

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Belajar Dan Hasil Belajar IPS

Secara umum belajar dapat diartikan dengan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu dan dapat juga diartikan dengan berlatih. Kemudian belajar juga dapat dilihat sebagai suatu proses. Parera (1997:24) menyatakan “belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap”.

Anthony Robbins dalam Trianto (2009: 15) menyatakan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Pandangan Anthony Robbins senada dengan apa yang dikemukakan oleh Jerome Brunner dalam (Romberg & Kaput, 1999), bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruks) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman / pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dalam pandangan konstruktivisme belajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru.

Selanjutnya Gagne yang dikutip oleh Dahar (1991:11) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Slameto (2003:2), menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adanya perubahan tingkah laku sebagai akibat perbuatan belajar yang dilakukan oleh seseorang, menunjukkan makna bahwa setelah belajar, dia memperoleh sesuatu yang baru sebagai tambahan pada apa yang telah dimilikinya. Slavin (2000:141) menyatakan belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Gagne dalam Sagala (2007:17) menyatakan belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan : (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, yang menjadi kapabilitas baru. Belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar yang merupakan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil pengalaman atau interaksi dengan lingkungan.

Dari batasan-batasan tersebut, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses mental yang terjadi dalam benak seseorang yang melibatkan kegiatan (proses berpikir), dan terjadi melalui pengalaman-pengalaman belajar yang didapat oleh orang yang belajar dan melalui reaksi-reaksi terhadap lingkungan dimana dia berada, sehingga terjadi perubahan perilaku di dalam diri orang yang belajar. Bila dikaitkan dengan pembelajaran IPS, maka siswa dikatakan belajar IPS jika pada

diri siswa terjadi perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan IPS akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran secara umum dapat diartikan dengan hal, cara, atau proses membuat siswa melakukan perbuatan belajar. Hal ini sesuai dengan teori Ausubel tentang belajar adalah belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Dahar, 1988:137).

Brown (1980:7) mengartikan pembelajaran sebagai sesuatu yang menunjukkan atau yang membantu seseorang untuk mengetahui cara melakukan sesuatu, memberikan instruksi, memberikan arahan dalam mempelajari sesuatu, yang dilengkapi dengan pengetahuan dan membuat seseorang tahu dan mengerti. Senada dengan hal ini Sagala (2007:61) menyatakan, pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Melalui proses pembelajaran IPS siswa diharapkan memiliki kemampuan memahami konsep-konsep pengetahuan sosial dan pengaplikasian konsep-konsep dalam dunia kehidupan nyata. Dengan demikian pembelajaran IPS dapat dikatakan sebagai suatu proses membangun pemahaman siswa yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan IPS. Perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan lingkungannya.

Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2008:49) bahwa hasil belajar secara garis besar dapat dilasifikasikan dalam tiga ranah yaitu : (1) ranah kognitif, yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) ranah afektif, yang

berkenaan dengan sikap yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi: (3) ranah psikomotorik, yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan ketetapan gerak, keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interaktif. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit. Apapun mata pelajarannya selalu mengandung tiga ranah tersebut, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran yang menuntut kemampuan praktik lebih menitik beratkan pada ranah psikomotor sedangkan mata pelajaran yang menuntut kemampuan teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap emosi, dan nilai. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:11) menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai kapasitas atau kemampuan yang dapat diperoleh dari proses belajar yang dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu: (1) kognitif, (2) informasi verbal, (3) strategi kognitif, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah perilaku dalam diri siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Maka hasil belajar IPS adalah hasil yang diperoleh dari pembelajaran IPS yakni adanya perubahan pengetahuan, sikap, nilai / moral dan keterampilan untuk memahami lingkungan sosial masyarakat.

Dalam penelitian ini hasil belajar IPS mencakup kemampuan siswa memahami konsep IPS, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan kemampuan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan yang dijalani siswa. Pengungkapan hasil belajar IPS mencakup keseluruhan aspek secara utuh, pada penelitian ini dibatasi pada tingkat kognitif dan afektif. Hasil belajar siswa dinyatakan dengan skor sebagai hasil tes yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran tema indahny kebersamaan. Evaluasi dalam proses pembelajaran model *Quantum Learning* (QL) adalah model evaluasi yang dilakukan terdiri dari nilai pribadi dan juga nilai kelompok. Dengan model ini diharapkan siswa bekerja sama, saling membantu dalam mempersiapkan diri menghadapi kompetisi dan tes.

Dalam penelitian ini evaluasi dalam model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* maupun model pembelajaran ekspositori dibatasi pada tingkat kognitif yang mencakup aspek C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (aplikasi).

Hasil belajar IPS adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya. Gagne mengelompokkan hasil belajar menjadi lima bagian dalam bentuk kapabilitas yakni (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap. Sedangkan Bloom menyatakan hasil belajar dibagi menjadi tiga kawasan yaitu : kognitif, afektif, psikomotor.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut merupakan hasil belajar yang telah ditetapkan baik menurut aspek isi maupun aspek perilaku. Proses

belajar menghasilkan perubahan dipihak siswa, diman perubahan tersebut berupa kemampuan diberbagai bidang yang sebelumnya tidak dimiliki siswa.

Gagne dan Winkel (1996:482) kemampuan-kemampuan itu digolongkan atas kemampuan dalam hal informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, kemampuan motorik, dan sikap. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan internal yang harus dinyatakan dalam suatu prestasi. Hasil belajar yang diberikan oleh siswa, berdasarkan kemampuan internal yang diperolehnya sesuai dengan tujuan instruksional, dan menampakkan hasil belajar. Dari tepat atau tidaknya hasil belajar akan nampak, apakah hasil belajar telah tercapai atau belum tercapai.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:895), hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajar, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.

Pokok bahasan peta dan komponennya adalah salah satu materi ajar di kelas IV Sekolah Dasar. Standar kompetensi yang diharapkan adalah memahami peta dan komponennya dengan kompetensi dasar kelengkapan peta dan simbol ketampakan alam.

Berkaitan dengan beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar IPS merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang karena adanya usaha untuk belajar. Perubahan tingkah laku ini meliputi bertambahnya pengetahuan, terjadinya perubahan sikap dan perubahan keterampilan untuk mendapatkan hasil belajar IPS yang dilakukan melalui tes materi bahasan peta dan komponennya, dan hasil tes tersebut diwujudkan dengan bentuk nilai. Dan nilai tersebut menggambarkan kemampuan siswa dalam

memenuhi standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran materi pet dan komponennya. Standar kompetensi yang diharapkan adalah memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota, dan provinsi dengan aspek kognitif pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

2. Hakikat Model Pembelajaran

Dimiyati dan Mudjiono (2006;297) menyatakan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Panen,dkk (2002:177) menyatakan ciri-ciri pembelajaran adalah mendukung proses belajar siswa, adalah mendukung proses belajar siswa, adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar, yang memiliki komponen-komponen tujuan, materi, proses dan evaluasi yang saling berkaitan. Berdasarkan rumusan-rumusan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan atau usaha atau proses membuat siswa melakukan perbuatan belajar.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), model pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh guru atau dosen ketika berinteraksi dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Meyer, W.J. (1985: 2) menyatakan model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Winata putra (2001 :120) menyatakan model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan. Dengan demikian yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dilandasi teori belajar dan pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar di dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Yamin (2008:161), model pembelajaran adalah suatu proses kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara siswa, mahasiswa, dengan guru, dosen dalam memahami, mendiskusikan, tanya jawab, mendemonstrasikan, mempraktekkan materi pelajaran di kelas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu cara yang dipakai guru membahas bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Joyce (1992:4) menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce, menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun Soekamto, dkk (2000:10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah : kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Joyce dan Weil (1992:14) menyatakan ada empat konsep penting sebagai gambaran dari suatu model pembelajaran, yaitu : (1) sintaks (*syntax*), yakni suatu urutan kegiatan pembelajaran yang biasa disebut fase atau langkah-langkah pembelajaran, (2) sistem sosial (*social system*), yakni menggambarkan peranan dan hubungan guru dan siswa, serta aturan-aturan yang diperlukan dalam interaksi sosio cultural, (3) prinsip-prinsip reaksi (*principle of reaction*), memberi gambaran kepada guru tentang cara menghargai dan merespon pertanyaan-pertanyaan siswa, (4) system penunjang (*support system*), yaitu kondisi yang diperlukan agar model dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

Selanjutnya Azis Wahab (2008:101) mengemukakan bahwa model-model mengajar terbentuk melalui berbagai kombinasi dari komponen-komponen yang meliputi : (1) fokus, merupakan aspek sentral sebuah model. Fokus dari sebuah sistem merujuk pada kerangka acuan yang mendasari pengembangan sebuah model. Tujuan-tujuan pembelajaran dan aspek-aspek lingkungan pada dasarnya membentuk fokus dari model. Tujuan apa yang hendak dicapai adalah merupakan bagian dari model pada umumnya; (2) sintak, sintak atau tahapan dari model mengandung uraian tentang model dalam tindakan. Sebagai contoh misalnya kegiatan-kegiatan yang disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambangkan lingkungan pendidikan dari setiap

model. Ini merupakan susunan dari keseluruhan program mengajar; (3) sistem sosial, mengajar pada dasarnya adalah menggambarkan hubungan antara guru dengan siswa dalam satu sistem. Oleh sebab itu elemen ketiga model mengajar mengarah pada dua bagian yaitu peranan guru dan siswa, khususnya hubungan hierarkis atau hubungan kewenangan, serta norma-norma atau perilaku siswa yang dianggap baik. Dengan demikian maka sistem sosial merupakan bagian penting dari setiap model. Mempelajari sesuatu ditentukan oleh jenis hubungan yang tersusun selama proses mengajar. Model-model mengajar itu menjelaskan sistem untuk mengajarkan sikap, keterampilan, serta pengetahuan dan lain-lain; (4) sistem pendukung, aspek yang terpenting lainnya dari suatu model adalah elemen pendukung yang tujuannya adalah menyiapkan kemudahan kepada guru dan siswa bagi berhasilnya dengan baik penerapan strategi mengajar.

Selanjutnya dijelaskan bahwa ciri-ciri model mengajar adalah : (1) memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model mengajar bukan sekedar merupakan gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk modifikasi perilaku siswa, yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu; (2) hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus ditunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pembelajaran disusun secara rinci dan khusus; (3) penetapan lingkungan secara khusus; (4) ukuran keberhasilan, model harus menetapkan kriteria keberhasilan unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model mengajar senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang

seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan urutan pembelajaran ; (5) interaksi dengan lingkungan, semua model pembelajaran menetapkan cara yang memungkinkan siswa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Joyce & Weil (1992: 14) model pembelajaran mempunyai dampak atau efek instruksional dan pengiring. Dampak pembelajaran atau instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa tanpa arahan langsung dari guru.

Dari pendapat di atas dapat diperoleh gambaran bahwa model pembelajaran merupakan pola pendekatan yang digunakan untuk mendesain pembelajaran dan mencakup pula strategi pembelajaran yang digunakan. Ada banyak model pembelajaran, kebaikan model pembelajaran sangat tergantung pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dengan adanya model ini guru dapat terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah merupakan pemilihan alternative dalam pembelajaran yang didasari oleh suatu pola yang diterapkan sebagai tindakan pada serangkaian kegiatan dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan penyampaian tema pembelajaran, model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang sistematis untuk mengajukan informasi dan merupakan alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengatur

kegiatan pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan. Melalui model pembelajaran tertentu siswa dapat diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Untuk menerapkan model pembelajaran harus didasari oleh teori belajar dan pembelajaran. Teori pembelajaran merupakan satu set prinsip yang terintegrasi yang memberikan petunjuk untuk mengatur kondisi yang berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Klasifikasi model pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan tujuan pembelajarannya, pola urutannya (sintaks), dan sifat lingkungan belajar yang berbeda. Penciptaan model-model mengajar didasari kepada asumsi bahwa hanya ada model pembelajaran tertentu yang cocok untuk ditangani dengan model mengajar tertentu. Dengan demikian, dalam rangka mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran maka perlu digunakan model pembelajaran yang memuat elemen-elemen seperti metode, teknik, materi/tema, tahapan prosedur, organisasi, dan ruang lingkup. Model harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran kuantum merupakan terjemahan dari bahasa asing yaitu *Quantum Learning*. *Quantum Learning* adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat” (Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2011:16).

Pada awalnya model ini digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran *Quantum Learning* di SuperCamp. SuperCamp adalah lembaga

pembelajaran yang terletak di Kirkwood Meadows, Negara bagian California, Amerika Serikat. De Porter bersama-sama temanya Greg Simmons, Mike Hernachi, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourine secara terprogram dan terencana melaksanakan gagasan-gagasan pembelajaran dimaksudkan untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karier para remaja dirumah, dan dapat meraih keberhasilan lebih tinggi di sekolah.

Quantum Learning adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti : accelerated learning (Lozanov), multiple intelligent (Gardner), neuro-linguistic programming (Grander & Bandler) exeperiential learning (Hahn), socratic inquiry, cooperative learning (Johnson & Johnson) dan elements of effective instruction (Hunter), menjadi suatu paket multi sensori,multi kecerdasan dan kompatibel otak yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan siswa untuk berprestasi. (De Porter, 2011).

Dengan demikian, pembelajaran kuantum dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang merupakan suatu pengetahuan dan metodologi belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan strategi belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang berhasil dan efektif. Model ini menekankan untuk memberikan manfaat yang bermakna dan juga menekankan pada tingkat kesenangan dari peserta didik atau siswa.

Bobbi De Porter dkk (2004:10), meskipun dinamakan pembelajaran *Quantum Learning*, falsafah dan metodologi pembelajaran *Quantum Learning* tidaklah diturunkan atau ditransformasikan secara langsung dari fisika *quantum*

yang sekarang berkembang pesat. Tidak pula ditransformasikan dari prinsip-prinsip dan pandangan-pandangan utama fisika quantum yang dikembangkan Albert Einstein, seorang tokoh terdepan fisika quantum. Jika ditelaah atau dibandingkan secara cermat, istilah *quantum* yang melekat pada istilah pembelajaran (*learning*) ternyata tampak berbeda dengan konsep *quantum* dalam fisika *quantum*. Namun demikian, ada sedikit tampak kemiripannya. Dalam fisika *quantum*, istilah *quantum* adalah konsep perubahan energy menjadi cahaya selain diyakini ada keberagaman dan interdeterminisme alam semesta.

Disamping itu dalam pembelajaran *quantum* diyakini juga adanya keberagaman dan interdeterminisme. Konsep dan keyakinan lebih merupakan analogi rumus Teori Relativitas Einstein, bukan transformasi rumus Teori relativitas Einstein. Hal ini tampak bila disimak pernyataan Bobby De Porter bahwa rumus yang terkenal dalam fisika *quantum* adalah massa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energy ($E=mc^2$). Sebagai siswa, bertujuan meraih sebanyak mungkin cahaya : interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Menurut teori diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran *Quantum Learning* bukan penurunan, adaptasi, modifikasi atau transformasi prinsip-prinsip fisika *quantum*, melainkan hanya sebuah analogi prinsip relativitas Einstein, hanya analogi term atau konsep saja. Jadi, akar konsep landasan pembelajaran *Quantum Learning* bukan fisika *quantum*.

Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan suatu ramuan atau rakitan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman *neurology* atau *neurologistik* yang sudah ada. Konsep-konsep kunci dari *Quantum*

Learning dalam strategi pembelajaran adalah (1) teori otak kanan, (2) teori otak triune (3 in 1), (3) pilihan modalitas (visual auditorial, dan kinestetik), (4) teori kecerdasan ganda, (5) pendidikan holistic (menyeluruh), (6) belajar berdasarkan pengalaman, (7) belajar dengan symbol, (8) simulasi permainan.

Untuk memudahkan pemahaman terhadap filosofi quantum learning, terdapat beberapa kata kunci yaitu : (1) *quantum* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang berarti penguabahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alami siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan juga orang lain. (2) pemercepatan belajar, menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan cara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai cara efektif penyajian dan keterlibatan aktif. (3) fasilitasi, memudahkan segala hal, ini merujuk pada implementasi strategi yang menyingkirkan hambatan belajar, mengembaikan proses belajar kedalamnya menjadi mudah dan alami, (De Porter:2011).

De Porter (2011) menyatakan bahwa lingkungan sosial atau ruang kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar, lingkungan dimana para siswa dapat menjadikannya sebagai “rumah” tempat siswa belajar mengakui dan mendukung orang lain; tempat siswa mengalami kegembiraan dan kepuasan; memberi dan menerima; belajar dan tumbuh. Konteks menata ruang kelas mempunyai aspek yaitu : (1) suasana kelas yang mendukung dengan menciptakan suasana yang penuh kegembiraan dalam belajar, (2) landasan yang kukuh dengan menggariskan parameter dan pedoman yang jelas untuk diikuti siswanya, (3)

lingkungan yang mendukung proses belajar, seperti pencahayaan, warna, alat bantu yang dapat menghidupkan pelajaran, pengaturan bangku yang interaktif dan santai untuk menarik minat, membuat portofolio, kerja kelompok, dan lainnya, (4) perancangan pengajaran yang dinamis, kerangka pembelajaran *Quantum Learning* dapat dilakukan dengan TANDUR yaitu: (a) Tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tahu siswa dengan kata kunci yaitu: Apakah Manfaatnya BagiKu (AMBAK), (b) Alami, dengan memberikan siswa pengalaman belajar dengan memberikan pengalaman baru kepada semua siswa tentang hal baru menyangkut materi pembelajaran, (c) Namai, dengan menciptakan peluang untuk pemberian makna, penamaan, penamaan dalam hal ini adalah mengajarkan konsep, melatih keterampilan berfikir dan strategi belajar, (d) Demonstrasikan, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan kemampuannya, strategi yang dilakukan dapat berupa permainan, hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu, (e) Ulangi, pengulangan ini memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu ini” dalam diri siswa, (f) rayakan, jika layak dipelajari maka layak juga dirayakan karena hal ini merupakan ekspresi setelah selesai mengerjakan sesuatu, ini dilakukan untuk menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan yang memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan demikian akan menimbulkan gairah dan senang dalam diri siswa yang selanjutnya merupakan semangat untuk melanjutkan ke pembelajaran yang lain lagi.

Kerangka TANDUR dapat membawa siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran apapun mata pelajarannya, tingkat kelas, dengan keberagaman budaya, jika para pengajar benar-benar menggunakan prinsip-

prinsip atau nilai-nilai pembelajaran *Quantum Learning*. Kerangka ini juga memastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran, berlatih, dan menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri dan akhirnya mencapai kesuksesan dalam belajar.

Kesuksesan melalui isi dalam quantum learning ini berfokus pada pembawaan kurikulum, siswa dan kurikulum dapat disusun secara harmonis dan serempak sambil mengikuti perancangan belajar yang dinamis. Di kelas cara guru memfasilitasi siswa dan kurikulum dapat menghasilkan prestasi yang luar biasa. Guru dapat memperkaya kehidupan siswa dengan cara memperluas koleksi keterampilan belajar dan keterampilan hidup siswa. Keterampilan belajar dan keterampilan hidup ini memberi siswa ketajaman yang mendorong mereka menjadi pelajar quantum. (De Porter:2011)

Keunggulan model ini antara lain : (1) dilakukan dengan berdasarkan prinsip suggestology yaitu berdasarkan pada kekuatan sugesti yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, (2) bersifat humanis, siswa menjadi pusat perhatian dengan aktivitas yang bervariasi, (3) mengutamakan keberagaman dan kebebasan sehingga sangat penting bagi guru untuk memperhatikan karakteristik gaya belajar siswa yang dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran yang beragam,(4) penyajian materi pelajaran yang diterapkan dalam kerangka strategi pembelajaran berbasis quantum learning dikembangkan melalui konsep TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan), (5) kesuksesan belajar berdasarkan pada kesuksesan melalui konteks dan kesuksesan melalui isi, (6) dilakukan dengan mengaktifkan sebanyak mungkin indra siswa untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran, (7) menghindari kekakuan dalam

belajar. Potensi dan karakteristik siswa sangat beragam karena itu mereka memerlukan suasana bebas untuk aktualisasi diri, (8) memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energy, kemampuan fikiran dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi keberhasilan siswa.

Tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini, model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* ini juga memiliki kelemahan dalam penerapannya ha ini merupakan tantangan dalam pembelajaran diantara kelemahan itu adalah: (1) pelaksanaan ini sangat menuntut kreativitas tinggi dari guru, karena guru merupakan rekan belajar, model, pembimbing fasilitator, sebagai penguubah kesuksesan siswa, (2) dalam pembeajaran klasikal, penyusunan pelajaran dengan perbedaan individu yang masih sangata terbatas, (3) ketika musik ada dalam pembelajaran ada yang merasa bahwa musik itu justru pengganggu konsentrasi baik bagi guru maupun siswa. Musik yang digunakan dalam pembelajaran model quantum learning adalah musik klasik, instrumen yang lembut dan kebanyakan dari kita tidak terbiasa mendengarkan musik tersebut sehingga apabila dipaksakan untuk diperdengarkan di kelas malah akan membuat siswa mengantuk dan guru merasa terganggu, (4) tidak bisa selamanya guru berlaku manis, baik dan perhatian pada setiap siswanya, karena justru sikap tersebut bisa diremehkan siswa.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sengaja dan terencana serta memiliki tujuan yang positif. Model pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang

sering digunakan pada umumnya. Pembelajaran dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi pelajaran sedangkan siswa duduk dan memperhatikan guru.

Model pembelajaran ekspositori menekankan kepada proses bertutur. Teori-teori yang melandasi pembelajaran model ekspositori yaitu: (1) teori Behavioristik yang merupakan aliran psikologi belajar yang menekankan kepada pemahaman bahwa perilaku manusia pada dasarnya keterkaitan antar stimulus dan respon, (2) teori Koneksionisme yang menyatakan perlunya dikembangkan hukum-hukum belajar agar hubungan stimulus respon berlangsung secara efektif seperti *Law Of Effect*, *Law Of Exercise*, *Law Of Readiness*, (3) teori belajar *Classical Conditioning* yaitu perlunya S2 sebagai stimulus pra syarat untuk mempengaruhi hubungan stimulus respon.

Model pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Model ini merupakan bentuk pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centred approach*). Dikatakan demikian karena dalam pembelajaran ini guru memegang peranan yang sangat dominan. Fokus utamanya adalah kemampuan akademik (*academic achievement*), Sanjaya (2007: 145).

Sanjaya (2006: 47) menyatakan bahwa model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan siswa dimulai dari kegiatan mendengarkan, disusul dengan kegiatan melihat, dan diakhiri dengan kegiatan mengerjakan.

Sanjaya (2007:177) menyatakan beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran ekspositori : (1) persiapan (*preparation*) yaitu berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran; (2) penyajian (*presentation*) berkaitan dengan penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan; (3) menghubungkan (*correlation*) berkaitan dengan menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang dimilikinya; (4) menyimpulkan (*generalization*) berkaitan dengan memahami inti (*core*) dari materi pelajaran yang telah disajikan; (5) mengaplikasikan (*application*) berkaitan dengan langkah untuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru.

Ruganda (2004: 163) menyatakan bahwa model pembelajaran ekspositori terdiri dari kegiatan mendengar dan melihat yang dilakukan oleh siswa merupakan akibat dari stimulasi guru. Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak berperan sebagai orang yang membantu siswa untuk belajar.

Sanjaya (2007:185) keberhasilan model pembelajaran ekspositori sangat tergantung pada kemampuan guru untuk bertutur dan menyampaikan materi pembelajaran. Ada beberapa langkah dalam penerapan model ekspositori, yaitu : (1) persiapan, berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pembelajaran. Dalam hal ini bertujuan untuk mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif, membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa dan menciptakan suasana dan iklim yang terbuka; (2) penyajian, adalah langkah penyampaian materi

pembelajaran yang sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan, dalam hal ini guru harus memikirkan bagaimana materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa; (3) korelasi, merupakan langkah yang menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang dimilikinya, langkah ini dilakukan untuk memberi makna terhadap materi pembelajaran; (4) menyimpulkan, yang merupakan tahapan memahami inti dari materi pembelajaran yang disajikan, hal ini penting karena merupakan pengambilan intisari materi pembelajaran oleh siswa dan guru dari proses penyajian; (5) mengaplikasikan, adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru, dengan langkah ini guru dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran oleh siswa.

Model pembelajaran ekspositori memiliki keunggulan dan kelemahan, Wina Sanjaya (2007:188) menyatakan keunggulan model pembelajaran ekspositori adalah (1) guru dapat mengontrol urutan dan keluasan materi pelajaran yang disampaikan, (2) dapat menyampaikan materi pelajaran cukup luas dengan menggunakan waktu belajar yang terbatas, (3) siswa dapat mendengarkan melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran juga sekaligus siswa dapat melihat atau mengobservasi, (4) dapat digunakan untuk jumlah siswa dalam ukuran kelas yang besar.

Sedangkan beberapa kelemahan model pembelajaran ekspositori menurut Sanjaya (2007:189) menyatakan bahwa: (1) pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan

menyimak secara baik, (2) pembelajaran dengan ekspositori tidak mungkin dapat melayani individu, baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar, (3) strategi lebih banyak dilakukan melalui ceramah, sehingga akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis, (4) keberhasilan pembelajaran ekspositori tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi), dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil, (5) oleh karena gaya komunikasi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah (*one-way-communication*), maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pelajaran akan sangat terbatas pula. Di samping itu, komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan guru.

Dari pendapat beberapa ahli di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran ekspositori ini menekankan siswa pada kegiatan mendengarkan, kegiatan melihat, dan kegiatan mengerjakan. Berarti disini guru dituntut untuk memiliki keterampilan persiapan, menyajikan bahan pengajaran, menghubungkan, dan menyimpulkan serta penerapan materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat dipahami oleh semua siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk menggunakan alat peraga dalam proses kegiatan melihat. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah, hal ini menyebabkan proses belajar siswa kurang optimal sebab terbatas pada

mendengarkan, melihat dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, dengan keadaan ini siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi untuk lebih kreatif mencari cara lain dalam memahami materi pelajaran. Kemampuan yang diharapkan seorang guru pada siswa sebagai hasil belajar dengan model ekspositori dapat memahami apa yang diterangkan guru mampu mengingat bahan yang disajikan, menerima tugas tanpa menolak, mendapatkan hasil ujian yang baik, serta selalu bekerja dengan rapi dan teratur, model pembelajaran ekspositori adalah: (1) model pembelajaran yang menekankan proses penyampaian materi secara verbal, (2) tujuan pembelajaran agar siswa dapat menguasai materi secara optimal, (3) siswa bersifat pasif, (4) proses komunikasi satu arah.

Sesuai dengan referensi teori model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dan model pembelajaran ekspositori yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya maka dapat di tarik kesimpulan tentang perbedaan kedua model pembelajaran tersebut pada Tabel 2.1.

Tabel. 2.1 Perbedaan Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dengan Model pembelajaran Ekspositori

Model pembelajaran berbasis <i>Quantum Learning</i>	Model pembelajaran ekspositori
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa belajar secara mandiri dan dapat juga berkelompok • <i>Student centered</i> (pembelajaran berpusat pada siswa) • Adanya saling ketergantungan positif • Keanggotaan yang heterogen • Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAKEM), siswa aktif • Kepemimpinan bersama • Filosofi yang mendasari pengetahuan diperoleh siswa dari interaksi antara panca indera dengan lingkungan secara PAKEM 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa belajar secara klasikal • <i>Teacher centered</i> (pembelajaran berpusat pada guru) • Antar siswa saling berkompetisi • Tidak ada saling ketergantungan • Siswa pasif • Satu kepemimpinan • Filosofi yang mendasari pengetahuan diperoleh melalui transfer dari guru kepada siswa

3. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Motivasi merupakan salah satu karakteristik siswa yang memiliki peranan penting dalam mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Teori Maslow (1954) berkaitan dengan *personality*, menitikberatkan beberapa andaian, berkaitan dengan motivasi. Maslow (1954) menganggap motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Menurut Maslow (1954) manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tingkatan atau hirarki, mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Hirarki kebutuhan tersebut yaitu kebutuhan :

1. Fisiologis dasar merupakan kebutuhan paling mendasar seperti kebutuhan akan makanan, pakaian, dan tempat berlindung.
2. Akan rasa aman dan tentram merupakan kebutuhan akan kepastian, keadilan, keselamatan dalam kelangsungan belajar yang terbebas dari bahaya
3. Untuk dicintai dan disayangi merupakan kebutuhan dan pertalian dengan orang lain akan sesuatu hal yang mencerminkan rasa cinta
4. Untuk dihargai merupakan kebutuhan untuk dihargai, rasa berguna, penting, dikagumi, dihormati oleh orang lain
5. Untuk aktualisasi diri merupakan kebutuhan untuk mengembangkan diri sepenuhnya, merealisasikan potensi yang dimiliki

Maslow (1954) menemukan model pyramid kebutuhan, ia beranggapan bahwa tidak semua orang dapat mencapai tahap yang tertinggi, karena dalam

hidup pasti banyak hal yang menyebabkan tahapan kebutuhan dalam pyramid Maslow (1954) tidak dapat tercapai. Kebutuhan menciptakan keinginan dan keinginan mendasari motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu.

Berikut ini ringkasan tentang beberapa kemungkinan yang bisa dilakukan di sekolah dalam mengaplikasikan teori kebutuhan Maslow (1954): (1) pemenuhan kebutuhan fisiologis, (2) pemenuhan kebutuhan rasa aman, (3) pemenuhan kebutuhan sosial, (4) pemenuhan kebutuhan kognitif, (5) pemenuhan kebutuhan estetika, (6) pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri, (7) pemenuhan kebutuhan transendensi.

Motivasi merupakan proses yang bersifat dinamis yang timbul dalam diri individu yang dapat membangkitkan suatu tingkah laku yang terarah pada suatu maksud dan tujuan. Maslow (1954) percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia. (Slameto:2010).

McClelland (1949) & Atkinson (1974) meneliti mengapa sebagian orang ingin meraih suatu kesuksesan sedangkan yang lainnya tidak. McClelland (1949) & Atkinson (1974) berpendapat bahwa motivasi belajar akan semakin berkembang kepada anak-anak dimana orang tua mereka lebih menekankan prestasi dan daya saing di dalam rumah. Ditambahkan juga motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh situasi dimana individu akan belajar dan bekerja lebih giat dibawah kondisi-kondisi tertentu seperti pada saat pelaksanaan test pembelajaran, lingkungan yang kompetitif, dan kegagalan.

McClelland (1949) bahwa produktifitas seseorang dipengaruhi oleh virus mental yang ada pada dirinya. Virus mental adalah kondisi jiwa yang mendorong seseorang untuk mampu mencapai prestasinya secara maksimal. Virus mental yang dimaksud adalah kebutuhan untuk sukses dan berprestasi (*need for achievement*).

Motivasi belajar akan mendorong seseorang itu untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan keinginan atau kecenderungan yang dimiliki seseorang untuk belajar dan maupun untuk melakukan tugas-tugas yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengharapkan hasil sebaik mungkin. Motivasi belajar adalah hasrat untuk mencapai prestasi yang abik. Seseorang yang mempunyai motivasi belajar cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa harus menunda-nunda pekerjaan itu dan memilih teman kerja yang memiliki kemampuan kerja yang tinggi.

Gage & Berliner (1979) menyarankan juga sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa, tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran yaitu dengan cara: Penggunaan pujian verbal, Penggunaan tes dalam nilai secara bijaksana, Bangkitkan rasa ingin tahu, Tetap mendapatkan perhatian, Merangsang hasrat belajar siswa, Penggunaan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh, Terapkan konsep yang unik, Minta pada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya, Penggunaan simulasi dan permainan, Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan, Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa, serta pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana di lingkungan sekolah. Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, DeCecco & Grawford (1974) mengajukan 4 fungsi

pengajar: (1) menggairahkan siswa, (2) memberikan harapan realistis, (3) memberikan insentif, dan (4) mengarahkan.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar kearah yang lebih positif. Pandangan ini sesuai dengan pendapat Hawley (prayitno, 1989) yang menyatakan bahwa siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Hasil belajar yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Keller (dalam Reigeluth 1983:390) menjelaskan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. McClland (1949) menyatakan bahwa pemahaman tentang motivasi akan semakin mendalam apabila disadari bahwa setiap orang mempunyai tiga jenis kebutuhan yaitu *need for achievement* (motivasi berprestasi), *need for power* (kekuasaan), *need for affiliation* (motivasi afiliasi).

Motivasi belajar tinggi menunjukkan kecenderungan yang lebih besar pada proses dibandingkan dengan hasil. Prinsipnya berbuat yang lebih baik dan lebih cepat terlebih dahulu kemudian barulah hasilnya didapatkan. Individu yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan bekerja dan berusaha dengan kemampuan sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain serta merasa bangga

dengan hasil usaha sendiri. Tentu saja berbeda dengan individu yang mempunyai motivasi belajar rendah akan cenderung memilih cara-cara singkat dan tidak penuh resiko untuk menyelesaikan beberapa pekerjaannya tanpa peduli bagaimana cara mengerjakan yang lebih baik atau siapa yang mengerjakannya.

Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai daya/energy untuk melakukan kegiatan belajar. Demikian pula sebaliknya seseorang yang mungkin memiliki kecerdasan yang tinggi mungkin akan mengalami kegagalan apabila dia tidak atau kurang memiliki motivasi. (Thulus Hidayat,1995:111)

Thabrani,dkk (1994:95) menyatakan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekutatan yang pada dasarnya dimotivasi oleh adanya berbagai kebutuhan dan atau keinginan yang hendak dipenuhinya.

Sardiman (2003:38) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, artinya bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang khas dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan bersemangat untuk belajar di mana siswa yang meliputi motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk kegiatan belajar.

Winkell (1996:173) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

Motivasi merupakan proses yang bersifat dinamis yang timbul dalam diri individu yang dapat membangkitkan suatu tingkah laku yang terarah pada suatu maksud dan tujuan.

Motivasi belajar akan mendorong seseorang itu untuk memperoleh hasil yang tinggi. Motivasi belajar merupakan dorongan keinginan atau kecenderungan yang dimiliki seseorang untuk belajar dan maupun untuk melakukan tugas-tugas yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengharapkan hasil yang sebaik mungkin. Seseorang yang mempunyai motivasi belajar cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya sebaik mungkin secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaan itu dan memilih teman kerja yang memiliki kemampuan kerja yang tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Motivasi belajar adalah daya penggerak yang terdapat dalam diri seseorang/subjek belajar yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan aktifitas belajar dan memberikan arah dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan siswa/subjek belajar dapat tercapai, motivasi belajar juga merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang sehingga orang tersebut berusaha untuk melakukan sesuatu tindakan / kegiatan dengan baik dan berhasil dengan predikat unggul (*excellent*).

Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam dirinya atau berasal dari luar dirinya. Tanpa motivasi belajar maka proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini motivasi belajar menunjukkan siswa menjadi pribadi yang berusaha unggul, menyelesaikan tugas dengan baik, rasional dalam meraih

keberhasilan, menyukai tantangan, menerima tanggung jawab pribadi untuk sukses, menyukai situasi pekerjaan dengan tanggung jawab pribadi, umpan baik dan tingkat resiko menengah.

B. Penelitian yang relevan

Seiring perkembangan zaman dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi, hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan, tidak hanya pada tataran teori tapi sudah bisa diarahkan kepada hal yang bersifat praktis. Inovasi yang dilakukan diantaranya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan melalui strategi pembelajaran berbasis *Quantum Learning*. Hasil penelitian Jeanette Vos-Groenendal (1991) di SuperCamp menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dengan memperhatikan *Quantum Learning* atau memperhatikan kemampuan siswa yang berbeda-beda menunjukkan: 68% meningkatkan motivasi, 73% meningkatkan nilai belajar, 81% memperbesar keyakinan diri, 84% meningkatkan kehormatan diri, 96% memperthankan sikap positif terhadap SuperCamp, 98% melanjutkan memanfaatkan keterampilan (De Porter, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh Elisa (2009) dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS (Study Empiris di SMP Negeri 1 Berastagi.

Dalam Penelitian tersebut, Saudara Elisa (2009) menuliskan hasil dan kesimpulan dalam abstraksinya sebagai berikut Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini ditunjukkan oleh perbandingan

rata-rata hasil belajar yang dicapai antara siklus I (53,97), siklus II (65,74) peningkatan prosentase 11,77% dan siklus III (75,24) peningkatan prosentase 8,5%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan dapat menjadi jembatan bagi munculnya penelitian baru. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dalam dunia penelitian pendidikan agar mutu pendidikan di Indonesia baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Elisa(2009) dengan penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Model *Quantum Learning* yang digunakan ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai objek penelitian dan subjek penelitian pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Berastagi Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo.

Endalina (2012) Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi (Studi Empiris di SMA Sw. Katolik Kabanjahe) hasil penelitian menunjukkan (1) hasil belajar geografi siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Quantum Learning* lebih tinggi daripada hasil belajar geografi siswa yang diajar dengan model pembelajaran Ekspositori dengan $F_h = 7,76 > F_t = 3,97$. (2) Hasil belajar geografi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan $F_h = 62,74 > F_t = 3,97$. (3) Ada interaksi antara model pembelajaran *Quantum Learning* lebih baik daripada model pembelajaran Ekspositori dalam meningkatkan hasil belajar Geografi siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

C. Kerangka Berpikir

1. Perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dengan model pembelajaran ekspositori

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam pembelajaran yang secara umum bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi di tengah-tengah masyarakat sehingga mampu bersaing dalam kehidupan modern yang kompetitif. Kecakapan atau kemahiran dalam pengetahuan sosial diharapkan dapat tercapai melalui pembelajaran IPS dituangkan dalam standar kompetensi berupa kemampuan memahami konsep-konsep pengetahuan sosial baik geografi, sejarah, maupun ekonomi yang merupakan bagian dari pengetahuan sosial. Selain kemampuan memahami konsep-konsep pengetahuan sosial, siswa yang mempelajari IPS juga diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis *Quantum Learning*, dalam pembelajaran ini siswa menjadi pusat perhatian dengan aktivitas yang bervariasi sehingga lebih bebas mengekspresikan potensi dirinya, pembelajaran berlangsung didasarkan pada karakteristik siswa yang beragam dan memerlukan kebebasan. Keterlibatan siswa yang aktif dapat memacu kreatifitas dan imajinasinya. Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* merupakan model dengan multi sensori, multi kecerdasan dan kompatibel otak.

Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* ini mengaktifkan sebanyak mungkin indra siswa untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran dengan

menggunakan berbagai cara sehingga setiap siswa dapat dilayani dengan kemudahan dalam mengakses informasi. Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang membuat situasi pembelajaran menyenangkan menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan pembelajaran yang memotivasi siswa agar menghubungkan pengetahuan terapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Sehingga penerapannya dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran strukturalistik.

Dalam model pembelajaran ekspositori siswa cenderung bosan dan kurang dapat menciptakan nuansa kegembiraan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ekspositori didominasi oleh guru, guru merupakan sumber utama belajar, sehingga siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga model pembelajaran ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan individu siswa. Ini berarti apabila guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori, gurulah yang mendominasi kegiatan pembelajaran maka hasil belajar sangat tergantung pada kemampuan guru untuk bertutur dan menyampaikan informasi.

Hasil belajar akan lebih tinggi jika siswa aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut. Siswa di dalam kelas akan aktif dan kreatif apabila dalam kegiatan pembelajaran mampu melayani dan memberi kemudahan setiap siswa mengakses informasi.

Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa seluruhnya menjadi aktif sehingga dapat disebut sebagai pembelajaran yang bersifat pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student*

centered). Sementara itu model pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa tidak diberdayakan dan komunikasi yang terjadi pada umumnya bersifat satu arah. Model pembelajaran ekspositori seringkali membuat siswa cepat bosan, karena metode yang diberikan umumnya bersifat monoton yaitu dalam bentuk ceramah, contoh latihan dan tugas. Dengan kegiatan yang bersifat monoton ini, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan tidak dapat menciptakan nuansa kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Selain itu siswa tidak diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep, pengetahuan atau keterampilan dalam kegiatan pembelajaran, akibatnya hasil belajar yang diperoleh pada umumnya tidak bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* jika diterapkan secara baik, akan meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil belajar IPS adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep IPS, pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah proses pembelajaran berakhir. Untuk pencapaian hasil belajar IPS salah satu faktor yang berpengaruh adalah model pembelajaran yang dipergunakan.

Berdasarkan uraian diatas maka diduga model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* akan menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan hasil belajar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori pada pembelajaran IPS materi peta dan komponennya.

2. Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Kelompok Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Dan Motivasi Belajar Rendah

Selain model pembelajaran, hasil belajar IPS siswa juga dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Karena jika tidak ada motivasi dari siswa untuk belajar, maka selamanya siswa tidak akan tertarik dengan pembelajaran IPS dan tidak memperoleh kepuasan dari pembelajaran IPS dan belajar menjadi tidak bermakna.

Motivasi adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Motivasi belajar mempengaruhi proses belajar siswa. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi dalam proses pembelajaran akan lebih memahami konsep yang dipelajarinya dan menguasai materi IPS yang diberikan. Dengan keaktifannya dalam pembelajaran maka lebih mudah mengerti dan lebih memahami materi pembelajaran hingga dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan dengan baik. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung menyukai tantangan. Baginya tantangan wajib dihadapi dengan baik.

Pada umumnya mereka dapat menyelesaikan tantangan itu dengan baik. Demikian juga dengan penyelesaian masalah dalam pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih baik dalam menyelesaikan masalah tersebut. Sementara siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah kurang percaya diri dalam mengambil keputusan. Tidak ada yang dapat dilakukannya atau diperbuatnya yang lebih baik kepada lingkungannya. Dalam pembelajaran siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung pendiam, tidak banyak mengeluarkan pendapat. Jika bertemu dengan masalah mereka pesimis dapat menyelesaikannya.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Mereka lebih menyukai belajar secara individual dan bekerja dalam kelompok. Kepercayaan dirinya yang tinggi membuat dia lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, karena setiap pembelajaran kurang kreatif membuat mereka kurang berhasil dalam setiap pembelajaran. Jadi dalam mempelajari IPS untuk materi peta dan komponennya, siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi kemungkinan besar hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah. Maka jika motivasi belajar siswa tinggi untuk belajar, maka siswa tersebut akan cenderung untuk menguasai materi pembelajaran, sehingga dimungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Apabila dihubungkan dengan hasil belajar IPS, maka siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan selalu berupaya untuk meraih hasil belajar yang maksimal sebagai bentuk prestasi yang mereka raih.

Dengan demikian dapat diduga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah, karena motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar IPS, sehingga motivasi mempunyai hubungan positif terhadap hasil belajar IPS. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih menguasai pembelajaran IPS sehingga hasil belajarnya akan lebih tinggi bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

3. Interaksi antara Model Pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Dalam penggunaan model pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik-karakteristik siswa. Dengan demikian salah satu karakteristik siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah motivasi belajar yang ada pada diri siswa.

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah siswa yang kondisi psikologis untuk belajarnya tinggi, baik itu berasal dari intrinsik maupun ekstrinsik dan jika dibelajarkan dengan pendekatan pembelajaran komunikatif maupun struktural maka hasil belajarnya akan tinggi.

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, yang minat belajarnya kurang dan tidak suka dikritik serta lebih menyukai tidak menonjolkan diri di tempat umum, adalah tidak efektif bila mereka dibelajarkan dengan model pembelajaran struktural. Para siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan perasaan malasnya membuat mereka jarang berhasil dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Siswa pada umumnya tidak percaya bahwa apa yang dikerjakan dan dilakukan dalam pemecahan masalah adalah benar. Namun jika mereka dibelajarkan dengan model pembelajaran yang komunikatif cenderung hasil belajarnya tinggi, karena dengan model pembelajaran yang komunikatif yang kegiatan belajarnya terpusat pada siswa. Siswa saling bergotong royong dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan berdampak

pada hasil belajar siswa. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi jika belajar dari apa yang ia katakan dan lakukan. Dibandingkan apabila siswa hanya mendengar apa yang ia dengar. Model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* diduga lebih unggul karena memperoleh kemudahan dalam mengakses informasi sehingga hasil belajar lebih baik, berbeda dengan model pembelajaran ekspositori yang memberi kemudahan mengakses informasi hanya bagi siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik.

Dari pemikiran ini diduga bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar. Interaksi dapat terjadi antara dua variabel bebas, yaitu jika terjadi pengaruh yang berbeda dari salah satu variabel di antara kedua variabel itu pada tingkatan berbeda dari variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dan model pembelajaran ekspositori.

Dari uraian kerangka berpikir diduga bahwa motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan penggunaan model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* juga dapat mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam IPS. Dengan demikian motivasi belajar siswa dan penggunaan model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* terhadap pembelajaran IPS oleh guru secara bersama-sama akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dalam pembelajaran IPS lebih unggul daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih unggul daripada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi sedang atau rendah dan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi sedang lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis *Quantum Learning* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri No.064983 Medan.