

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Belajar merupakan proses perkembangan yang dialami oleh siswa menuju ke arah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2004:37) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat pengalaman dan latihan.

Pengalaman dan latihan terjadi melalui interaksi antar individu dan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosialnya.

Dalam proses pembelajaran itu sendiri dikenal beberapa istilah-istilah. Istilah-istilah digunakan metode pembelajaran tertentu istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran dan model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya ditentukan suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual sehingga untuk mengimplementasikannya (Hamalik, 2004:37).

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya metode pembelajaran dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai jalan atau alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa kearah tujuan yang ingin dicapai. Sementara taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.

Quantum ialah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. *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 bagi 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. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa (Ahmad dan Joko:2009.1).

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. Beberapa teknik yang dikemukakan merupakan teknik meningkatkan kemampuan diri yang sudah populer dan umum digunakan. Namun, Bobbi DePorter

mengembangkan teknik-teknik yang sasaran akhirnya ditujukan untuk membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan dan perubahan realitas (yang terkait dengan sifat jurnalisme).

Quantum Learning berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria.

Ia melakukan eksperimen yang disebutnya suggestology (suggestopedia). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Untuk mendapatkan sugesti positif, beberapa teknik digunakan. Para murid di dalam kelas dibuat menjadi nyaman. Musik dipasang, partisipasi mereka didorong lebih jauh. Poster-poster besar, yang menonjolkan informasi, ditempel. Guru-guru yang terampil dalam seni pengajaran sugestif bermunculan.

Selanjutnya Porter dkk mendefinisikan *Quantum learning* sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya.” Mereka mengamsalkan kekuatan energi sebagai bagian penting dari tiap interaksi manusia. Dengan mengutip rumus klasik $E = mc^2$, mereka alihkan ihwal energi itu ke dalam analogi tubuh manusia yang “secara fisik adalah materi”. “Sebagai pelajar, tujuan kita adalah meraih sebanyak mungkin cahaya: interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya”. Pada kaitan inilah, *Quantum Learning* menggabungkan suggestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode tertentu. Termasuk konsep-konsep kunci dari teori dan strategi belajar, seperti: teori otak kanan/kiri, teori otak

triune (3 in 1), pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik), teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik, belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol (metaphoric learning), simulasi/permainan.

Beberapa hal yang penting dicatat dalam *Quantum Learning* adalah sebagai berikut. Para siswa dikenali tentang “kekuatan pikiran” yang tak terbatas. Ditegaskan bahwa otak manusia mempunyai potensi yang sama dengan yang dimiliki oleh Albert Einstein. Selain itu, dipaparkan tentang bukti fisik dan ilmiah yang memberikan bagaimana proses otak itu bekerja. Melalui hasil penelitian Global Learning, dikenalkan bahwa proses belajar itu mirip bekerjanya otak seorang anak 6-7 tahun yang seperti spons menyerap berbagai fakta, sifat-sifat fisik, dan kerumitan bahasa yang kacau dengan “cara yang menyenangkan dan bebas stres”. Bagaimana faktor-faktor umpan balik dan rangsangan dari lingkungan telah menciptakan kondisi yang sempurna untuk belajar apa saja. Hal ini menegaskan bahwa kegagalan, dalam belajar, bukan merupakan rintangan. Keyakinan untuk terus berusaha merupakan alat pendamping dan pendorong bagi keberhasilan dalam proses belajar. Setiap keberhasilan perlu diakhiri dengan “kegembiraan dan tepukan.” (Gordon dan driden:2003:1)

Berdasarkan penjelasan mengenai apa dan bagaimana unsur-unsur dan struktur otak manusia bekerja, dibuat metode pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan kecerdasan linguistik, matematika, visual/spasial, kinestetik/perasa, musikal, interpersonal, personal, dan intuisi. Bagaimana mengembangkan fungsi motor sensorik (melalui kontak langsung

dengan lingkungan), sistem emosional-kognitif (melalui bermain, meniru, dan pembacaan cerita), dan kecerdasan yang lebih tinggi (melalui perawatan yang benar dan pengondisian emosional yang sehat). (Iwan Sugiarto:2004:4) Bagaimana memanfaatkan cara berpikir dua belahan otak “kiri dan kanan”. Proses berpikir otak kiri (yang bersifat logis, sekuensial, linear dan rasional), misalnya, dikenakan dengan proses pembelajaran melalui tugas-tugas teratur yang bersifat ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, serta simbolisme.

Proses berpikir otak kanan (yang bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik), dikenakan dengan proses pembelajaran yang terkait dengan pengetahuan nonverbal (seperti perasaan dan emosi), kesadaran akan perasaan tertentu (merasakan kehadiran orang atau suatu benda), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreatifitas dan visualisasi. Semua itu, pada akhirnya, tertuju pada proses belajar yang menargetkan tumbuhnya “emosi positif, kekuatan otak, keberhasilan, dan kehormatan diri.” Keempat unsur ini bila digambarkan saling terkait. Dari kehormatan diri, misalnya, terdorong emosi positif yang mengembangkan kekuatan otak, dan menghasilkan keberhasilan, lalu (balik lagi) kepada penciptaan kehormatan diri.

Dalam kaitan itu pula, antara lain, *Quantum Learning* mengonsep tentang “menata pentas: lingkungan belajar yang tepat.” Penataan Dari proses inilah, *Quantum Learning* menciptakan konsep motivasi, langkah-langkah menumbuhkan minat, dan belajar aktif membuat simulasi konsep belajar aktif

dengan gambaran kegiatan seperti: “belajar apa saja dari setiap situasi, menggunakan apa yang Anda pelajari untuk keuntungan anda, mengupayakan agar segalanya terlaksana, bersandar pada kehidupan.” Gambaran ini disandingkan dengan konsep belajar pasif yang terdiri dari: “tidak dapat melihat adanya potensi belajar, mengabaikan kesempatan untuk berkembang dari suatu pengalaman belajar, membiarkan segalanya terjadi, menarik diri dari kehidupan.”

Lingkungan ditujukan kepada upaya membangun dan mempertahankan sikap positif. Sikap positif merupakan aset penting untuk belajar bagi peserta didik. *Quantum* dikondisikan ke dalam lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental. Dengan mengatur lingkungan belajar sedemikian rupa, Para pelajar diharapkan mendapat langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar.

Penataan lingkungan belajar ini dibagi dua yaitu: lingkungan mikro dan lingkungan makro. Lingkungan mikro ialah tempat peserta didik melakukan proses belajar (bekerja dan berkreasi). *Quantum Learning* menekankan penataan cahaya, musik, dan desain ruang, karena semua itu dinilai mempengaruhi peserta didik dalam menerima, menyerap, dan mengolah informasi. Ini tampaknya yang menjadi kekuatan orisinalitas *Quantum Learning*. Akan tetapi, dalam kaitan pengajaran umumnya di ruang-ruang pendidikan di Indonesia, lebih baik memfokuskan perhatian kepada penataan lingkungan formal dan terstruktur seperti: meja, kursi, tempat khusus, dan tempat belajar yang teratur. Target penataannya ialah menciptakan suasana

yang menimbulkan kenyamanan dan rasa santai. Keadaan santai mendorong siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan sangat baik dan mampu belajar dengan sangat mudah. Keadaan tegang menghambat aliran darah dan proses otak bekerja serta akhirnya konsentrasi siswa.

Lingkungan makro ialah “dunia yang luas.” Peserta didik diminta untuk menciptakan ruang belajar di masyarakat. Mereka diminta untuk memperluas lingkup pengaruh dan kekuatan pribadi, berinteraksi sosial ke lingkungan masyarakat yang diminatinya. “Semakin siswa berinteraksi dengan lingkungan, semakin mahir mengatasi situasi-situasi yang menantang dan semakin mudah Anda mempelajari informasi baru,” tulis Porter. Setiap siswa diminta berhubungan secara aktif dan mendapat rangsangan baru dalam lingkungan masyarakat, agar mereka mendapat pengalaman membangun gudang penyimpanan pengetahuan pribadi. Selain itu, berinteraksi dengan masyarakat juga berarti mengambil peluang-peluang yang akan datang, dan menciptakan peluang jika tidak ada, dengan catatan terlibat aktif di dalam tiap proses interaksi tersebut (untuk belajar lebih banyak mengenai sesuatu). Pada akhirnya, interaksi ini diperlukan untuk mengenalkan siswa kepada kesiapan diri dalam melakukan perubahan. Mereka tidak boleh terbenam dengan situasi status quo yang diciptakan di dalam lingkungan mikro. Mereka diminta untuk melebarkan lingkungan belajar ke arah sesuatu yang baru. Pengalaman mendapatkan sesuatu yang baru akan memperluas “zona aman, nyaman dan merasa dihargai” dari siswa.

Quantum Learning merupakan perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya. Dan juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Dengan demikian, *Quantum Learning* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Quantum Learning merupakan penerapan cara belajar baru yang lebih melihat kemampuan siswa berdasarkan kelebihan atau kecerdasan yang dimilikinya.

Quantum berarti percepatan atau lompatan. Kerangka pemikiran yang dibangun oleh ciri pembelajaran *Quantum Learning* ini adalah adanya sikap positif yang dibangun dalam diri siswa, dengan meyakinkan siswa bahwa setiap manusia mempunyai kekuatan pikiran yang tidak terbatas. Ada yang beranggapan bahwa otak kita sama dengan otak Einstein. Dengan mempercayai kekuatan pikiran, kita dapat mengetahui dalil tentang otak, bahwa otak harus dilatih dan tidak masalah jika harus digunakan secara terus menerus. Kita hanya tinggal memilih saja, ingin memanfaatkan organ yang paling penting dalam hidup ini atau mengabaikannya sehingga menjadi tidak berguna.

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

pelajaran. Disamping itu, lingkungan belajar yang nyaman juga dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif. Siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah karena lebih mudah untuk fokus kepada penyampaian guru. Pembelajaran pada *Quantum Learning* menuntut setiap siswa untuk bisa membaca secara cepat dan membuat ringkasan berupa catatan. Saat kita belajar adalah saat yang harus dibangun sebagai sesuatu yang menyenangkan. Maksudnya yaitu ada manfaat yang kita dapat dari hasil belajar. Ketika kita merasa bahwa ada manfaat yang kita dapat dari belajar, maka dapat dikatakan proses belajar yang telah kita jalani memperoleh keberhasilan. Bagaimana proses belajar yang baik? Proses belajar yang baik harus dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan, oleh karena itu guru harus mencari cara terbaik untuk membuat siswa merasa nyaman dan bersahabat ketika melakukan kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa fase belajar yang dominan dalam hidup kita yang menunjukkan masa-masa dimana belajar merupakan suatu kebutuhan dan paksaan bagi kita. Masa-masa awal belajar dimulai pada umur satu tahun, fase dimana kita mau tidak mau belajar untuk berjalan. Umur dua tahun yaitu fase belajar berkomunikasi karena keinginan dalam diri untuk bisa berbicara dengan orang lain. Pada umur lima tahun, kita sudah mulai tahu sekitar 90% kata-kata yang kita dengar dari orang lain. Enam tahun, fase kita belajar membaca dan masa-masa penurunan semangat belajar adalah ketika umur tujuh tahun, fase dimana kita mulai menganggap belajar sebagai sesuatu yang menyebalkan dan menakutkan. Oleh sebab itu pada masa ini peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan.

Sebagai tambahan saja, dalam sehari diperkirakan seorang anak menerima sekitar 460 komentar negatif dan hanya 75 komentar positif. Hal inilah yang merupakan kesalahan dari orang-orang terdekat si anak, karena pujian dan motivasi kurang diberikan kepada anak. Anak akan merasa *down* karena merasa kurangnya dukungan dari orang sekitar. Padahal kalau kita telaah, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbagai macam beserta kelebihan dan kekurangannya. Tidak ada salahnya untuk memberikan dukungan kepada anak, karena rasa percaya diri yang diperolehnya seorang anak dapat mengembangkan minat dan bakatnya melalui kecerdasan yang dimilikinya. Macam-macam kecerdasan yang dimaksud tadi diantaranya yaitu : kecerdasan linguistik (kecerdasan berbahasa), logika-matematik, visual atau spasial (mampu mengaitan dan menghubungkan suatu hal secara analiti), kinestetik (gerak sensor motorik), musikal, intrapersonal (mampu mengendalikan emosi dan tahu jati dirinya), dan yang terakhir yaitu interpersonal (bisa berkomunikasi dengan baik dan senang bersosialisasi dengan orang lain).

Otak manusia tumbuh karena adanya stimulus yang berasal dari sensor motorik yang memberikan kontak dengan lingkungan. Selain itu juga adanya sensor emosional-kognitif yang memberikan stimulus misalnya berupa bermain, meniru, mendongeng dalam diri anak. Sedangkan setiap manusia akan mencapai tahap yang lebih tinggi dalam tingkat kecerdasannya sesuai dengan perkembangan otak dan keingintahuannya, yaitu tahap pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli selama bertahun-tahun dipercayai otak manusia terdiri dari dua bagian yaitu otak kanan dan

dan kiri yang mempunyai kemampuan berbeda-beda. Pada otak kiri terdapat bermacam-macam kemampuan, yaitu kemampuan untuk berpikir logis, sekuensial, linear, rasional (beralasan), konvergen, dan vertikal. Sedangkan otak kanan mempunyai kemampuan berpikir secara acak, tidak teratur (fokus berpindah-pindah), mempunyai sifat yang intuitif artinya pemanfaatan fakta yang ada dikembangkan menjadi lebih imajinatif, berpikir secara holistic atau menyeluruh dan terkait, dan pemikirannya divergen dan lateral.

Pendayagunaan otak sangat berpengaruh terhadap tipe belajar yang ditunjukkan oleh seorang anak. Hal itu dapat dilihat dari seberapa aktif dan pasif-kah partisipasi seorang anak dalam menikmati kegiatan belajar yang dilakukannya. Perbedaan yang mencolok diantara keduanya yaitu, pada tipe anak yang belajar aktif, ia akan belajar apa saja dari setiap situasi yang ada, memanfaatkan apa yang dipelajari sebagai keuntungan kita, selalu proaktif, dan bersandar pada kehidupan. Sedangkan tipe pasif merupakan kebalikkan dari tipe aktif. Hal ini bisa dibilang merupakan hal yang negatif, karena seorang anak tidak melihat kesempatan belajar yang ada, selalu mengabaikan peluang berkembang dari apa yang dipelajarinya, reaktif, dan menarik diri dari kehidupan.

Oleh sebab itu, ada baiknya mengenai betapa pentingnya manfaat belajar harus disampaikan kepada peserta didik sehingga siswa tahu apa saja hal-hal positif yang ia peroleh dari belajar. Dan juga agar siswa nantinya meningkatkan kemampuan belajarnya untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, sehingga akan timbul pilihan hidup yang lebih banyak, maka

akhirnya akan timbul rasa percaya diri yang menjadi kekuatan pribadinya. Untuk menciptakan rasa percaya diri tersebut dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah, yaitu setiap selesai atau berhasil mengerjakan suatu tugas, kita bisa merayakannya. Karena perayaan memberikan perasaan keberhasilan, kesempurnaan, kepercayaan diri, dan motivasi untuk langkah berikutnya. Selain faktor internal tersebut, faktor eksternal sangat diperlukan guna menunjang motivasi belajar seorang siswa (Slamet: 2003:5).

Dalam hal ini penataan ruang belajar sangat berpengaruh kenyamanan belajar siswa. Penataan lingkungan belajar meliputi perabotan, pencahayaan, musik, alat bantu visual, penempatan, temperature, tanaman, kenyamanan yang diciptakan oleh siswa maupun guru, dan suasana hati yang timbul dari semuanya itu. Kondisi belajar yang menyenangkan dapat juga dilakukan di rumah, misalnya belajar sambil mendengarkan musik. Keuntungan yang diperoleh dari hal ini yaitu denyut nadi dan tekanan darah menjadi turun dan gelombang otak menjadi lambat sehingga kita akan merasa tenang dan rileks. Mudah saja menemukan gaya belajar yang kita miliki, karena cara belajar yang kita miliki merupakan gabungan dari cara kita menyerap informasi, cara mengatur informasi, dan cara mengolah informasi yang kita dapat. Jika belajar dilakukan dengan bergantung pada kecerdasan anak, maka akan dapat dikelompokkan modalitas belajar, diantaranya yaitu dengan cara melihat (visual), dengan cara mendengar (auditorial), dan dengan cara melalui gerakan (kinestetik), atau ada cara belajar terbaru yang saat ini sudah diaplikasikan oleh berbagai kalangan yaitu yang biasa kita kenal dengan sebutan mind-mapping (peta pikiran) (Toni dan Barry:24:6). Banyak manfaat

dari *mind-mapping* ini, salah satu diantaranya yaitu dapat mempermudah dan meringkas materi yang banyak muatannya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran *Quantum Learning* yakni dengan cara:

1) Kekuatan Ambak

Guru memberikan informasi mengenai apa saja manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi tipe data dasar, tipe data bentukan, runtunan, dan pemilihan untuk diri siswa dan manfaat untuk mempelajari materi berikutnya.

2) Penataan lingkungan belajar

Lingkungan belajar dibuat nyaman mungkin, seperti penerangan yang cukup, posisi duduk yang nyaman, sirkulasi udara yang baik, memutar musik mozart dan barok yang dapat membuat rileks otak namun dapat memberikan semangat dalam belajar.

3) Memupuk sikap juara

Memberikan pujian terhadap siswa yang mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, serta memberikan dorongan semangat terhadap siswa yang belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik agar lebih giat lagi berlatih.

4) Bebaskan gaya belajarnya

Dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada gaya belajar kinestetik, siswa diberi kebebasan seluas-luasnya untuk mengeksplorasi kemampuan kinestetiknya.

5) Jadikan anak lebih kreatif

Siswa diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah sesuai dengan apa yang telah mereka pahami, serta diberikan soal yang harus diselesaikan secara estafet sehingga siswa mampu bekerja sama dengan baik dan mampu melanjutkan rangkaian jawaban soal yang telah dijawab oleh teman sebelumnya.

6) Melatih kekuatan memori anak

Siswa diberikan latihan soal secara bertahap untuk melatih kemampuan memorinya.

7) Rayakan

Setelah selesai, maka siswa merayakannya. Guru memberikan selamat kepada siswa dan setiap siswa memberikan selamat kepada siswa yang lain. Suasana kelas diakhiri dengan tepuk tangan bersama seluruh anggota kelas

Adapun kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Quantum Learning* ini ialah: Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, melatih berpikir nyaman dan menyenangkan. Dan kekurangannya memakan banyak waktu dan banyak siswa yang pasif (Kiranawati, 2007:1).

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2002: 3). Suatu proses belajar

mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses belajar mengajar tersebut. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Djamarah dan Zain (2006: 105) 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 yang telah dicapai, baik secara individual maupun kelompok.

Berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan bukti adanya proses belajar- mengajar antara guru dan siswa. Hasil belajar yang bisa diperoleh siswa setelah pembelajaran dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif Djamarah dan Zain (2006: 105).

Gagne (dalam Dimiyati dan Mujiono, 2002: 10) menyatakan kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa. Kapabilitas siswa tersebut berupa:

1. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilihan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
2. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep

dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan definisi, dan prinsip.

3. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan dalam pencapaiannya. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreatifitas (Slameto, 1991: 131).

Menurut Anderson, dkk (2000: 67-68), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) *Remember* mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu meliputi fakta peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- 2) *Understand* mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
- 3) *Apply* mencakup kemampuan menerapkam metode dan kaidah untuk meghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) *Analyze* mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurai masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- 5) *Evaluate* mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 6) *Create* mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Untuk menilai dan mengukur keberhasilan siswa dipergunakan tes hasil belajar. Terdapat beberapa tes yang dilakukan guru, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilai-nilai yang pada akhirnya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi. Tes ini dibuat oleh guru berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Hasil belajar setiap siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar-lembar jawaban soal ulangan atau ujian dan yang berwujud karya atau benda. Semua hasil belajar tersebut merupakan bahan yang berharga bagi guru dan siswa.

Bagi guru, hasil belajar siswa di kelasnya berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar atau evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan keberhasilan yang memuaskan baik bagi sistem pengajaran, guru dan terutama peserta didik. Akan tetapi pada kenyataannya dalam usaha pencapaian tujuan tersebut terkadang tidak berjalan dengan lancar, sehingga dapat menghambat kemajuan belajar. Hambatan inilah yang harus diketahui agar dapat dihindarkan sehingga tidak menimbulkan kegagalan. Menurut Syah (2002:132) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor Internal (faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik)
 1. Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) diantaranya kondisi kesehatan, daya pendengaran dan penglihatan dan sebagainya.
 2. Aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik, diantaranya yaitu kondisi rohani peserta didik, tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi peserta didik.
- b. Faktor Eksternal (faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik)
 1. Lingkungan sosial, seperti para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas, masyarakat, tetangga, teman bermain, orang tua dan keluarga peserta didik itu sendiri.

2. Lingkungan non sosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar, dapat dipahami sebagai cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.