

II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Teori-teori Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut rumusan Kimble dalam Lisnawaty Simanjuntak, dan kawan-kawan (1993: 38) belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam potensi tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari latihan dengan penguatan dan tidak termasuk perubahan-perubahan karena kematangan, kelelahan atau kerusakan pada susunan saraf, atau dengan kata lain bahwa mengetahui dan memahami sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang yang belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 2) mengatakan bahwa belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh individu yang ditandai dengan adanya perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap pada diri individu tersebut.

Sedangkan menurut Lester D. Crow & Alice Crow dalam Roestiyah NK (1998: 8) belajar ialah perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap". Dalam definisi ini dikatakan bahwa seseorang mengalami proses belajar kalau ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dalam menguasai ilmu pengetahuan. Belajar disini merupakan "suatu proses" dimana guru terutama melihat apa yang

terjadi selama murid menjalani pengalaman edukatif, untuk mencapai suatu tujuan.

Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan baik sengaja maupun tidak sengaja yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami sesuatu sehingga terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, baik perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri individu.

Sardiman, A.M. (1994: 33) mengemukakan prinsip-prinsip dalam belajar sebagai berikut:

1. Manusia bereaksi dengan lingkungannya secara keseluruhan, tidak hanya secara intelektual, tetapi juga secara fisik, emosional, sosial dan sebagainya.
2. Belajar adalah penyesuaian diri dengan lingkungan.
3. Manusia berkembang sebagai keseluruhan sejak dari kecil sampai dewasa, lengkap dengan segala aspek-aspeknya.
4. Belajar adalah perkembangan ke arah diferensiasi yang lebih luas.
5. Belajar hanya berhasil, apabila tercapai kematangan untuk memperoleh *insight*.
6. Tidak mungkin ada belajar tanpa ada kemauan untuk belajar, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seluruh organisme.
7. Belajar akan berhasil kalau ada tujuan.

2. Teori-teori Belajar Modern yang Melandasi Model Pembelajaran

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah menggunakan ide-ide.

b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.

c. Teori Pemrosesan Informasi

Teori ini menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali dari otak. Peristiwa mental diuraikan sebagai transformasi-transformasi informasi dari input ke output. Informasi dapat digambarkan sebagai kumpulan kotak-kotak yang dihubungkan dengan garis-garis.

d. Teori Belajar Bermakna Ausabel

Inti dari teori Ausabel tentang belajar adalah belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan dikaitkannya suatu informasi baru pada konsep-konsep relevan yang

terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui siswa.

e. Teori Penemuan Jerome Bruner

Bruner menganggap belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah, serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

f. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Menurut Vygotsky bahwa proses pembelajaran akan terjadi apabila anak-anak bekerja dan menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka disebut *zone of proximal development*, yakni daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini.

2. Landasan Teori Belajar yang Melandasi Perlunya Penggunaan *Quantum Learning* dan Peta Pikiran (Sumarmi, 2012: 82)

Teori belajar yang melandasi perlunya penggunaan peta pikiran ialah teori belajar berpikir kreatif dari Buzan. menurut Buzan dalam teorinya "*Basic Ordering Ideas*" atau tatanan ide dasar adalah kunci untuk membentuk dan mengarahkan proses belajar kreatif dari asosiasi. Belajar berpikir kreatif merupakan suatu proses belajar yang mendorong sikap suka bermain, humor untuk menghasilkan ide-ide kreatif terutama imajinasi asosiasi ide, dan fleksibilitas yang menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang ada.

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rangkaian dari satu kesatuan yang utuh antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang terbentuk dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. (Hosnan, 2014: 189)

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) dalam Hosnan, (2014: 189) menyetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu (1) model interaksi sosial, (2) model pengolahan informasi, (3) model personal humanistik dan (4) model modifikasi tingkah laku.

Hamzah (2008: 25) mengemukakan tentang model pembelajaran sosial, model pembelajaran sosial merupakan pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model yang menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model-model dalam kategori ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat.

Dalam hal ini Hamzah (2008: 25) menyatakan terdapat 3 model pembelajaran yang termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial, yaitu (1) model pembelajaran bermain peran, (2) model pembelajaran sosial, (3) model pembelajaran telaah atau kajian yurisprudensi.

(1) Model Pembelajaran Bermain Peran

Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

(2) Model Simulasi Sosial

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem, sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain.

(3) Model Pembelajaran Telaah Yurisprudensi

Model pembelajaran telaah yurisprudensi adalah model pembelajaran yang ditujukan untuk membantu siswa belajar berfikir secara sistematis tentang isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat.

C. Model *Quantum Learning*

1. Pengertian *Quantum Learning*

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2013: 14) *quantum learning* merupakan gabungan dari sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP (*Neurolinguistik* merupakan suatu penelitian bagaimana otak mengatur informasi) yang disesuaikan dengan teori keyakinan dan metode tersendiri yang telah disesuaikan. Berdasarkan pendapat tersebut, metode pembelajaran *quantum learning* merupakan metode pembelajaran yang mencakup aspek global atau menyeluruh. Dalam hal ini disebut juga sebagai *global learning*.

Pendekatan *global learning* dimaksudkan untuk menutupi kekurangan dalam gaya masing-masing siswa dalam belajar dengan pendekatan berbagai macam segi atau aspek yang ada untuk mempercepat dalam memahami dan menyerap informasi yang diberikan sesuai dengan kecenderungan siswa dalam belajar. Sebagai contoh untuk mengembangkan dan meningkatkan fungsi motor sensorik yang merupakan bagian dari struktur otak yang dapat ditingkatkan dengan kontak langsung atau berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Pada model *quantum learning* banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, salah satunya adalah peta pikiran.

Mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti antara hubungan bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru.

Agus N. Cahyo (2013: 159) mengatakan bahwa *Quantum learning* ialah pengajaran yang dapat mengubah suasana belajar yang menyenangkan serta mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. *Quantum learning* merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang di dalam dan sekitar momen belajar atau suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untuk mendesain suatu proses belajar yang menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Quantum learning ialah kiat, petunjuk strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai

suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Kerangka pemikiran yang dibangun oleh ciri pembelajaran *quantum learning* ini adalah adanya sikap positif yang dibangun dalam diri siswa, dengan menyakinkan siswa bahwa setiap manusia mempunyai kekuatan pikiran yang tidak terbatas. Pembelajaran pada *quantum learning* menuntut setiap siswa untuk bisa membaca secara cepat dan membuat ringkasan berupa catatan sesuai dengan kenyamanan dan kemampuan mereka dalam meringkus pelajaran. (Agus N. Cahyo, 2013: 159).

2. Prinsip-prinsip dalam *Quantum Learning*

Quantum learning model memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Menurut Agus N. Cahyo (2013: 161) Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

a. Segalanya Berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dan kertas yang guru bagikan hingga rancangan pelajaran guru, semuanya mengirim pesan tentang belajar.

b. Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam pengubahan guru mempunyai tujuan. Tujuannya tiada lain adalah mewujudkan pembelajaran dan pencapaian *quantum learning* tersebut.

c. Pengalaman Sebelum Pemberian Nama

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks yang akan menggerakkan rasa ingin tahu kita. Oleh karena itu, proses paling baik terjadi ketika siswa telah mengetahui informasi sebelum mereka memperoleh nama-nama untuk apa yang mereka pelajari.

d. Akui Setiap Usaha

Belajar mengandung risiko, belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah itu, mereka patut mendapat pengakuan atas kecapaian dan kepercayaan diri mereka.

e. Jika Layak Dipelajari, Layak Pula Dirayakan

Perayaan adalah sarapan pelajar sang juara. Perayaan adalah umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

3. Pendukung Model *Quantum Learning*

Dalam belajar *quantum learning*, perlu pendukung agar bisa berjalan dengan baik. Menurut Agus N. Cahyo (2013: 159) Pendukung tersebut harus dibuat oleh guru dan siswa, diantaranya sebagai berikut:

- a. Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid sehingga bisa saling berfungsi sebagai fasilitator.
- b. Bagi kebanyakan orang, belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan, lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal, penataan duduk setengah melingkar tanpa meja, penataan sinar atau cahaya yang baik sehingga peserta merasa santai dan relaks.
- c. Setiap orang mempunyai gaya belajar, bekerja, dan berpikir yang unik, dan berbeda yang merupakan pembawaan alamiah sehingga kita tidak perlu mengubahnya.
- d. Model pelajaran tidak harus rumit tapi harus dapat disajikan dalam bentuk sederhana dan lebih banyak ke suatu kasus nyata atau aplikasi langsung.

- e. Dalam menyerap dan mengolah informasi otak menguraikan dalam bentuk simbol atau asosiatif sehingga materi akan lebih mudah dicerna jika lebih banyak disajikan dalam bentuk gambar, diagram, flow, atau simbol.
- f. Kunci menuju kesuksesan model *quantum learning* adalah latar belakang (*background*) musik klasik atau instrumental yang telah terbukti memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Musik klasik dari Mozart, Bach, Beethoven, dan Vivaldi dapat meningkatkan kemampuan mengingat, mengurangi stres, meredakan ketegangan, meningkatkan energi dan membesarkan daya ingat. Musik menjadikan orang lebih cerdas karena kejiwaan bekerja.
- g. Penggunaan warna dalam *quantum learning* dapat meningkatkan daya tangkap dan ingat sebanyak 78%.
- h. Metode peran dimana siswa berperan lebih aktif dalam membahas materi sesuai dengan pengalamannya melalui pendekatan terbalik yaitu membuat belajar serupa bekerja (pembelajaran orang dewasa).
- i. Umpan balik yang positif akan memotivasi anak untuk berprestasi namun umpan balik negatif akan membuat anak menjadi frustrasi.

4. Kelebihan *Quantum Learning*

Kelebihan *quantum learning* menurut Agus N. Cahyo (2013: 166) adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran *quantum* menekankan perkembangan akademis dan keterampilan. Dalam pendekatan pembelajaran *quantum*, pendidik mampu menyatu dan membaaur pada dunia peserta didik sehingga pendidik bisa lebih

memahami peserta didik. Ini menjadi modal utama yang luar biasa untuk mewujudkan metode yang lebih efektif, yaitu metode belajar mengajar yang lebih menyenangkan.

- Model pembelajaran lebih santai dan menyenangkan, sebab proses belajar diiringi dengan musik. Hal ini untuk mendukung proses belajar karena musik akan meningkatkan kinerja otak sehingga diasumsikan bahwa belajar dengan diiringi musik akan mewujudkan suasana yang lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan lebih mudah diterima.
- Penyajian materi pelajaran yang secara alami merupakan proses belajar yang paling baik, yaitu terjadi ketika siswa telah mendapatkan dan mengalami informasi sebelum mereka memperoleh penjelasan untuk apa yang mereka pelajari. Sehingga, siswa berada pada zona nyaman untuk kemudian sedikit demi sedikit keluar dari zona nyaman untuk melakukan penjelajahan yang sesungguhnya yaitu kegiatan belajar itu sendiri.
- Pada pembelajaran *quantum*, objek yang menjadi tujuan utama adalah siswa. Maka dari itu, guru mengupayakan berbagai interaksi dan menyingkirkan hambatan belajar dengan cara tepat agar siswa dapat belajar secara mudah dan alami. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi pada diri seseorang sehingga secara langsung dapat mempengaruhi proses belajar. Model *quantum learning* dengan teknik peta pikiran (*mind mapping*) memiliki manfaat yang sangat baik untuk meningkatkan potensi akademis (prestasi belajar) maupun potensi kreatif yang dimiliki para siswa.

Selain kelebihan tersebut, menurut Agus N. Cahyo (2013: 168) ada beberapa manfaat lain dari pembelajaran model *quantum learning* yang bisa menjadi kelebihan belajar. Diantaranya sebagai berikut:

1. Sikap positif. Sugesti sangat mempengaruhi terhadap tingkah laku siswa. *Quantum learning* lebih menekankan pada sugesti positif dan lebih menghindari sugesti negatif, tujuannya adalah untuk menanamkan sikap positif pada siswa. Karena, sugesti positif akan mengarahkan pikiran anak terhadap perasaan dan tingkah laku dari suatu keadaan yang dikehendaki.
2. Motivasi. Motivasi dan aktivitas menentukan intensitas usaha anak dalam belajar. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari dengan adanya motivasi, maka seorang anak akan dapat melahirkan suatu prestasi yang baik. Makin tepat motivasi disampaikan, makin berhasil pelajaran itu.
3. Kepercayaan diri. Dengan mengetahui dan melaksanakan beberapa keterampilan yang ada dalam *quantum learning*, seseorang akan merasa percaya diri dengan potensi yang dimilikinya. Sebab, *quantum learning* membimbing seseorang menuju arah keberhasilan, maka ia akan bangga dengan apa yang telah dilakukan.

5. Kelemahan *Quantum Learning*

Kelemahan dari *quantum learning* menurut Tiny Buzan dalam Agus N. Cahyo (2013: 170) adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan guru lebih khusus.

2. Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.
3. Adanya keterbatasan sumber belajar, alat belajar, dan menuntut situasi dan kondisi serta waktu yang lebih banyak.

6. Aplikasi Model *Quantum Learning*

langkah-langkah praktis pembelajaran melalui konsep *quantum learning* menurut De Porter, Bobby, dan Mike Hernachi (2009) dalam Agus N. Cahyo (2013: 276) adalah sebagai berikut:

a. Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini, siswa akan diberi motivasi oleh guru agar siswa dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya dalam hal ini adalah proses belajar.

b. Penataan Lingkungan Belajar

Dalam proses belajar-mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan aman dan nyaman ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

c. Memupuk Sikap Juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu dalam belajar siswa, seorang guru hendaknya jangan segan-segan untuk memberikan pujian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya, tetapi jangan juga mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi. Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan lebih merasa dihargai.

d. Bebaskan gaya belajarnya

Ada berbagai gaya belajar yang dipunyai oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam *quantum learning*, guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswanya dan janganlah terpaku pada suatu gaya belajar saja.

e. Membiasakan mencatat

Belajar akan benar-benar dipahamai sebagai aktifitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai gaya belajar siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar-gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri, simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan atau yang lainnya.

f. Membiasakan Membaca

Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Karena dengan membaca akan menambah perbendaharaan kata, pemahaman, menambah wawasan dan daya ingat. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.

g. Jadikan Anak Lebih Kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik, siswa akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.

h. Melatih Kekuatan Memori

Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

D. Pendekatan Peta Pikiran

1. Pengertian Peta Pikiran

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2013: 152) pendekatan peta pikiran merupakan pendekatan keseluruhan otak yang membuat kita mampu membuat catatan yang menyeluruh dalam satu halaman. Dengan menggunakan citra visual dan perangkat grafis lainnya, peta pikiran akan memberikan kesan yang lebih dalam.

Sedangkan menurut Sumarmi (2012: 75), peta pikiran merupakan suatu cara untuk mengungkapkan hal yang dipikirkan melalui suatu catatan yang menggambarkan hubungan antar kata, warna dan gambar sehingga materi dapat dipahami dan diingat.

Novak dan Gowin dalam Sumarmi (2012: 75), menyatakan bahwa “peta konsep adalah bagan sistematis yang menggambarkan pengertian konseptual seseorang dalam rangkaian pernyataan”. Peta konsep terdiri dari pernyataan-pernyataan yang dihubungkan dengan garis lurus dan kata penghubung. Secara umum peta konsep

dan peta pikiran sama yaitu menggambarkan pikiran seseorang yang diungkapkan melalui tulisan. Yang membedakan yaitu peta pikiran menggunakan kata kunci yang dihubungkan dengan kata kunci lainnya dengan cabang garis lengkung, dimana setiap cabang memiliki warna yang berbeda dengan cabang yang lainnya dan disertai gambar. Peta pikiran dibuat setelah seseorang telah memahami sesuatu dan mengungkapkan hal yang dipikirkannya.

Kelebihan peta pikiran dibanding dengan peta konsep adalah pada warna, cabang, dan gambar. Prinsip peta pikiran disesuaikan dengan prinsip kerja otak, yaitu menghubungkan kemampuan otak kiri (kata, logika) dengan otak kanan (warna, gambar) sehingga seseorang lebih mudah memahami dan mengingat suatu pengetahuan. Oleh karena gambar lebih mengandung seribu makna maka seseorang lebih mampu mengingat gambar daripada kata. Jadi, salah satu tujuan membuat peta pikiran adalah untuk membantu mengingat pengetahuan dengan adanya gambar, warna, dan kata.

Menurut Buzan dalam Sumarmi (2012: 77), peta pikiran adalah alat untuk membuat sketsa ide utama dan melihat dengan cepat dan dengan jelas bagaimana semuanya itu saling berkaitan. Gambar merupakan bagian dari peta pikiran karena 'gambar bernilai seribu kata', artinya gambar banyak menggunakan keterampilan otak besar (warna, bentuk, garis, dimensi tekstur, irama visual, dan terutama imajinasi). Oleh karena itu, gambar sering lebih membangkitkan daya ingat daripada kata, lebih cepat dan berpotensi dalam memicu asosiasi sehingga meningkatkan berpikir kreatif dan memori. Sehubungan dengan itu, Wycoff dalam Sumarmi (2012: 78) juga mengemukakan bahwa dengan menambahkan

gambar pada peta pikiran akan membantu siswa menyampaikan pesan secara visual ke dalam otak, dan penggunaan warna pada gambar akan dapat menggairahkan dan menenangkan pikiran.

2. Membuat Peta Pikiran

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2013: 154) untuk membuat peta pikiran, gunakan pulpen berwarna dan mulailah dari bagian tengah kertas. Kalau bisa, gunakan secara melebar untuk mendapatkan lebih banyak tempat. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain. Misalnya, peta pikiran dilingkupi oleh gambar boklam.
2. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, bergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang.
3. Tulislah kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan.
4. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik. Seperti gambar 2.1 berikut ini:



Sumber: (<http://supersuga.wordpress.com/2008/03/14/peta-pikiran-membuat-sinergi-belajar/>) (diakses pada tanggal 16 November 2014, Pukul 10.33 WIB)

Gambar 2.1 Contoh Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

E. Pembelajaran Geografi

Menurut Wardiyatmoko (2013: 6) ilmu geografi berasal dari bahasa Yunani: *geo* berarti bumi dan *graphein* berarti tulisan. Secara harfiah geografi berarti tulisan tentang bumi. Oleh karena itu, geografi sering disebut ilmu bumi. Akan tetapi, yang dipelajari dalam geografi tidak hanya berfokus pada berbagai hal yang ada di permukaan bumi, tetapi juga benda-benda yang ada di luar angkasa. Nursid Sumaatmadja (2001: 12) menyatakan bahwa pembelajaran geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek keruangan di permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan segala variasinya.

Hasil seminar dan lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI) dalam Wardiyatmoko (2002: 6) menyatakan, bahwa geografi adalah ilmu yang

mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena *geosfer* dengan sudut pandang kewilayahan dan kelingkungan dalam konteks keruangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang aspek keruangan di permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia, dan tentang persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan, dan kelingkungan dalam konteks keruangan. Objek studi geografi tidak lain adalah *geosfer*, yaitu permukaan bumi yang hakikatnya merupakan bagian dari bumi yang terdiri atas *atmosfer* (lapisan udara), *litosfer* (lapisan batuan), *hidrosfer* (lapisan air), *antroposfer* (manusia), dan *biosfer* (lapisan kehidupan).

Berdasarkan teori lingkungan hidup, Wardiyatmoko (2002: 7) menyatakan bahwa permukaan bumi dapat dikelompokkan menjadi tiga lingkungan, yaitu sebagai berikut:

1. Lingkungan fisik atau lingkungan abiotik

Adalah segala sesuatu disekitar manusia yang berupa benda tak hidup, misalnya tanah, udara, air, dan sinar matahari.

2. Lingkungan biologis atau lingkungan biotik

Adalah segala sesuatu di sekitar manusia yang berupa makhluk hidup seperti hewan, tumbuh-tumbuhan, dan manusia itu sendiri.

3. Lingkungan sosial

Adalah segala sesuatu di sekitar manusia yang berwujud tindakan atau aktifitas manusia, baik hubungannya dengan lingkungan alam maupun interaksi antarmanusia.

Tujuan dari pembelajaran geografi adalah agar siswa mampu mempelajari gejala lingkungan alam dan kehidupan di muka bumi serta permasalahan yang dihadapi sebagai akibat saling mempengaruhi antara manusia dan lingkungannya.

F. Aktivitas Belajar

Sardiman (2000: 100) menyatakan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Djamarah (2010: 67) mengemukakan bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik. Sardiman (2003: 95) mengemukakan sebagai berikut:

“Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas belajar. Tanpa adanya aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.”

Dierich dalam Sardiman, (2003: 95) menyatakan bahwa jenis kegiatan siswa digolongkan ke dalam 8 kelompok, sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti: membaca dan memperhatikan.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, dan diskusi.
3. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian dan diskusi.
4. *Writing activities*, seperti: menulis laporan dan menyalin.
5. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Moto activities*, seperti: melakukan percobaan.

7. *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil kesimpulan.
8. *Emosional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas yang diliputi dalam penelitian ini meliputi memperhatikan penjelasan guru, mencari atau mencatat materi pembelajaran, berdiskusi antar siswa antar kelompok, bekerja memecahkan masalah (melakukan penyelidikan), memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan memberikan tanggapan.

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kasmadi dan Nia Siti Sunariah dalam Hamzah (2008: 20) Hasil belajar secara normatif merupakan hasil penilaian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf atau angka. Akan tetapi, secara psikologis menampakkan perubahan perilaku pada siswa.

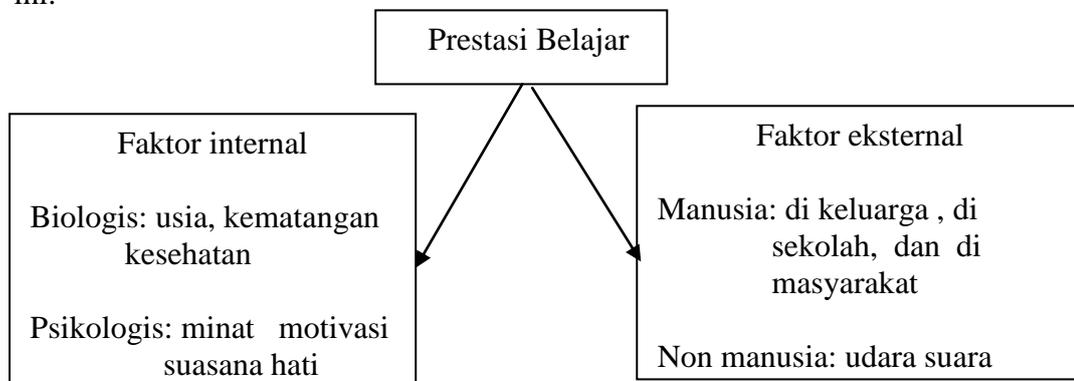
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Suharsimi Arikunto (1993: 20), dapat dibedakan atas dua jenis yaitu, yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor internal, dan faktor yang

bersumber dari luar diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor eksternal.

1. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni faktor biologis dan psikologis. Yang dapat dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan, sedangkan yang dapat dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
2. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar dapat dikategorikan menjadi dua juga, yakni faktor manusia (human) dan faktor non manusia seperti alam benda, hewan dan lingkungan fisik.

Secara ringkas faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar menurut Suharsimi Arikunto (1993:20), dapat digambarkan dalam bagan seperti di bawah ini.



Sumber: Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: PT. Rinaka Cipta.

Gambar 2.2 Faktor-faktor Pengaruh Hasil Belajar

Smith dalam Suharsimi Arikunto (1993: 23) mengemukakan bahwa, di dalam hasil belajar terdapat dua istilah penting yaitu *behavior* (tingah laku) dan

performance (penampilan) yaitu dua istilah yang menunjukkan sesuatu yang dapat diamati oleh orang lain.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 105) menyatakan bahwa indikator keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila telah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus TIK telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Bloom dalam Sardiman (1994: 30) menyatakan bahwa hasil belajar meliputi 3 ranah/matra yaitu:

a. Ranah Kognitif:

- a. *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan)
- b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh).
- c. *Analysis* (menguraikan dan menentukan hubungan).
- d. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, dan membentuk bangunan baru).
- e. *Evaluation* (menilai)
- f. *Application* (menerapkan)

b. Ranah Affective:

- a. *Receiving* (sikap menerima)
- b. *Responding* (memberikan respon)
- c. *Valuing* (nilai)

- d. *Organizatiton* (organisasi)
 - e. *Characterization* (karakterisasi)
- c. Ranah Psychomotor**
- a. *Initiatory level*
 - b. *Pre-routine level*
 - c. *Rountineized level*

3. Tingkatan Keberhasilan Belajar

Keberhasilan proses mengajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Menurut Syaiful Bahri Djamarahh dan Drs Aswan Zain (2010: 107) tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal : apabila *sebagian besar*(76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimmal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

H. Penelitian terdahulu yang Relevan

Fuat Muhclisin, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Pendekatan Peta Pikiran terhadap Prestasi Siswa Pada Pelajaran Teknologi Motor Diesel di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quantum Learning* dengan pendekatan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran Teknologi Motor Diesel di SMK

Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII TKR 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XII TKR 4 sebagai kelas eksperimen angkatan 2012/2013 yang berjumlah masing-masing 32 siswa dan 30 siswa. Pengambilan sampel digunakan acak kelas dengan pengambilan sampel 2 kelas dari jumlah populasi sebanyak 4 kelas. Proses pengumpulan data menggunakan metode test, yaitu pengumpulan data menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah dilaksanakan *treatment*. Analisis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan prestasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan analisis uji t-test. Sebelum dilaksanakan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji instrumen dan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, prestasi siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran terhadap prestasi siswa lebih tinggi bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Teknolodi Diesel di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t sebesar 0,1746 lebih kecil dari t tabel sebesar 2,00. Uji homogenitas pretest kelas kelas kontrol dan eksperimen sebesar ($F_h=1,3366 < F_t=1,89$) sehingga kemampuan awal siswa homogen. Sedangkan *posttest* kelas kontrol 72,78 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,08. Besarnya selisih prestasi siswa antara *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,412%.

Puji Auliyah, Dedi Rohendi, dan Eka Fitrajaya Rahman, penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Tipe *Kinesthetic* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Diklat

Algoritma dan Pemrograman”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain nonekuivalen kontrol grup. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas X SMK TI Garuda Nusantara Cimahi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest*, *posttest*, praktikum, dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan belajar kognitif pada kelas eksperimen sebesar 67,73 sedangkan pada kelas kontrol peningkatannya sebesar 20,12. Sementara berdasarkan hasil belajar psikomotor diperoleh data bahwa 48,48 % siswa pada kelas eksperimen mampu menyelesaikan tes praktek dengan sangat tepat dan 51,52% masuk dalam kategori tepat, sedangkan pada kelas kontrol 21,21% siswa masuk kategori agak tepat, 72,73% masuk dalam kategori tidak tepat, dan 6,06% masuk kategori tepat. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, kesimpulannya adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

I. Kerangka Pikir

Keberhasilan pencapaian prestasi belajar dalam kelas salah satunya tergantung dari proses penyelenggaraan pembelajaran yang dilakukan. Penyelenggaraan pembelajaran salah satu faktor penentunya yaitu guru. Guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik. Oleh sebab itu kualitas dan

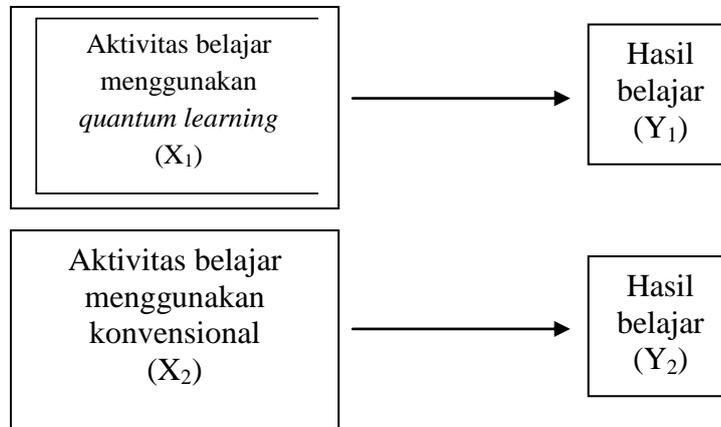
keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih, menyampaikan, menggunakan berbagai sarana, serta fasilitas ataupun strategi, pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang digunakan. Penerapan model yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan menciptakan proses belajar–mengajar yang kondusif, yaitu siswa terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini akan digunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran di SMA Negeri 1 Martapura tahun pelajaran 2014/2015. Dari hasil penelitian akan dibahas tentang aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan pendekatan peta pikiran dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Quantum Learning merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengedepankan pembelajaran yang imajinatif dan teknik-teknik yang efektif dalam belajar. *Quantum learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi dengan kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsur-unsur hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah aktivitas belajar yang menggunakan model *quantum learning* pendekatan peta pikiran dan aktivitas belajar yang menggunakan model konvensional. Variable terikat adalah hasil belajar siswa. Hubungan antara

variabel bebas dan variabel terikat ditunjukkan pada bagan kerangka pikir di bawah ini.



Gambar 2.3. Kerangka Pikir Penelitian

J. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian selesai, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

➤ Hipotesis (1)

H_0 = Tidak 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.

H_1 = 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.

➤ **Hipotesis (2)**

H_0 = Tidak 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.

H_1 = 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.