



**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis diajukan untuk jawaban sementara tentang benar atau tidaknya dugaan peneliti mengenai pengaruh media berbasis metode Montessori pada hasil belajar siswa kelas II. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 64) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media berbasis metode Montessori dengan kelas yang menggunakan media konvensional.



$H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media berbasis metode Montessori dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

Adapun Hipotesis statistik

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata nilai hasil belajar kelas yang menggunakan media berbasis metode Montessori.

$\mu_2$  : Rata-rata nilai hasil belajar kelas yang menggunakan media konvensional.