

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng (dalam Uno, 2014, hlm 83) adalah “Upaya untuk membelajarkan siswa”. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik”. Oleh karena itu, pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa bukan pada apa yang dipelajari siswa. Ada dua pendekatan di dalam pelaksanaan pengajaran di sekolah, yaitu pendekatan yang mengutamakan hasil belajar dan yang menekankan proses belajar. Menurut Sukmadinata (2005, hlm 178) “sesungguhnya antara kedua pendekatan tersebut tidak terdapat perbedaan prinsipil, sebab suatu hasil belajar yang baik akan diperoleh melalui proses yang baik, dan sebaliknya proses belajar yang baik akan memberi hasil yang baik pula”. Namun dalam kenyataannya sering terjadi kekeliruan, karena yang diutamakan hasil belajar maka proses belajar kurang diperhatikan, demikian juga sebaliknya karena yang diutamakan proses maka hasil diabaikan. Maka dalam melakukan pembelajaran anatara proses dan hasil harus diperhatikan sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam pembelajaran.

Di dalam pembelajaran, siswa di dorong untuk menemukan sendiri, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan mejadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungannya. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak bisa dipindahkan dari guru kepada siswa begitu saja. Menurut Rusman (2017, hlm 11) “Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkontruksi, dan menggunakan pengetahuan”. Untuk

itu, pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan, agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperolehnya.

Pembelajaran IPS sebagai program pendidikan tidak hanya menyajikan berbagai konsep saja, namun harus membina peserta didik menjadi masyarakat yang mengetahui hak dan kewajibannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan semua kemampuan peserta didik dapat dioptimalkan, tidak terbatas pada pengembangan pengetahuannya saja, tetapi keterampilan dan sikap yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupannya. Menurut Siska Y (2016, hlm 12) “pembelajaran IPS di sekolah dasar dikarakteristikkan pada upaya penekanan dan pengenalan dirinya sebagai makhluk sosial yang tahu tentang dirinya, lingkungan sekitarnya (sosial, budaya, fisik alam). Karena lingkungan sekitar anak menjadikan yang bersangkutan aktif mengembangkan diri”

Dalam mengembangkan dirinya terkadang peserta didik meniru atau melihat langsung dari kehidupan nyata di sekitarnya. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2014, hlm 18) “anak dalam usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkat operasional konkret”. Sehingga pembelajaran IPS ini bergerak dari hal yang konkret ke yang abstrak, dari yang mudah ke sukar, dari yang dekat ke yang jauh, dari yang sempit menjadi luas, dan seterusnya. Menurut Agustina (2018, hlm 100) mengatakan bahwa karakteristik perkembangan peserta didik pada usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakter ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah.
2. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit.
3. Karakteristik yang ketiga anak usia SD senang bekerja dalam kelompok. Guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokratis.
4. Karakteristik yang keempat, anak SD senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa anak SD senang untuk melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan dirinya secara langsung

dalam suatu kegiatan sehingga peranannya dalam pembelajaran lebih aktif. Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah menjelaskan bahwa :

Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A harus Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:

1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME,
 2. berakarakter, jujur, dan peduli,
 3. bertanggungjawab,
 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan
 5. sehat jasmani dan rohani
- sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.

Terdapat beberapa nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik salah satunya nilai karakter percaya diri. Peserta didik diharapkan mampu mempunyai rasa keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mencapai apa yang menjadi tujuannya. Nilai karakter percaya diri sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih optimal. Menurut Salirawati (2012, hlm 223) “dalam setiap tahapan proses pembelajaran, seringkali mereka harus beraktivitas yang membutuhkan percaya diri, seperti berbicara mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan guru, tampil presentasi ke depan, mengerjakan soal atau tugas secara mandiri”. Beberapa aktivitas tersebut perlu diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter percaya diri pada siswa. Menurut Shoimah dkk (2018, hlm 172) mengemukakan bahwa “penanaman karakter harus dibiasakan dan diamalkan secara berulang-ulang agar menjadi kebiasaan dan terbentuk karakter sesuai yang diinginkan”.

Menurut Hanifah N (2014, hlm 147) “hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran pengetahuan sosial disebabkan oleh kurangnya pengemasan pembelajaran dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan”. Peran guru dalam penyampaian pembelajaran cenderung membosankan, serta aktivitas siswa masih rendah. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukkan hal ini menurut Hanifah N (2015, hlm 147) “pertama, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kedua, siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri. Ketiga, siswa

belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain”. Akibatnya banyak kritikan yang ditujukan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antara lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasai materi pengetahuan sosial oleh siswa, dan kurangnya variasi pembelajaran.

Kondisi pembelajaran di kelas IV SDN Mandalaherang I dilaksanakan secara berkelompok terlihat dari posisi duduk setiap harinya yang sudah dikelompokkan. Namun dalam pembelajarannya siswa terlihat kurang aktif. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV serta melihat dari hasil belajar peserta didik pada materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan khususnya mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, peserta didik masih belum memahami perbedaan anatara pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan yang menghasilkan barang.

Selain itu peserta didik terlihat kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran, berdasarkan hasil observasi menunjukkan pada saat kegiatan penyampaian hasil diskusi, siswa terlihat kurang yakin terhadap hasil yang telah dikerjakannya seperti membaca dengan suara yang pelan, membaca dengan posisi buku menutupi muka. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomentar terhadap hasil diskusi temannya kebanyakan siswa hanya terdiam terutama perempuan, untuk siswa laki-laki ada beberapa yang sudah menunjukkan keyakinan terhadap kemampuannya untuk bertanya. Pada saat guru bertanya siswa hanya tersenyum, saling melirik dengan temannya, ada yang berdiam saja selama proses diskusi.

Untuk hasil belajar setiap siswa berbeda-beda dan masih banyak yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan penetapan nilai KKM sebesar 68 untuk mata pelajaran IPS. Dibawah ini merupakan tabel nilai pada materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, pada pembelajaran tema 4 subtema 2 pembelajaran ke 1 Kompetensi Dasar IPS.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Alyka Ghatsaa M	55	-	√
2	Arini Nadiya	70	√	-
3	Aziz Syaripudin W	60	-	√
4	Damian Fatahillah	75	√	-
5	Dinda Mauliddina	75	√	-
6	Gagan Adhitya R	60	-	√
7	Kheren Utami A	50	-	√
8	Kirana Anggraeni	60	-	√
9	Kirana Kamiliya	60	-	√
10	Melani Putri	85	√	-
11	Moch. Rasya	70	√	-
12	M. Rezky	65	-	√
13	Niken Novelia	70	√	-
14	Ramdan Taryana	55	-	√
15	Rendi Kurnia	40	-	√
16	R. Rizaldi Gani	55	-	√
17	Rizki Sudrajat	75	√	-
18	Rosyana	55	-	√
19	Rubiana Putra	65	-	√
20	Raditya Salman A	45	-	√
21	Syifa Anggita	30	-	√
22	Tyas Zaida M	60	-	√
23	Raihan Febriansyah	40	-	√
Jumlah		1.375	7	16
Rata-rata		59,8		
Presentase			30,4 %	69,6 %

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 69,6% siswa belum mencapai ketuntasan belajar dan 30,4% siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil data tersebut, agar peningkatan kualitas belajar lebih maksimal, maka perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari

Riyanti Siti Rohyati, 2019

PENERAPAN METODE PERMAINAN CLUE AND LABEL UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYADIRIAN DAN PEMAHAMAN SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keperceyadirian siswa dalam pembelajaran maupun cara guru dalam memberikan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kepercayaan dan pemahaman siswa yaitu dengan penerapan metode permainan *Clue and Label*. Dalam permainan *clue and label* siswa harus memperagakan suatu pekerjaan yang ada pada petunjuk dari kertas yang dibagikan secara kelompok. Kegiatan memperagakan ini menuntut siswa untuk tampil di depan kelas secara mandiri ataupun berkolaborasi dengan temannya sehingga rasa percaya diri siswa akan dilatih dan membiasakan diri untuk berani tampil di hadapan orang banyak. Selain itu siswa juga melaksanakan kegiatan tanya jawab terkait pekerjaan yang diperagakannya. Siswa akan mengamati serta memahami apa yang terjadi selama proses pembelajaran. Siswa akan memperoleh informasi terkait beberapa pekerjaan tersebut melalui kegiatan tanya jawab sehingga siswa membangun pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan mereka dapatkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih judul Penerapan Metode Permainan *Clue and Label* untuk Meningkatkan Kepercayaan dan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Mandalaherang I pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan.

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan

hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1?

4. Bagaimana peningkatan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Dari masalah yang telah dirumuskan di atas, diperoleh cara yang dapat dilakukan dalam memecahkan masalah tersebut yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Darmadi (2017, hlm 176) “metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai”. Melihat dari permasalahan yang ditemukan, penulis menggunakan metode permainan *Clue and Label* untuk mengatasi permasalahan mengenai pemahaman siswa dan kepercayaan diri.

Begitu pula permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN Mandalaherang 1. Kondisi pembelajaran di kelas IV dilaksanakan secara berkelompok terlihat dari posisi duduk setiap harinya yang sudah dikelompokkan. Namun dalam pembelajarannya siswa terlihat kurang aktif. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV dan hasil belajar peserta didik pada materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan khususnya mengenai jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa, peserta didik belum bisa memahami perbedaan pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan yang menghasilkan barang. Selain itu peserta didik terlihat kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran, dan berdasarkan hasil observasi pada saat siswa mendapatkan intruksi dari guru untuk melakukan sesuatu masih terlihat malu-malu terutama perempuan. Penyebab munculnya permasalahan di atas diantaranya pembelajaran hanya berorientasi pada buku siswa saja tanpa adanya media atau sumber lain dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara ada beberapa alasan kenapa jarang

menggunakan media dalam pembelajaran yaitu karena sulit atau membutuhkan bahan dan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya sedangkan terdapat kesibukan lain yang dilakukan setelah selesai mengajar.

Oleh karena itu perlu adanya suatu metode pembelajaran yang dapat menerapkan sistem pembelajaran yang lebih menarik minat siswa serta mengatasi permasalahan yang ada, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran permainan *Clue and Label*. Adapun alasan mengapa penerapan metode pembelajaran permainan *Clue and Label* yang dipilih karena permainan merupakan salahsatu cara untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan kompetensinya. Dengan permainan anak akan memperoleh dan memproses informasi mengenai sesuatu hal yang baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Menurut Seto (dalam Darmadi, 2018, hlm 6) bahwa “anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan”.

Dengan demikian metode permainan dalam pembelajaran memiliki pengaruh untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman siswa. Metode permainan *Clue and Label* ini akan dilakuakn sebagai percobaan awal dalam memperbaiki beberapa kekurangan yang ada seperti kepercayaan diri dan pemahaman siswa yang dijadikan patokan dalam perbaikan pembelajaran dengan penggunaan metode permainan *Clue and Label*.

Terdapat beberapa peraturan yang harus dilaksanakan dalam permainan *Clue and Label* yaitu setiap siswa harus memperagakan apa yang terdapat di dalam *clue* yang didapatkan. Apabila dalam peragaannya membutuhkan orang lain maka teman sekelompok dapat membantunya. Teman kelompok yang berada di depan tidak boleh memberitahu teman yang akan menjawab apa yang diperagakan, jika melanggar akan mendapat hukuman. Pada saat akan menjawab dibiasakan untuk mengangkat tangan

terlebih dahulu sebelum berbicara sampai siswa yang memperagakan memberi kesempatan untuk berbicara.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan *Clue and Label* yaitu sebagai berikut:

1. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan *Clue and Label* seperti petunjuk atau *clue* dan stiker.
2. Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 orang.
3. Mengambil amplop (berisi beberapa *clue*) yang telah disediakan oleh guru bisa disesuaikan dengan jumlah siswa setiap kelompoknya, agar setiap siswa mendapatkan satu *clue* untuk di diskusikan bersama.
4. Memperagakan hasil diskusi dari *clue* yang diperoleh secara berkelompok tetapi setiap orang harus berperan untuk memperagakannya.
5. Kelompok lain harus menebak apa yang diperagakan oleh kelompok yang sedang tampil. Dalam tahap ini pemberian nama (*label*) mulai ditentukan.
6. Terdapat sesi tanya jawab antar siswa terkait pekerjaan yang diperagakan.
7. Setelah diperoleh jawaban yang tepat, selanjutnya mengambil stiker pekerjaan.
8. Menempelkan stiker pada kertas lalu membuat deskripsi singkat mengenai pekerjaan tersebut.
9. Mempresentasikan hasil deskripsi yang telah dibuat.

Adapun pemecahan masalah yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Clue and Label* sebagai berikut:

a. Proses Pembelajaran

1. Kinerja Guru

a) Perencanaan (target 100%)

- (1) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran atau RPP
- (2) Mempersiapkan instrumen pembelajaran

b) Pelaksanaan (target 100%)

- (1) Menyajikan text atau petunjuk pada siswa
- (2) Mengelompokkan siswa
- (3) Melaksanakan langkah permainan *Clue and Label*
- (4) Membimbing siswa dalam aktivitas pembelajaran

- (5) Menyimpulkan materi pembelajaran
- (6) Melaksanakan evaluasi

2. Aktivitas Siswa (target 82%)

Aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian proses mengamati dan diskusi serta mengemukakan hasil pengamatan yang telah dilakukan dari teks bacaan berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh guru dan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal.

3. Hasil belajar (target 82%)

Target menentukan pemahaman siswa diperoleh melalui penilaian proses serta penilaian ketika evaluasi berupa tes tertulis.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1.
4. Untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan metode permainan *Clue and Label* pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan di kelas IV SDN Mandalaherang 1.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran tentang berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.
 - b. Meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Clue and Label*.
 - b. Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
 - c. Guru dapat mengembangkan potensi dan mengeksplor belajar siswa dengan metode permainan *Clue and Label*.
3. Bagi Sekolah

Hasil penelitan bisa dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.
4. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman siswa, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
 - b. Menambah wawasan tentang penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada di kelas.
 - c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang terjadi di dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

1.5 Batasan Istilah

Adapaun fokus pada penelitian ini, penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut:

1. Permainan *Clue and Label* merupakan suatu permainan yang menggunakan *clue* sebagai petunjuk dalam menemukan jawaban. Melalui kegiatan memperagakan atau menunjukkan sesuatu yang ada dalam *clue*, kemudian menebak jawaban dari *clue* tersebut. Jawaban pada permainan ini termasuk ke dalam tahap pemberian nama atau *label*. Hasil yang diperoleh kemudian dikelompokkan atau disesuaikan ke dalam kategori yang telah ditentukan.
2. Kepercayaan diri menurut Komara (2016, hlm 34) merupakan “salah satu hasil karya dari aktualisasi diri yang positif, dengan memiliki kepercayaan diri siswa mampu mengembangkan bakat, minat, dan potensi yang ada di dalam dirinya sehingga bisa berkembang menjadi sebuah prestasi” kepercayaan diri dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar dan mampu untuk bersaing di dunia akademi ataupun di luar hal itu. Indikator nilai karakter percaya diri menurut Mumpuni A (2018, hlm 32) yaitu dapat mencerminkan, menggambarkan, mengajak, dan mendukung siswa untuk selalu:
 - a. Menjawab pertanyaan, menyimpulkan pelajaran, bercerita dengan kata-kata, kalimat, atau bahasa sendiri
 - b. Berani bercerita baik yang berkaitan dengan pengalaman sendiri ataupun berdasarkan teks bacaan.
 - c. Dapat melakukan segala sesuatu yang sesuai usianya dengan mandiri.
 Beberapa indikator diatas dapat dijadikan sebagai ukuran atau patokan ketuntasan dalam melakukan penilaian rasa percaya diri peserta didik.
3. Pemahaman Menurut Bloom (dalam Susanto, 2013, hlm 6) diartikan sebagai ‘kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari’. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukannya. Menurut Carin dan Sund (dalam Susanto A, 2013, hlm 7) bahwa

pemahaman dapat dikategorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria tertentu salahsatunya yaitu

Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami ia akan mampu memberikan urain dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.

Berdasarkan pendapat di atas maka pemahaman dalam penelitian ini mengacu kepada kemampuan peserta didik dalam memberikan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.