

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan konsep pendidikan yang diperkenalkan oleh Benyamin S. Bloom. Konsepnya ini lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom yang berarti klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan pada tahun 1956.

Benjamin S. Bloom adalah seorang psikolog bidang pendidikan beserta dengan kawan-kawannya. Pada tahun 1956, terbitlah karya "*Taxonomy of Educational Objective Cognitive Domain*", dan pada tahun 1964 terbitlah karya "*Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain*", dan karyanya yang berjudul "*Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*" pada tahun 1971 serta karyanya yang lain "*Developing Talent in Young People*" (1985)<sup>1</sup>.

Paparan di atas senada dengan Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi dalam artikelnya yang menjelaskan bahwa klasifikasi pedagogi digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pengajaran, beberapa orang menyebutnya tujuan pembelajaran dan tujuan kinerja yang dibagi menjadi tiga kategori atau bidang: (1) Bidang kognitif, yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran untuk keterampilan berpikir; (2) Bidang afektif yang berkaitan dengan emosi, emosi, sistem nilai, dan sikap; (3) Bidang psikomotor (untuk penggunaan keterampilan motorik atau otot rangka)<sup>2</sup>.

Taksonomi Bloom selanjutnya mengelompokkan ranah kepintaran menjadi 6 (enam) kategori, dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi) pada konsep Taksonomi Bloom lama. Sedangkan pada konsep Taksonomi Bloom baru dari yang

---

<sup>1</sup> Fariha Tawadlu'un, "Analisis kompetensi dasar mata pelajaran IPS SD/MI kurikulum 2013 di lihat dari Taksonomi Bloom". (thesis, UIN Walisongo, 2014), 56-57.

<sup>2</sup> Imam Gunawan, Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian," *Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, no 2 (2012) : 100, diakses pada tanggal 03 Maret 2020, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50>.

sederhana yaitu Mengingat sampai dengan yang lebih kompleks yaitu Mencipta. direvisi dengan dua alasan yaitu: 1) terdapat kebutuhan untuk mengarahkan kembali fokus para pendidik pada *Handbook*, bukan sekedar sebagai dokumen sejarah, melainkan juga sebagai karya yang dapat dijadikan pembelajaran di masa depan. 2) Terdapat sebuah kebutuhan untuk menghasilkan pemikiran baru dengan memadukan disiplin ilmu serta wawasan terdahulu di dunia pendidikan dan analisa-analisa baru yang muncul untuk menyempurnakan tujuan pendidikan. Kemajuan dalam khazanah ilmu ini mendukung keharusan untuk merevisi *Handbook*.

Istilah dalam taksonomi Bloom terjadi revisi dari istilah kata benda ke istilah dengan kata kerja. Pada aspek revisi Aplikasi, Analisis, dan Evaluasi masih tetap ada, akan tetapi diubah menjadi sebuah kata kerja yaitu Menerapkan, Menganalisis, dan Mengevaluasi. Sintesis berubah tempat dengan Evaluasi dan berganti nama Mencipta<sup>3</sup>.

Komponen kata kerja dari Pengetahuan berubah menjadi kategori mengingat. Revisi bentuk kata kerja ini menjelaskan secara tersirat dalam kategori pengetahuan aslinya bahwa tindakan pertama yang dilakukan peserta didik dalam belajar sebuah wawasan adalah mengingatnya. Adapun Ranah kepintaran yang baru terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks) :

a. Mengingat (C1)

Mengingat adalah upaya untuk mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan masa lalu atau ingatan masa lalu, bisa berupa ingatan yang baru saja diperoleh atau ingatan yang telah diperoleh sejak lama. Mengingat adalah dimensi yang memainkan peran penting dalam pembelajaran yang bermakna dan pemecahan masalah. Fungsi ini digunakan untuk menyelesaikan masalah yang lebih kompleks. Mengingat mencakup pengakuan dan penarikan kembali. Kognisi berkaitan dengan mengetahui pengetahuan yang berkaitan dengan hal-hal tertentu di masa lalu, seperti tanggal lahir, alamat rumah, dan usia. *Recall* merupakan proses

---

<sup>3</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020, [ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download](http://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download).

kognitif yang membutuhkan pemahaman masa lalu yang cepat dan akurat<sup>4</sup>.

b. Memahami (C2)

Memahami / mengerti melibatkan pembangunan pemahaman dari berbagai sumber (seperti berita, bacaan, dan komunikasi). Memahami informasi yang berkaitan dengan klasifikasi dan perbandingan aktivitas. Ketika siswa mencoba untuk mengidentifikasi pengetahuan yang termasuk dalam kategori pengetahuan tertentu, klasifikasi akan muncul.

Klasifikasi dimulai dengan contoh atau informasi spesifik, dan kemudian menemukan konsep dan prinsip umumnya. Perbandingan mengacu pada identifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi. Perbandingan terkait dengan menemukan karakteristik objek yang dibandingkan dalam korespondensi satu-ke-satu antara proses kognitif<sup>5</sup>.

c. Mengaplikasikan (C3)

Penerapan mengacu pada proses kognitif dalam menggunakan atau mengadopsi program untuk bereksperimen atau memecahkan masalah. Dimensi yang relevan dari pengetahuan proses terapan (pengetahuan proses). Implementasi meliputi prosedur pelaksanaan (*execution*) dan implementasi (*implementasi*).

Pelaksana program merupakan proses kognitif dalam memecahkan masalah dan melakukan eksperimen. Dalam proses ini siswa sudah mengetahui informasi dan dapat menentukan program apa yang akan dilaksanakan. Jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah, maka siswa diperbolehkan untuk memodifikasi prosedur standar yang telah ditetapkan.

Penerapan merupakan proses yang berkesinambungan, dimulai dari siswa menggunakan prosedur standar yang diketahui untuk menyelesaikan masalah. Kegiatan ini dilakukan secara berkala agar siswa benar-benar dapat dengan mudah melakukan prosedur ini,

---

<sup>4</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020,

<sup>5</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020

kemudian terus bermunculan masalah baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang masalah tersebut dan memilih prosedur yang benar untuk selesaikan mereka<sup>6</sup>.

d. Menganalisis (C4)

Analisis adalah untuk memecahkan masalah dengan memisahkan setiap bagian dari masalah dan mencari hubungan antara masing-masing bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana hubungan tersebut mengarah pada masalah tersebut. Kemampuan analitik merupakan salah satu jenis kemampuan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut mahasiswa memiliki kemampuan analitik yang baik. Kebutuhan siswa untuk memiliki keterampilan analitis seringkali lebih penting daripada aspek lain dari proses kognitif (seperti evaluasi dan kreasi). Kegiatan belajar terutama membimbing siswa untuk membedakan fakta dan pendapat, dan menarik kesimpulan dari informasi pendukung.

Analisis terkait dengan atribusi dan proses kognitif organisasi. Ketika seorang siswa menemukan masalah dan kemudian perlu melakukan suatu kegiatan untuk merekonstruksi masalah tersebut, atribut yang ditugaskan akan ditampilkan. Melalui kegiatan, siswa dapat menemukan informasi tentang asal mula benda dan alasan ditemukannya. Pengorganisasian berarti menentukan elemen hasil dari suatu komunikasi atau situasi dan mencoba menentukan bagaimana elemen tersebut membangun hubungan yang baik. Melalui organisasi, siswa dapat membangun hubungan yang sistematis dan koheren berdasarkan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan siswa adalah menentukan elemen yang paling penting dan relevan dari masalah, dan kemudian membangun hubungan yang sesuai berdasarkan informasi yang diberikan<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020

<sup>7</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020

e. Mengevaluasi (C5)

Penilaian yang terkait dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan standar dan standar yang ada. Standar yang umum digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi. Standar atau standar tersebut juga dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat bersifat kuantitatif atau kualitatif, dan dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu dicatat bahwa tidak semua kegiatan evaluasi mengevaluasi dimensi, tetapi hampir semua dimensi proses kognitif perlu dievaluasi. Perbedaan antara asesmen yang dilakukan oleh siswa dan asesmen sebagai asesmen adalah pada standar dan pedoman yang ditetapkan oleh siswa tersebut. Jika standar atau standar yang ditetapkan mengarah pada keefektifan hasil yang diperoleh dibandingkan dengan keefektifan rencana dan prosedur yang digunakan, maka yang harus dilakukan siswa adalah kegiatan evaluasi.

Evaluasi meliputi inspeksi (inspeksi) dan kritik (kritik). Inspeksi dapat menyebabkan aktivitas pengujian atau operasi atau kegagalan produk yang tidak konsisten. Jika dikaitkan dengan proses pemikiran perencanaan dan implementasi, inspeksi akan mengarah pada penentuan seberapa baik rencana tersebut berjalan. Kritik mengacu pada evaluasi produk atau operasi berdasarkan standar dan standar eksternal. Kritik erat kaitannya dengan berpikir kritis. Siswa mengevaluasi dengan mengamati aspek negatif dan positif dari suatu hal, dan kemudian menggunakan standar ini untuk mengevaluasi<sup>8</sup>.

f. Mencipta (C6)

Penciptaan mengarah pada penyatuan berbagai elemen untuk membentuk proses kognitif yang koheren dan terpadu, dan membimbing siswa untuk menghasilkan produk baru dengan mengatur beberapa elemen ke dalam berbagai bentuk atau gaya dari sebelumnya. Kreasi sangat erat kaitannya dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan terakhir. Meskipun kreativitas mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak sepenuhnya mempengaruhi kemampuan kreatif siswa. Buat disini dapat membimbing siswa untuk membuat dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa.

---

<sup>8</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020.

Perbedaan antara menggunakan dimensi lain dari berpikir kognitif untuk menciptakan hal-hal semacam ini terletak pada dimensi lain, seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis penggunaan informasi yang diketahui sebelumnya oleh siswa untuk membuat siswa bekerja dan menghasilkan hal-hal baru.

Penciptaan melibatkan generalisasi (pembangkitan) dan produksi (produksi). Generalisasi adalah kegiatan merepresentasikan masalah dan menemukan hipotesis alternatif yang diperlukan. Singkatnya, ini terkait dengan pemikiran divergen, yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Produksi mengarah pada rencana untuk memecahkan masalah tertentu. Produksi berkaitan erat dengan aspek pengetahuan lainnya yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif.

Oleh karena itu, hal penting dalam klasifikasi tujuan pembelajaran adalah adanya struktur hirarki tujuan pembelajaran dari level terendah hingga level tertinggi. Dengan kata lain, tujuan tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai sebelum tujuan tingkat yang lebih rendah tercapai. Penting juga untuk diingat bahwa tidak ada batasan yang jelas antara satu domain dan domain lainnya. Misalnya, penetapan tujuan dalam domain kognitif aplikasi (application); tetapi tujuan kognitif ini biasanya disertai dengan latihan yang membutuhkan keterampilan motorik. Misalnya, saat menetapkan tujuan pengajaran dalam domain kognitif, perilaku pilihan juga terkait dengan domain emosional) terkait. Tetapkan tujuan sesuai dengan bidangnya, bidang tersebut selalu dipilih, mana yang lebih dominan<sup>9</sup>.

## 2. Karakteristik Siswa SMP

Siswa merupakan bagian penting dari pendidikan. Siswa merupakan masukan dalam sistem pendidikan dan perlu menyadari potensinya dalam proses pendidikan. Dengan kata lain, siswa disebut juga pembelajar. Mahasiswa merupakan individu yang memiliki berbagai potensi baik secara fisik maupun psikis, sehingga merupakan individu dengan kepribadian yang unik. Sebagai individu yang unik, siswa sekolah menengah

---

<sup>9</sup> Putu Ayub Darmawan & Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom", *Satya Widya*, Vol. 29, No.1 (2013): 33-34, diakses pada tanggal 02 Maret 2020.

pertama harus memiliki kepribadian yang berbeda dari siswa tingkat atas dan bawah. Rata-rata usia anak Indonesia yang memasuki sekolah menengah pertama adalah 12 tahun dan berakhir pada usia 15 tahun.

Menurut Piaget, ia menjelaskan bahwa perkembangan kognitif manusia terbagi dalam empat tahap, yaitu<sup>10</sup>:

- a. Tahap sensormotorik (0-2 tahun)  
Pada tahap inilah bayi membangun pemahaman mereka tentang dunia dengan mengoreksi pengalaman sensorik gerakan motoriknya.
- b. Tahap pra operasi (2-7 tahun)  
Pada tahap ini pemikiran anak lebih bersifat simbolis, sombong, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional.
- c. Tahap operasi khusus (7-11 tahun)  
Pada tahap ini, anak dapat memanipulasi berbagai logika, namun tetap dalam bentuk obyek tertentu.
- d. Tahap operasi resmi (11-15 tahun)  
Pada tahap ini, anak dapat muncul pemikiran secara abstrak, idealis, dan logis.

Tahap perkembangan siswa SMP dengan demikian adalah masuk pada operasional formal. Menurut Andryk dan Stylush dalam buku Abdul Muhid<sup>11</sup> menjelaskan bahwa ketika masa smp mengalami Semua bagian tubuh lainnya akan berubah (masa remaja), otak dan fungsi lainnya juga akan berubah, dan waktu perubahan intelektual sangat berbeda untuk semua individu. Salah satu tandanya adalah bahwa skor tes kecerdasan yang didapatkan dari orang yang sama yang sering mengalami naik turun antara usia 12 dan 15 tahun. Di era ini, beberapa peneliti menyebutnya sebagai "pendorong pertumbuhan intelektual".

Paparan di atas sangat terkolerasi yang terdapat dalam teori Piaget, masa remaja adalah tahap transisi dari penggunaan penalaran operasional tertentu ke penerapan operasi formal. Remaja mulai menyadari keterbatasan pemikirannya. Mereka berjuang dengan konsep yang menonjol dari pengalaman mereka sendiri. Tapi, hal tersebut menjadi hal kewajaran menurut

---

<sup>10</sup> Abdul Muhid, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya : digilib.uinsby.ac.id, 2015), 42. <http://digilib.uinsby.ac.id/20023/>.

<sup>11</sup> Abdul Muhid, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya : digilib.uinsby.ac.id, 2015), 42. <http://digilib.uinsby.ac.id/20023/>.

Inhelder dan Piaget bahwa perubahan otak pada masa pubertas mungkin perlu untuk kemajuan kognisi masa remaja.

Pendapat Piaget tersebut semakin diperkuat dengan yang disampaikan oleh Atwater bahwa penalaran hipotesis-deduktif merupakan salah satu ciri dari perkembangan pemikiran operasional formal yang muncul saat anak berusia sekitar 12 tahun<sup>12</sup>.

Piaget menemukan bahwa penggunaan operasi formal bergantung pada tidak merasa asing peserta didik dari mata pelajaran tertentu. Ketika siswa terbiasa dengan suatu topik, mereka lebih cenderung menggunakan operasi formal. Ketika mereka tidak terbiasa dengan suatu mata pelajaran, kecepatan belajar mereka akan melambat, dan mereka cenderung menggunakan model penalaran tertentu daripada kemandirian. Penelitian selanjutnya mengkonfirmasi pengamatan Piaget bahwa penggunaan pemikiran operasional formal bervariasi sesuai dengan tugas, latar belakang pengetahuan, dan perbedaan individu. Tidak semua remaja dapat mengembangkan pemikiran operasional formal, tetapi terdapat bukti bahwa remaja yang tidak mencapai level ini dapat diajar untuk memecahkan masalah yang membutuhkan pemikiran level ini.<sup>13</sup>

### 3. Pembelajaran IPS SMP

Istilah "IPS" di Indonesia merupakan adaptasi dari istilah "penelitian sosial" yang digunakan di Amerika Serikat. Pemahaman ilmu sosial yang lebih rinci dan luas adalah mata pelajaran yang meliputi sejarah, ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat yang dipilih untuk dipelajari di sekolah dan universitas.

Hal di atas semakin kuat dengan pengertian *social studies* yang lebih komprehensif yang dirumuskan oleh *National Commission on the Social Studies* (NCSS) bahwa Ilmu sosial adalah tema dasar dalam sebuah wawasan demokrasi yang berkaitan dengan negara lain atau masyarakat dunia; mengandung materi dari sejarah, ilmu sosial, dan beberapa dari humaniora dan sains; menurut pertumbuhan siswa, pengajaran didasarkan pada personal, sosial dan pengalaman budaya; serta

---

<sup>12</sup> Abdul Muhid, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya : digilib.uinsby.ac.id, 2015), 121-122. <http://digilib.uinsby.ac.id/20023/>.

<sup>13</sup> Abdul Muhid, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya : digilib.uinsby.ac.id, 2015), 121-122. <http://digilib.uinsby.ac.id/20023/>.

mentransfer apa yang dipelajari di sekolah dengan kehidupan sehari-sehari<sup>14</sup>.

Terlepas dari hakikat, obyek, subyek, maupun tujuan pendidikan IPS maka disusunlah kesepakatan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dilaksanakan dengan pendekatan *integrated, correlated, dan separated*. Berkaitan dengan ketiga pendekatan itu, pengorganisasian materi pembelajaran IPS dapat disusun berdasarkan tema-tema yang menggambarkan masalah-masalah yang akan dikaji atau berdasarkan mata pelajaran tertentu (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi). Penerapan suatu pendekatan dan pengorganisasian materi IPS harus disesuaikan dengan masing-masing jenjang pendidikan agar pembelajaran IPS dapat lebih berhasil dan berdaya guna.

Implementasi pembelajaran IPS telah terdapat dalam silabus Ilmu Pengetahuan Sosial yang disusun dari Kementerian dan Kebudayaan RI. Proses pembelajaran tersebut adalah menggunakan metode saintifik sebagai metode pembelajaran alternatif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, rasional dan analitis melalui 5 langkah langkah, yaitu: observasi, bertanya, mengumpulkan informasi, menjalin kontak dan komunikasi. Metode saintifik dapat diterapkan melalui model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran penemuan, dan pembelajaran inkuiri. Metode ilmiah selalu dikaitkan dengan kondisi setiap wilayah, dikembangkan melalui kolaborasi, dan dapat diamati melalui gambar, peta, grafik, film, dan efek visual lainnya. Lingkungan menjadi sumber belajar yaitu menjadi bahan ajar, media pembelajaran dan alat peraga. Di kelas, guru dapat menggunakan metode tanya jawab, diskusi, presentasi, permainan peran, simulasi, debat, dan metode lain untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat lanjut<sup>15</sup>.

Silabus juga telah dijelaskan bahwa Menerapkan penelitian sosial yang peka konteks untuk membuat pembelajaran lebih menarik, spesifik, dan konsisten dengan pengalaman siswa. Guru dapat memilih tema-tema yang ada di lingkungan sekitarnya berupa lingkungan sekolah, masyarakat pedesaan dan masyarakat

---

<sup>14</sup> Suwito Eko Purnomo, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang : Widya Karya, 2008), 11.

<sup>15</sup> Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (Smp/Mts)*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), 06-07.

perkotaan dalam lingkup dan kegiatan lokal, nasional dan global. Tema dan isu yang dapat diangkat antara lain kerusakan lingkungan, kemiskinan, kekurangan air, sejarah kepahlawanan lokal, konflik sosial, dan kekurangan komoditas. Saat membahas topik tersebut, guru dapat melakukan penelitian dari berbagai perspektif ilmu sosial dan humaniora, dan menggunakan konsep penelitian sosial seperti lokasi, karakteristik lokasi, interaksi spasial, sumber daya, kelangkaan, interaksi sosial, budaya dan teknologi.

Hal tersebut di atas sangat senada dengan ranah kognitif yang dituliskan oleh Suwito Eko Pramono dalam bukunya bahwa penguasaan pengetahuan secara luas dan dalam tidak akan berguna apabila masing-masing peserta didik tidak mampu memanfaatkannya secara fungsional. Oleh karena itu, pembelajaran IPS bukan sekedar *transfer of knowledge*, melainkan harus dikaitkan dengan fungsi pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Paparan di atas telah menyampaikan konsep dan skema bentuk pembelajaran IPS di sekolah. Selanjutnya adalah pengorganisasi materi yang memerlukan perangkat pembelajaran. Salah satu komponen perangkat pembelajaran yang penting adalah Media Pembelajaran. Pengeorganisasi materi bukan sekedar menyiapkan bahan ajar yang siap digunakan para guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, melainkan harus sesuai dengan pengembangan perangkat pembelajaran secara keseluruhan.

#### 4. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*", yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". Secara harfiah, kata tersebut memiliki arti mediasi atau pendahuluan, yaitu mediasi atau pengenalan sumber pesan (pengirim) kepada penerima pesan. Beberapa ahli dan organisasi telah mendefinisikan definisi media, termasuk definisi yang dikemukakan oleh American Association for Education and Communication Technology (AECT). Menurut AECT, "media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi"<sup>16</sup>.

Gerlach dan Ely (1971) dalam Kustandi dan Sutjipto mengemukakan bahwa "apabila dipahami secara garis besar,

---

<sup>16</sup> C. Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8.

maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.”<sup>17</sup>

Menurut definisi ahli media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu metode atau metode khusus yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah menerima dan memahami isi pembelajaran yang diajarkan, dan dengan demikian menjadi penerima informasi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat. Sesuai keadaan dan dukungan di sekolah merupakan cara guru dalam memilih media berbeda-beda tergantung kebutuhan.

Secara umum, media memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal; (2) Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan persepsi; (3) Untuk merangsang semangat belajar, dan untuk membuat hubungan antara siswa dan sumber belajar menjadi lebih baik. Interaksi langsung; (4) Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan visual, auditori dan motorik sensorisnya; (5) Memberikan stimulasi yang sama, membuat pengalaman yang sama dan menghasilkan persepsi yang sama. Menjelaskan beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) Media pembelajaran dapat menambah dan menarik perhatian anak; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi Keterbatasan indra, ruang dan waktu; (4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa terhadap peristiwa lingkungan<sup>18</sup>.

Selain tujuan, materi, metode dan penilaian, media merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran. Proses pemilihan media menjadi penting karena letak media berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Berikut adalah beberapa kriteria umum yang perlu

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : SBAgensido, 2019), 2.

<sup>18</sup> Suwito Eko Purnomo, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang : Widya Karya, 2008), 105-106.

diperhatikan saat memilih media, antara lain: (1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran; (2) Konsisten dengan materi pembelajaran; (3) Kemudahan mengakses media; (4) Keterampilan penggunaan guru; (5) Memiliki waktu untuk menggunakannya; (6) Sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

#### 5. Media Pembelajaran *Quizizz* dan *Word Wall*

Guru harus memiliki keterampilan untuk melakukan perubahan dalam pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa dan membuat siswa tetap semangat, rajin, dan penuh partisipasi. Perubahan dalam pembelajaran dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mengurangi perubahan pada aktivitas yang membosankan dan membosankan.

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan berpengaruh pada seluruh elemen sosial masyarakat salah satunya juga adalah pendidikan. Berbicara tentang pemilihan media yang tepat, efektif dan efisien tentu harus menyesuaikan dengan perkembangan zamannya. Sekarang Revolusi Industri 4.0 telah menjadi tagline meningkat di dunia dan khususnya di Indonesia. Hal semacam ini harus menjadi perhatian penting bagi para guru dalam memilih dan aktif update dari segala perubahan dan perkembangan zaman, sehingga apa yang telah menjadi kebiasaan baru bagi siswa harus kita sandingkan dengan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Teknologi dan Informasi merupakan revolusi yang disebut 4.0. sehingga banyak sekali teknologi terbaru, canggih dan mempermudah pekerjaan manusia. Meranahnya teknologi pada dunia pendidikan juga membuat mempermudah suatu proses belajar mengajar dan sangat sesuai dengan perkembangan psikis anak zaman sekarang. Disinilah guru dimanjakan dengan banyaknya pilihan media pembelajaran berbasis teknologi. Disinilah peran seorang guru untuk dapat memilih Media apa yang cocok untuk anak didiknya (siswa). Pada subbab Kajian teori ini akan memaparkan 2 Media Pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Quizizz* dan *Word Wall* yang menjadi salah satu Media Pembelajaran Populer digunakan kalangan Pendidikan.

##### a. *Quizizz*

Media pembelajaran ini merupakan media yang berbasis teknologi dengan sistem memungkinkan penggunaannya/guru lakukan penilaian mandiri dengan cara yang menyenangkan dan menarik untuk menarik siswa dari

semua tingkatan. Adapaun menu millennial yang terdapat dalam Media Pembelajaran *Quizizz* yaitu :

- 1) Kecepatan Siswa: Pertanyaan muncul di layar setiap siswa, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan kecepatan mereka sendiri dan melihat jawaban mereka di akhir
- 2) Setiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Siswa dapat memainkan *Quizizz* di semua jenis perangkat (termasuk PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone*) dengan browser.
- 3) Jutaan kuis umum: Setiap hari, guru hebat dari seluruh dunia mengajukan jutaan pertanyaan di *Quizizz*. Hak ini merupakan salah satu bentuk layanan *Quizizz* yang dapat digunakan semua orang.
- 4) Kuis Editor: Kuis dapat dengan mudah dibuat dan diedit
- 5) Sangat mudah untuk mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun, dan gambar dapat ditambahkan secara otomatis dari Internet.
- 6) Formulir laporan kelas terperinci untuk setiap tes yang dilakukan oleh guru. Guru juga dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam format *Excel*<sup>19</sup>.

b. *Word Wall*

Media Pembelajaran selanjutnya adalah media pembelajaran *Word Wall*. Media ini memiliki kesamaan sistem kerja seperti *Quizizz* akan tetapi bedanya adalah di sini *Word Wall* menawarkan banyak Template sehingga variasi bentuk kuis lebih banyak dan menarik. *Word wall* juga dapat digunakan untuk membuat aktivitas interaktif dan dapat dicetak. Sebagian besar template tersedia dalam versi interaktif dan dapat dicetak.

Media pembelajaran *Word Wall* dapat dimainkan di perangkat apapun yang mendukung *web*, seperti komputer, tablet, ponsel atau papan tulis interaktif. Media Pembelajaran *Word Wall* dapat di mainkan secara individu oleh siswa atau dipimpin oleh guru dengan siswa bergiliran di depan kelas. Jadi, sesuai dengan sistem *word wall* yang dapat digunakan interaktif baik konvensional maupun online menjadikan media pembelajaran ini sangat cocok digunakan saat pandemic maupun pasca pandemic. Quiz yang mau dicetak

---

<sup>19</sup> Shamil, "Apa itu Quizizz?", Web *Quizizz*, 23 Januari, 2021, <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz->.

dapat di cetak langsung atau diunduh sebagai file PDF. Hal ini sangat cocok bagi guru yang haru ada catatan penilaian disetiap pembelajarannya<sup>20</sup>.

## B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang relevan mengenai Studi Komparasi Media Pembelajaran serta Penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dan *Word Wall*, antara lain :

1. Dani AL Afif Mashdar Himi (2013) dari Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint* dengan Media Pembelajaran Modul Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013” yang tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi akademik antara siswa kelas X yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan siswa yang menggunakan media pembelajaran modul untuk pembelajaran bertema Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) MA 2 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah "eksperimen semu". Penelitian ini dilakukan dengan membagi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian adalah dua kelas dengan jumlah 73 anak yang terdiri dari 37 anak di kelas eksperimen dan 36 anak di kelas kontrol. Menggunakan *PowerPoint* untuk mempelajari kelas eksperimen, dan menggunakan modul untuk mempelajari kelas kontrol. Melalui observasi, tes dan pencatatan, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik analisis data adalah kuantitatif, dimana data dianalisis dari hasil *pre-test* dan *post-test*, observasi, dan pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk deskripsi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan media pembelajaran modul. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan ( $t_{hitung} (7.874) > t_{tabel} (1.667)$ ) dan nilai rata-rata kelas eksperimen (83.18) > nilai rata-rata kelas kontrol (69.51). Perbandingan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan nilai-nilai rata-rata kelas kontrol<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> “cara mudah untuk membuat sumber pengajaran Anda sendiri”, *word wall web*, 23 Januari, 2021, <https://wordwall.net/>.

<sup>21</sup> Dani Al Afif Mashdar Hilmi, “Studi Komparasi Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint* dengan Media Pembelajaran Modul Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas

2. Yulia Isratul Aini (2019) dari PTP LPMP Bengkulu melakukan penelitian kajian pustaka dengan Judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu". Penelitian tersebut memaparkan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Selain menyenangkan, menantang dan interaktif, pembelajaran menggunakan teknologi melalui aplikasi *Quizizz* juga akan membantu meningkatkan kemampuan siswa dan kreativitas pendidik. Jurnal ini merupakan tinjauan pustaka yang diambil dari berbagai sumber, antara lain buku, jurnal dan postingan di Internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga perlu digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>22</sup>
3. Dewi Sahrotul Mukaromah (2017) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang melakukan penelitian dengan Judul "Studi Komparasi Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Sekolah *Full Day Scholl* dan reguler (Studi Kasus pada SMP Muhammadiyah 2 Malang dan MTs Hamid Rusydi Malang)". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) nilai mata pelajaran IPS di sekolah penuh waktu SMP Muhammadiyah 2 Malang (2) nilai mata pelajaran IPS di sekolah reguler MTs Hamid Rusydi Malang. Apakah kinerja akademik mata pelajaran pembelajaran sosial di sekolah penuh waktu lebih baik daripada di sekolah biasa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe kuantitatif komparatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah hasil ujian akhir mata pelajaran matematika ganjil dan hasil ujian evaluasi Submatif. Analisis data menggunakan analisis induktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran IPS pada sekolah *Full Day Scholl* pada frekuensi baik dengan sampel 34 siswa memperoleh nilai rata-rata 72,79 dengan standar deviasi 0,91 dan varian 0,82. Begitu juga untuk sekolah reguler juga pada frekuensi baik dengan sampel yang sama yaitu

---

X di MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013", (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

<sup>22</sup> Yulisa isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengku", *Kependidikan* 2, no 25 (2019): <http://www.jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>.

34 siswa memperoleh nilai rata-rata 71,47 dengan standar deviasi 0,87 dan varian 0,75. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan independent sample *t-test* menunjukkan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $0,236 < 1,999$  maka  $H_a$ : ditolak dan  $H_0$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan prestasi belajar baik di *Full Day School* maupun Reguler<sup>23</sup>.

### C. Kerangka Berfikir

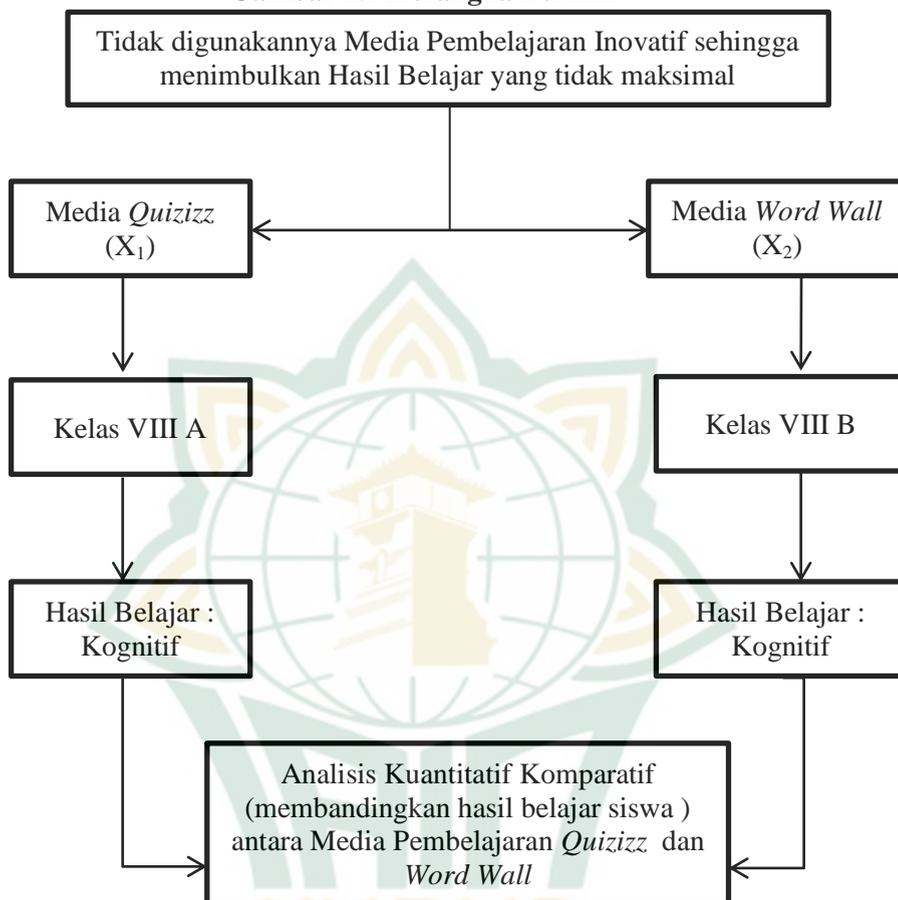
Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menimbulkan keinginan dan minat baru, minat dan merangsang kegiatan belajar, bahkan berdampak psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran saat itu, keefektifan transmisi informasi dan isi mata kuliah. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, mempromosikan interpretasi data dan mengompres informasi.

Dalam pembelajaran penelitian sosial, peran media pembelajaran adalah menjelaskan konsep-konsep memori yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi dan berperan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Berbagai media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat diukur dari kesukaan, minat, perhatian dan partisipasi mereka. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi sangat penting dalam pembelajaran sosial.

Ilmu IPS merupakan salah satu disiplin ilmu yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Salah satu media yang dapat digunakan untuk penelitian dan pembelajaran sosial adalah media *Quizizz* dan *Word Wall*. Berikut kerangka penelitian komparatif penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan *World Wall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Al-Ma'ruf Kudus pada mata pelajaran IPS:

---

<sup>23</sup> Dewi Sahroti Mukromah, "Studi Komparasi Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Sekolah *Full Day School* dan Reguler (Studi Kasus Pada SMP Muhammadiyah 2 Malang dan MTs Hammid Rusydi Malang), (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017).

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

#### D. Hipotesis

Hipotesis ini merupakan jawaban sementara atas rumusan pertanyaan penelitian yang ditulis dalam bentuk kalimat tanya. Dan untuk pada mulanya karena jawaban yang didapatkan hanya berdasar pada teori yang relevan, tidak berdasar pada kenyataan yang empiris yang didapatkan dari proses pengumpulan data (Sugiyono, 2014:99). Berdasarkan kerangka ideologis, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Al Ma'rif Kudus, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus yang menggunakan media Pembelajaran *Quizizz* dan *Word Wall*.