

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai sesuatu hasil sesuai dengan tujuan. Tujuan belajar itu sendiri pada hakekatnya dimiliki oleh setiap individu siswa. Tujuan itu lahir dari adanya keinginan atau kebutuhan baik jasmani maupun rohani.

Menurut Sukmadinata (dalam Suyono, 2017:11) menyatakan bahwa, “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Daryanto (dalam Setiawan, 2017:2) menyatakan bahwa, pengertian “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Maka dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan teori belajar kognitif-gestalt, belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama (Briggs, 1982:172)

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian seseorang. Belajar juga dapat dikatakan sebagai masalah yang sangat esensial, dikatakan

esensial karena aktivitas tersebut merupakan proses modifikasi dari hasil pengetahuan dan keterampilan serta sikap seseorang.

Adapun manfaat dari belajar itu sendiri sebenarnya sangatlah banyak dan bervariasi. Manfaat belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, manfaat belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional, bentuknya berupa kemampuan berfikir kritis kreatif dan inovatif, kejujuran dan kebersamaan, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya.

a. Ciri ciri Belajar

Belajar mempunyai ciri-ciri khusus menurut Baharudin dan Esa (dalam Fathurrohman, 2017:8) menyimpulkan ada beberapa ciri belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar “ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.”
- b. Perubahan perilaku relatif permanen yaitu perubahan perilaku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
- c. Perubahan “tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan dapat memberi penguatan berupa semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku”.

b. Prinsip Prinsip Belajar

Prinsip belajar yang menegaskan pada kegiatan kegiatan belajar siswa adalah antara lain sebagai berikut menurut Sumiati dan Asra (2019:43):

- a. Belajar terjadi dengan proses yang dialami. Belajar berhubungan dengan kegiatan dan pengalaman yang dapat menimbulkan terjadinya perubahan tingkah laku. Siswa dapat belajar dengan baik jika siswa diberikan masalah

nyata, sehingga dapat menemukan kebutuhannya dengan nyata sesuai minatnya.

- b. Belajar adalah transaksi aktif, untuk belajar berpikir logis, seseorang bukan hanya memakai argumentasi logis dan menguasai suatu bahan pembelajaran yang disusun secara logis, tetapi perlu juga melakukan aktivitas yang bersifat aktif.
- c. “Belajar secara aktif membutuhkan aktivitas yang sangat penting, sehingga dapat berupaya mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan pribadinya.
- d. Belajar terjadi melalui proses menanggulangi hambatan masalah, sehingga dapat mencapai tujuan.
- e. Dengan mengajukan masalah memungkinkan diaktifkannya motivasi dan upaya, sehingga berpengalaman” dengan kegiatan yang bertujuan.

Adapun menurut Hamalik (dalam Husamah, 2018:15) menyatakan bahwa, William Burton seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraian mengenai prinsip-prinsip dari belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Proses belajar adalah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
- b. Proses “itu melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan siswa.
- d. Pengalaman belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri yang mendorong motivasi.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah dengan mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh” siswa. Pembelajaran “mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan yang baru. ” Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Lefudin, 2017:13) menyatakan bahwa, “pembelajaran adalah kegiatan guru

secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”

Menurut Susanto (2013), Pengertian pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar dan mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003. Menurut Undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentikkan dengan kata mengajar.

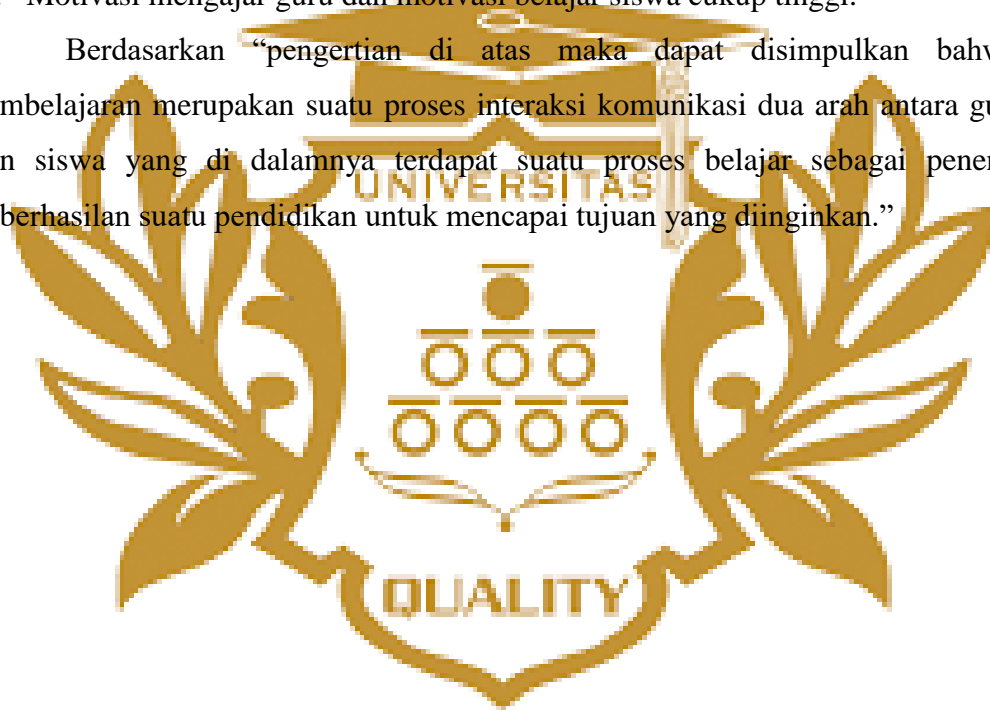
Menurut Susanto (2013), Pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu.

Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek, di antaranya:

1. Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis.
2. Proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak.
3. Waktu selama proses pembelajaran berlangsung digunakan secara efektif.
4. Motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.

Berdasarkan “pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar sebagai penentu keberhasilan suatu pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.”



2.1.3 Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran di masa kini maupun masa depan. Itu sebabnya ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan (Sammel, 2014).

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang: keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan

dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yanitsky, 2017).

Pergantian kurikulum bertujuan untuk memperbaiki permasalahan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Terhitung Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak 11 kali hingga saat ini, tetapi masih menimbulkan berbagai permasalahan. Dalam setiap kurikulum masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan. Namun sayangnya, kekurangan dalam kurikulum akan menjadi suatu hambatan bagi pengimplementasian pembelajaran beberapa mata pelajaran.

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa Kurikulum Merdeka Belajar ini diterapkan sebagai langkah pemulihan pasca covid-19 yang menimbulkan banyak problem seperti : 1) kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, 2) guru yang kurang menguasai IT, 3) kurangnya interaksi sosial, 4) sulit dalam memberikan gambaran secara konkrit kepada siswa, 5) beban tugas terhadap siswa terlalu berat, 6) alokasi waktu yang berkurang pada jam pelajaran, 7) kurangnya dampingan dan pengawasan dari orang tua terhadap pembelajaran murid. (Wibowo, 2021).

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam

menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

a. Ruang lingkup IPAS di SD/MI

Ruang lingkup materi IPA dan IPS di SD berdasarkan Peraturan Mendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022.

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Penyelidikan terkait pengenalan diri sendiri dikaitkan dengan perawatan kesehatan tubuh, benda-benda, makhluk hidup, dan lingkungan sekitar;
2. Analisis data dan informasi kualitatif maupun kuantitatif untuk menyelesaikan masalah sehari-hari sebagai sarana melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, berkomunikasi, dan kerja ilmiah;
3. Bentuk, fungsi, siklus hidup, dan perkembangbiakan makhluk hidup, hubungan antarmakhluk hidup dan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya serta pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup;
4. Wujud zat, proses perubahan wujud zat, dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
5. Berbagai jenis gaya, pengaruhnya terhadap gerak benda, dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
6. Sumber dan bentuk energi, proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari, penghematan energi, dan sumber energi alternatif, antara lain: energi panas, listrik, bunyi, dan cahaya;
7. Berbagai bentuk gelombang dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
8. Pemanfaatan kelistrikan dan kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari;
9. Perubahan kondisi alam di permukaan bumi yang terjadi akibat faktor alam dan perbuatan manusia serta upaya mengurangi risiko bencana; dan tata surya serta pengaruh gerak rotasi dan revolusi bumi.

Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengenalan diri dan lingkungannya sebagai proses awal sosialisasi dan interaksi untuk mengenal nilai dan norma yang berlaku di masyarakat;
2. Kondisi geografis sekitar rumah, sekolah, dan daerahnya yang mempengaruhi keberagaman hayati serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
3. Perilaku manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan penggunaan teknologi sederhana; dan
4. Perjuangan para pahlawan bangsa dan nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan sekarang dan masa yang akan datang untuk membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

2.1.4 Pengertian *Quantum Learning*

Model *Quantum Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berisi petunjuk, strategi, proses pembelajaran yang dibuat menyenangkan, dan bermakna (Agusnanto, 2013). Model *Quantum Learning* juga memberikan kesadaran bagi para pembelajar khususnya siswa tentang pentingnya belajar. Tumbuhnya kesadaran siswa tersebut salah satunya dikarenakan adanya AMBAK (ApaManfaat BAgiKu). AMBAK adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan (De Porter dan Hernacki, 2015). Hal ini menjelaskan bahwa dalam setiap diri siswa akan tertanam kekuatan berupa dorongan untuk melakukan sesuatu karena dalam pembelajaran menjajikan adanya manfaat bagi dirinya atau dapat dikatakan munculnya kekuatan AMBAK. Selain itu, desain suasana pembelajaran yang demokratis, saling membelajarkan dan menyenangkan pun memberikan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara optimal sehingga pembelajaran yang kurang menarik dapat diatasi karena siswa diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, serta lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Menurut Hamdayana (2014), *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang berupaya memadukan (mengintegrasikan, menyinergikan, mengelaborasi) faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran.

Suatu proses pembelajaran akan menjadi efektif dan bermakna apabila ada interaksi antara peserta dan sumber belajar dengan materi, kondisi ruangan, fasilitas, penciptaan suasana dan kegiatan belajar yang tidak monoton diantaranya melalui penggunaan musik pengiring. Interaksi ini berupa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

Dalam *Quantum Learning*, guru sebagai pengajar tidak hanya memberikan bahan ajar, tetapi juga memberikan motivasi kepada murid, sehingga murid merasa bersemangat dan timbul kepercayaan diri untuk belajar lebih giat dan dapat melakukan hal-hal positif sesuai dengan tipe kecerdasan yang dimilikinya. Cara belajar yang diberikan kepada murid pun harus bervariasi, sehingga murid tidak merasa jenuh untuk menerima pelajaran.

Ada beberapa karakteristik *quantum learning* yang harus dipahami, agar pembelajaran dapat berjalan dengan benar. Adapun karakteristiknya adalah sebagai berikut:

- a) setiap orang adalah pendidik dan sekaligus peserta didik, sehingga bisa saling berfungsi sebagai fasilitator, contohnya guru mau menerima masukan dari muridnya dan sering saling bertukar informasi.
- b) Belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal, penataan tempat duduk, penataan sinar atau cahaya yang baik sehingga peserta merasa nyaman.
- c) Setiap orang mempunyai gaya belajar, bekerja yang unik dan berbeda yang merupakan bawaan alamiah sehingga tidak perlu merubahnya. Dengan demikian perasaan nyaman dan positif akan terbentuk dalam menerima informasi atau materi yang diberikan fasilitator.
- d) Kunci menuju kesuksesan model *quantum learning* adalah latar belakang musik klasik atau instrumental yang telah terbukti memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Musik klasikal dapat meningkatkan kemampuan mengingat, mengurangi stres, meredakan ketegangan, meningkatkan energi dan memberikan daya ingat.

Quantum learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian siswa dan guru. Pada kaitan inilah, *quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode tertentu. *Quantum learning* berdasarkan pada konsep “ bawalah dunia mereka kedunia kita dan antarkan dunia kita kedunia mereka.” Segala hal yang dilakukan berdasarkan pada prinsip diatas.

a. Kelebihan dan Kekurangan Quantum Learning

Setiap model pembelajaran umumnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran quantum learning. Menurut Shoimin (2014), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran quantum learning adalah sebagai berikut:

Kelebihan atau keunggulan model pembelajaran quantum learning adalah:

1. Dapat membimbing siswa ke arah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
2. Karena quantum learning lebih melibatkan siswa, saat proses pembelajaran perhatian siswa dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
3. Karena gerakan dan proses dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
5. Siswa didorong untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
6. Karena model pembelajaran quantum learning membutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan siswa untuk belajar, secara tidak langsung guru terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya.
7. Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran quantum learning adalah:

1. Model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping memerlukan waktu yang cukup panjang yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.
2. Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
3. Karena dalam metode ini ada perayaan untuk menghormati usaha seseorang siswa, baik berupa tepuk tangan, jentikan jari, nyanyian, dll dapat mengganggu kelas lain.
4. Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.
5. Model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus karena tanpa ditunjang hal itu, proses pembelajaran tidak akan efektif.
6. Agar belajar dengan model pembelajaran ini mendapatkan hal yang baik diperlukan ketelitian dan kesabaran. Namun kadang-kadang ketelitian dan kesabaran itu diabaikan sehingga apa yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Quantum Learning

De Porter dan Hernacki (2011: 10) kerangka rancangan belajar Quantum Learning dikenal sebagai TANDUR. Berikut tinjauannya:

1. Tumbuhkan
Tumbuhkan minat dengan memuaskan “apakah manfaatnya bagiku”, dan manfaatkan kehidupan pelajar.
2. Alami
Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar.
3. Namai
Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah “masukannya”.
4. Demonstrasikan
Sediakan kesempatan pelajar untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”
5. Ulangi

Tunjukkan pada pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “aku tahu bahwa aku tahu ini”.

6. Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan kepada pencapaian suatu tujuan sehingga kualitas belajar adalah mutu atau tingkat prestasi yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar.

Gagne & Briggs (Suprihatiningrum, 2013: 37) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar yang dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learning performance*)”.

Adapun Reigeluth (Suprihatiningrum, 2013 : 37) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh”.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang meliputi: keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, keyakinan serta keragaman tingkat intelektual dan emosional.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Kemajuan prestasi belajar murid tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian

hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar. Benyamin S. Bloom (Khaeriah) yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif, berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual. Ranah Kognitif ini dibatasi pada mengingat C1, memahami C2, mengaplikasikan C3, dan menganalisis C4.

b. Ranah Afektif, berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi.

c. Ranah Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda, atau kegiatan yang memerlukan koordinasi syaraf dan koordinasi badan.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil belajar dapat diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang dibagi ke dalam tiga ranah yaitu: Ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).

1) Faktor dari Dalam (Intern)

- a. Faktor jasmaniah; meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b. Faktor Psikologi; meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan kelelahan.

2) Faktor dari Luar (Ekstern)

- a. Faktor keluarga; meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah; meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat; meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.6 Materi IPAS

A. Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Berdirinya kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha menandai perkembangan agama Hindu dan Buddha di Indonesia. Ajaran agama Hindu dan Buddha dibawa oleh pedagang India yang datang ke Nusantara (Indonesia). Kedua agama ini membawa pengaruh terhadap kerajaan yang ada di Nusantara saat itu.

1. Kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia

a. Kerajaan Kutai

- Kerajaan Kutai merupakan kerajaan tertua di Indonesia
- Kerajaan Kutai berdiri sekitar tahun 400 Masehi dan berada di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur.
- Raja yang terkenal adalah Raja Mulawarman.
- Peninggalan sejarah berupa Prasasti Yupa.

b. Kerajaan Tarumanegara

- Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa.
- Kerajaan Tarumanegara berkuasa sekitar tahun 450 Masehi dan terletak di Bogor.
- Raja yang terkenal adalah Raja Purnawarman, karena ia berhasil membawa kerajaan Tarumanegara mencapai masa kejayaan.
- Peninggalan sejarah berupa Prasasti Ciaruteun berisi telapak kaki raja Purnawarman yang diibaratkan sebagai kaki Dewa Wisnu

c. Kerajaan Mataram Hindu

- Kerajaan Mataram Hindu berdiri sekitar tahun 800 Masehi.

f. Kerajaan Majapahit

- Kerajaan Majapahit berkuasa sekitar tahun 1293-1500 masehi.
- Raja yang terkenal ialah raja Raden Wijaya yang merupakan pendiri Kerajaan Majapahit dan raja Hayam Wuruk yang berhasil membawa kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan dengan bantuan Patih Gajah Mada.
- Peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit antara lain candi Penataran, candi Tikus, dan candi Sumberjati.

2. Kerajaan-kerajaan Buddha di Indonesia

a. Kerajaan Sriwijaya

- Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 masehi.
- Kerajaan Sriwijaya semula berpusat di muara Takus (Riau) pada akhirnya dipindahkan ke muara sungai Musi Sumatera Selatan.
- Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat penyebaran agama Buddha yang dibantu oleh Mahaguru dari India.
- Raja yang terkenal adalah raja Balaputradewa yang berhasil menguasai hampir seluruh pulau Sumatera Jawa Barat dan semenanjung Melayu.
- Peninggalan sejarah berupa arca Buddha, candi, dan prasasti candi yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah candi Muara Takus.

b. Kerajaan Mataram Buddha

- Kerajaan Mataram Buddha merupakan kelanjutan dari kerajaan Mataram Hindu.
- Wangsa Syailendra menguasai wilayah Mataram sejak tahun 750 masehi. Peninggalan sejarah berupa Candi Borobudur yang memiliki 10 tingkatan dan dihiasi oleh ratusan arca dan stupa.

B. Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia

Ajaran Islam masuk ke nusantara dibawa oleh pedagang dari Arab, Persia, dan Gujarat pada abad ke-7 masehi. Mula-mula ajaran Islam berkembang di pesisir utara dan timur pulau Sumatera, kemudian menyebar ke pesisir utara pulau Jawa dan akhirnya ke seluruh wilayah nusantara. Kerajaan Islam pun mulai bermunculan setelah kerajaan Hindu Buddha mengalami kemunduran.

a. Kerajaan Samudra Pasai

- Kerajaan samudra pasai merupakan kerajaan islam pertama di Indonesia.
- Kerajaan samudra pasai berdiri sekitar abad ke-13 Masehi dan terletak di Aceh Utara.
- Raja yang terkenal antara lain Sultan Malik as Saleh raja pertama dan yang keempat.
- Salah satu peninggalan sejarah berupa lonceng Cakra Donya

b. Kerajaan Aceh

- Kerajaan Aceh berdiri sekitar abad ke-16 masehi di Banda Aceh kedua.
- Sultan Iskandar muda berhasil membawa kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan

f. Kerajaan Gowa-Tallo(Kerajaan Makassar)

- Pusat Kerajaan Gowa tallo berdiri sekitar abad ke-16 masehi di wilayah Somba Opu, Goa Sulawesi Selatan
- Raja yang terkenal ialah raja Karaeng Matoaya atau raja pertama yang memeluk agama Islam dan bergelar Abdullah Islam dan
- Sultan Hasanuddin raja yang berhasil membawa Kerajaan Gowa Tallo mencapai puncak kejayaan

B. Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan-Kerajaan di Indonesia

1. Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha

- a) Candi(Candi Borobudur, Candi Prambanan, candi Prambanan, candi Mendut)
- b) Prasasti(Prasati Talang Tuwo)
- c) Arca(Maitreya)
- d) Kitab(Arjunawiwaha)
- e) Seni Ukir(ukiran pada Relief dinding Candi Borobudur)
- f) Aksara dan Bahasa(Aksara Pallawa, dan Bahasa Sanskerta)

2. Peninggalan Kerajaan Islam

- a) Masjid(Masjid Agung Demak)
- b) Istana(Keraton Kesultanan Mataram Islam)
- c) Karya Sastra
- d) Kaligrafi
- e) Makam

2.2 Kerangka Berfikir

Metode mengajar yang ditempuh oleh guru sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga sepatutnya guru dalam menyampaikan materi dapat mengarahkan murid untuk berfokus pada pembelajaran tersebut.

Pemahaman dan daya ingat siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa maupun materi pembelajaran dapat membantu guru dan siswa mencapai hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu faktor yang diduga menyebabkan siswa merasa kesulitan terhadap pemecahan masalah dalam proses pembelajaran maupun pemahaman dan daya ingat disebabkan oleh iklim belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar dan sikap siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan model pembelajaran mata pelajaran IPAS kurang efektif dikarenakan siswa merasa kurang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya guru menerapkan model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif siswa sehingga diharapkan iklim belajar menjadi lebih kondusif dan secara tidak langsung akan berdampak pada pemahaman dan daya ingat, serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar adalah model pembelajaran Quantum (Quantum Learning).

Metode *Quantum Learning* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajarmurid terutama pada pelajaran IPAS. Tidak hanya itu, Metode *Quantum Learning* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang bisa menumbuhkan sikap positif, dan kepercayaan diri.

Dari langkah-langkah Metode *Quantum Learning* diharapkan dapat mengupayakan akan adanya perubahan pada diri murid untuk mempergunakan waktunya dalam belajar, dan dapat membuat murid lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mendorong murid mempunyai respon yang positif dalam pembelajaran. Sehingga disimpulkan bahwa Metode *Quantum Learning* efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPAS di SDS Penuai Medan Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

2.3 Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran, model pembelajaran sebagai alat untuk penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *Quantum Learning*
2. Hasil Belajar, Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalamannya sendiri, dimana perubahan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar terjadi karena adanya suatu proses dan usaha yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini ,hasil belajar yang digunakan yaitu nilai ujian bulanan semester ganjil siswa kelas IV SDS Penuai Medan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: Pengaruh penerapan Model *Quantum Learning* terhadap hasil belajar IPAS pada materi Sejarah Kerajaan Kerajaan di Indonesia kelas IV SDS Penuai Medan.

H₁ : Model Quantum Learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada materi Sejarah Kerajaan Kerajaan di Indonesia kelas IV SDS Penuai Medan.

H₀ : Model Quantum Learning tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada materi Sejarah Kerajaan Kerajaan di Indonesia kelas IV SDS Penuai Medan.