

I.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar. Jalinan komunikasi yang harmonis inilah yang menjadi indikator suatu aktivitas proses pengajaran itu akan belajar dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar adalah terjadinya interaksi antara guru dan anak didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Maka guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar anak didik. Anak didik adalah orang yang digiring ke dalam lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru. gaya mengajar guru sangat mempengaruhi gaya belajar anak didik.

Sebagai seorang guru, sebaiknya guru sudah menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ke tujuan pembelajaran. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua

anak didik. Berkenaan dengan hal tersebut menurut Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2010: 37), menyatakan bahwa suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis yaitu kegiatan pembelajaran yang tidak menimbulkan hubungan emosional yang positif antara guru dan anak didik, kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pengajaran.

Menurut Bahri dan Aswan Zain (2010: 33); Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilan, yakni pengaturan proses belajar mengajar, pengajaran itu sendiri, dan keduanya mempunyai saling ketergantungan satu sama lain. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik, akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar, sehingga merupakan titik awal suatu keberhasilan pengajaran. Siswa dapat belajar dalam suasana wajar tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar.

Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa, diperlukan pengorganisasian proses belajar yang baik. Proses belajar mengajar merupakan suatu rentetan kegiatan guru untuk menumbuhkan proses belajar mengajar yang efektif, yang meliputi: tujuan pengajaran, pengaturan penanggung waktu luang, pengaturan ruang, dan alat perlengkapan pelajaran di kelas, serta pengelompokan siswa dalam belajar.

Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Namun, sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa hanya berfungsi sebagai objek atau penerima perlakuan saja dan siswa cenderung kurang aktif. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Selama kegiatan berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru bukan sebagai peran utama dalam proses pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilaksanakan agar siswa dapat menjadi lebih aktif, salah satunya yaitu dengan pemilihan model pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran geografi, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir logis, kritis, dan kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMAN 1 Martapura, diperoleh informasi bahwa KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) mata pelajaran geografi di sekolah terkesan kurang menarik bagi siswa yaitu Guru di dalam kelas menjelaskan suatu materi tanpa ada gambaran yang lebih jelas mengenai suatu materi pembelajaran, sedangkan pembelajaran geografi adalah pelajaran yang membutuhkan gambaran nyata atau dalam kegiatan pembelajarannya memerlukan gambar-gambar nyata yang bisa membantu siswa untuk memahami suatu materi pelajaran, misalnya gambar materi tentang biosfer, hidrosfer, atmosfer, litosfer, dan antroposfer.

Pembelajaran geografi di SMASN 1 Martapura ini tidak diselingi dengan model-model pembelajaran yang inovatif, dan cenderung bersifat hafalan dan bukan bersifat memaknai. Sehingga siswa mengalami kebosanan dan kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam memanggil kembali ingatannya karena terlalu banyak suatu materi pelajaran yang dihafalkan, dan merasa sungkan untuk belajar geografi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Masih rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran geografi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Nilai MID Semester Pelajaran Geografi di Kelas X IIS SMA N 1 Martapura Tahun Ajaran 2014-2015

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1	≥ 75 (tuntas)	51	33,30
2	< 75 (tidak tuntas)	102	66,70
	Jumlah	153	100,00

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 1 Martapura Tahun Ajaran 2014/2015

Untuk itu siswa memerlukan pembelajaran yang menyenangkan yang bisa menarik minat belajar siswa untuk belajar geografi, dan siswa memerlukan suatu cara agar siswa bisa memaknai suatu pelajaran dan bukan menghafal, sehingga siswa akan dengan mudah memanggil kembali ingatannya saat diperlukan kembali.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu digunakan suatu model pembelajaran yang mampu mengatasi masalah yang bisa membuat pelajaran lebih berkesan dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar pelajaran geografi dan lebih aktif selama proses pembelajaran, dan pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu digunakan model

pembelajaran yang bisa membuat siswa merasa tenang, senang, dan bisa memancing kreativitas siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Hal ini dapat diwujudkan dengan menyatukan unsur hiburan, permainan, penggunaan warna dan gambar, serta berpikir positif saat proses pembelajaran berlangsung. Karena dengan perasaan tenang, nyaman, senang dan menggunakan warna dan gambar seperti poster dan tulisan bergambar di saat proses pembelajaran akan membantu siswa untuk memasukan informasi ke dalam otaknya, serta meningkatkan daya ingat, minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, untuk mengatasi masalah diatas peneliti mencoba menggunakan Model pembelajaran yang mendekati untuk mengatasi masalah tersebut yaitu, model pembelajaran *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran, karena model *quantum learning* adalah model pembelajaran yang lebih mengedepankan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi dengan “kegembiraan”. Dengan cara menyatukan unsur-unsur hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, dan kesehatan emosional untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan model *quantum learning* ini di dukung dengan pernyataan Bobbi De Porter and Mike Hernacki (2013: 4) yang menyatakan bahwa, bila anak-anak mendapatkan begitu banyak keceriaan di dalam belajar, pasti mereka mendapat “nilai A”.

Sedangkan peta pikiran merupakan suatu cara untuk mengungkapkan hal yang dipikirkan melalui suatu catatan yang menggambarkan hubungan antarkata, warna, dan gambar sehingga materi dapat dipahami dan diingat. Peta pikiran ini di dukung juga oleh pernyataan Buzan dalam Sumarmi (2012: 77) yang menyatakan bahwa, peta pikiran memiliki ciri khas bagan warna, bercabang, dan memunculkan gambar. Gambar merupakan bagian dari kerangka peta pikiran karena gambar “bernilai seribu kata”. Oleh karena itu, gambar sering lebih meningkatkan daya ingat daripada kata, meningkatkan berpikir kreatif dan memori. Sedangkan Wycoff dalam Sumarmi (2012: 78) juga mengemukakan bahwa, peta pikiran akan membantu siswa menyampaikan pesan secara visual ke dalam benak, dan gambar disertai dengan warna dapat menggairahkan dan menenangkan pikiran.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas X SMA Negeri 1 Martapura.
2. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat oleh guru bidang studi Geografi di kelas X SMA Negeri 1 Martapura.
3. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

4. Model *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran belum diterapkan dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Geografi di kelas X SMA Negeri 1 Martapura.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini hanya pada “Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Pendekatan Peta Pikiran, Aktifitas Belajar, dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Martapura Tahun Ajaran 2014/2015”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran oleh guru yang masih tradisional sehingga rendahnya hasil belajar geografi kelas X di SMAN 1 Martapura.

Dengan demikian permasalahan/ pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan aktivitas belajar yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pendekatan peta pikiran dengan aktivitas belajar yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran geografi kelas X SMAN 1 Martapura tahun ajaran 2014/2015.

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pendekatan peta pikiran dengan hasil belajar yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran geografi kelas X SMAN 1 Martapura tahun ajaran 2014/2015.

Atas dasar rumusan masalah tersebut, maka judul penelitian ini adalah “Aktivitas Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Pendekatan Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Martapura, Kabupaten Oku Timur, Provinsi Sumatera Selatan”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk, (1) menganalisis perbedaan aktivitas belajar yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pendekatan peta pikiran dengan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran geografi kelas X SMAN 1 Martapura tahun ajaran 2014/2015, (2) menganalisis perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pendekatan peta pikiran dengan hasil belajar yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran geografi kelas X SMAN 1 Martapura tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, (a) sebagai sarana dalam mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran; (b) mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar; (c) memberikan pengalaman kepada siswa dalam belajar menggunakan model *Quantum Learning*.
2. Bagi guru, sebagai model pembelajaran alternative yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, sebagai informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan model *Quantum Learning*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Subjek

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Martapura tahun ajaran 2014/2015.

2. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran pada mata pelajaran Geografi.

3. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat penelitian adalah di SMAN 1 Martapura.

4. Ruang Lingkup Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran geografi pada materi hidrosfer.