

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar-Pembelajaran

1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam prilaku atau potensi prilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2007: 39) belajar merupakan proses terbentuknya tingkah laku baru yang disebabkan individu merespon lingkungannya melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau instink. Belajar sebagai proses terarah kepada tercapainya tujuan dari pihak siswa maupun dari pihak guru. Tujuan itu bahkan dapat diidentifikasi dan bahkan dapat diarahkan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sehingga terdapat perubahan sebagai hasil dari pengalaman.

1.2 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, kita menggunakan istilah “proses belajar mengajar” dan “pengajaran”. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah “*intruction*”. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager Udin S. Winataputra (2007: 1-19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. (*intuction is asset of event that affect learners in such a way that learning is facilitated*) Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Oleh karena itu, maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar itu sendiri. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi akibat pembelajaran. Proses belajar bisa juga terjadi dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

2. Aktivitas Belajar

Dalam proses pembelajaran, aktivitas merupakan salah satu faktor penting. Karena aktivitas merupakan proses pergerakan secara berkala dan tidak akan tercapainya proses pembelajaran yang efektif apabila tidak adanya aktivitas. Seperti yang diungkapkan oleh Dave Meiner, Iis Indraeni (2009:10) bahwa “belajar berdasar aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar mengajar”. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah bergerak aktif secara berkala yang melibatkan fisik, pikiran dan semua indera yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Oleh sebab itulah aktivitas dikatakan asas yang sangat penting dalam pembelajaran.

Menurut Usman, Iis Indraeni (2009: 11) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa dapat digolongkan kedalam beberapa bentuk, yaitu:

1. Aktivitas visual (*Visual activities*) meliputi membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
2. Aktivitas lisan (*Oral activities*) meliputi bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan menyanyi.
3. Aktivitas mendengarkan (*Listening activities*) meliputi mendengarkan penjelasan dari guru, mendengarkan ceramah, mendengarkan pengajaran.
4. Aktivitas gerak (*Motor activities*) meliputi senam, atletik, menari.
5. Aktivitas menulis (*Writing activities*) meliputi mengarang, menulis surat, membuat makalah.

3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2001: 22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar ini menurut Bloom diklasifikasikan menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Untuk mendapatkan Hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan di luar individu (Djamarah, 2002: 14).

Dari ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu hasil yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang nampak pada diri individu berupa perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil inilah yang akan menjadi ukuran tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Model *Quantum Teaching*

4.1 Asas Utama

Quantum Teaching berstandarkan pada konsep ini: Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Inilah asas utama-alasan dasar di balik segala strategi, model dan keyakinan *Quantum Teaching*. Arti dari Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke

Dunia Mereka mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia murid sebagai *langkah pertama dalam mengajar*. Mengajar adalah hak yang harus diraih, dan diberikan oleh siswa. Belajar dari segala definisinya adalah kegiatan full contact. Dengan kata lain belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia-pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh di samping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa mendatang. Dengan demikian karena belajar berurusan dengan orang secara keseluruhan, hak untuk memudahkan belajar tersebut harus dibrikan oleh pelajar dan diraih oleh guru.

Jadi, harus diutamakan untuk memasuki dunia mereka/murid karena tindakan ini akan memberikan izin untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan mereka menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Caranya dengan mengaitkan apa yang diajarkan guru dengan sebuah peristiwa, pikiran, atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, seni, rekreasi, atau akademis siswa. Setelah kaitan itu terbentuk, maka guru dapat membawa murid kedalam dunia guru, dan memberikan murid pemahaman guru mengenai isi dunia itu.

Seraya menjelajahi kaitan dan interaksi, baik siswa maupun guru mendapatkan pemahaman baru dan “Dunia Kita” diperluas mencakup tidak hanya para siswa, tetapi juga guru. Akhirnya dengan perhatian yang lebih luas dan penguasaan lebih mendalam ini, siswa dapat membawa apa yang mereka pelajari ke dalam dunia mereka dan menerapkannya pada situasi baru. Bawalah

Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Begitulah dinamika manusia. Dan seperti itulah asas utama *Quantum Teaching*.

4.2 Prinsip-prinsip Model *Quantum Teaching*

Quantum Teaching memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap. Serupa dengan Asas Utama, Bawalah dunia mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka, prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Menurut Deporter (2010: 34) prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Segalanya berbicara
Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh dan rancangan pembelajaran semuanya memberikan pesan tentang belajar.
2. Segalanya bertujuan
Semua yang terjadi dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan.
3. Pengalaman sebuah konsep
Otak kiri berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh untuk apa yang mereka pelajari. dari pengalaman guru dan siswa dapat memperoleh banyak konsep.
4. Akui setiap usaha
Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.
5. Jika layak di pelajari, Maka layak pula dirayakan
Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Kerangka rancangan Belajar *Quantum Teaching* yang dikenal sebagai **TANDUR**. Menurut Deporter (2010: 33) yaitu:

1. TUMBUHKAN. Tumbuh- kan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaat BAgiKU “ (AMBAK), 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 “masukan”
4. DEMONSTRASIKAN. Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk ‘menunjukkan bahwa mereka tahu”

5. ULANGI. Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan , “Aku tahu dan memang tahu ini”.
6. RAYAKAN. Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan

Saat menerapkan kerangka ini dalam proses pembelajaran dan perancangan pelajaran di dalam kelas, pedoman dibawah ini dapat membantu yaitu:

1. TUMBUHKAN dalam proses belajar mengajar penyertaan menciptakan jalinan dan kepemilikan bersama atau kemampuan saling memahami. Penyertaan akan memanfaatkan pengalaman mereka, mencari tanggapan “Yes” dan mendapatkan komitmen untuk menjelajah (menggali kemampuan). Mengatur hasil dan menciptakan AMBAK dan minat belajar. Guru dapat melakukan ini dengan mudah seraya menyertakan siswa sekaligus tetap menyimpan kejutan dalam belajar.
2. ALAMI dalam proses belajar mengajar unsure ini member pengalaman kepada siswa, dan memanfaatkan hasrat alami otak untuk menjelajah. Pengalaman membuat proses mengajar menjadi mudah untuk memanfaatkan pengetahuan dan keingintahuan mereka. Cara yang terbaik agar siswa memahami informasi adalah dengan kegiatan yang memfasilitasi diri mereka. Pada kesempatan ini perankan unsur-unsur pelajaran baru dalam bentuk sandiwara. Ada tugas kelompok dan kegiatan yang mengaktifkan pengetahuan yang sudah mereka miliki.
3. NAMAI dalam proses belajar mengajar penamaan memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan, dan mendefinisikan. Penamaan dibangun di atas pengetahuan dan keingintahuan siswa saat itu. Penamaan adalah saatnya mengajarkan konsep ketrampilan berpikir, dan

strategi belajar. Gunakan susunan gambar, warna, alat bantu, dan kertas tulis.

4. DEMONSTRASIKAN dalam proses belajar mengajar memberi siswa peluang untuk menerjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka ke dalam pembelajaran yang lain, dan ke dalam kehidupan mereka. Pada dasarnya siswa membutuhkan kesempatan yang sama untuk membuat kaitan, berlatih dan menunjukkan apa yang mereka ketahui.
5. ULANGI dalam proses belajar mengajar pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “Aku tahu bahwa aku tahu ini”. Jadi, pengulangan harus dilakukan secara multimodalitas dan multikecerdasan, lebih baik dalam konteks yang berbeda. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajarkan pengetahuan baru mereka kepada orang lain (kelas lain, dan kelompok lain).
6. RAYAKAN dalam proses belajar perayaan member rasa dengan menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan. Sekali lagi, jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan!. Pada saat belajar siswa membutuhkan penguatan yang sama dalam belajar dengan sebuah pujian atau sebuah kata-kata yang membangkitkan semangat belajar mereka dan bernyanyi bersama. Hal itu memperkuat kesuksesan siswa dan memberi siswa motivasi untuk mencobanya berulang-ulang.

Pada model *quantum teaching* ini akan diterapkan dengan kerangka TANDUR pada proses pembelajaran di dalam kelas yang akan menjadikan lingkungan belajar efektif dan menyenangkan bagi siswa dan guru.

5. Mata Pelajaran Geografi

Geografi adalah salah satu ilmu yang mempelajari hubungan kausal gejala-gejala muka bumi, baik fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya, melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional untuk kepentingan program, proses dan keberhasilan pembangunan (Bintarto: 1961). Proses belajar geografi merupakan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam memahami geografi secara keseluruhan. Guru disini berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai dalam tujuan proses pembelajaran memerlukan kondisi lingkungan belajar yang kondusif.

Mata pelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang fenomena-fenomena di bumi, baik dari lingkungan sehari-hari. Peserta didik dituntut untuk memahami objek material geografi bukan hanya system sosial atau lingkungan manusia, tetapi juga pada sistem fisik dalam ilmu geografi. Tujuan dari pembelajaran geografi adalah agar siswa mampu memahami gejala lingkungan alam baik dalam sudut pandang kelingkungan, kewilayahan dan keruangan.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka bahwa proses pembentukan pengetahuan pada pembelajaran melalui model *Quantum Teaching* yang menekankan pada keaktifan siswa secara fisik dan emosional. Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan harapan proses belajar dapat berjalan efektif. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kesiapan siswa dan metode pembelajaran.

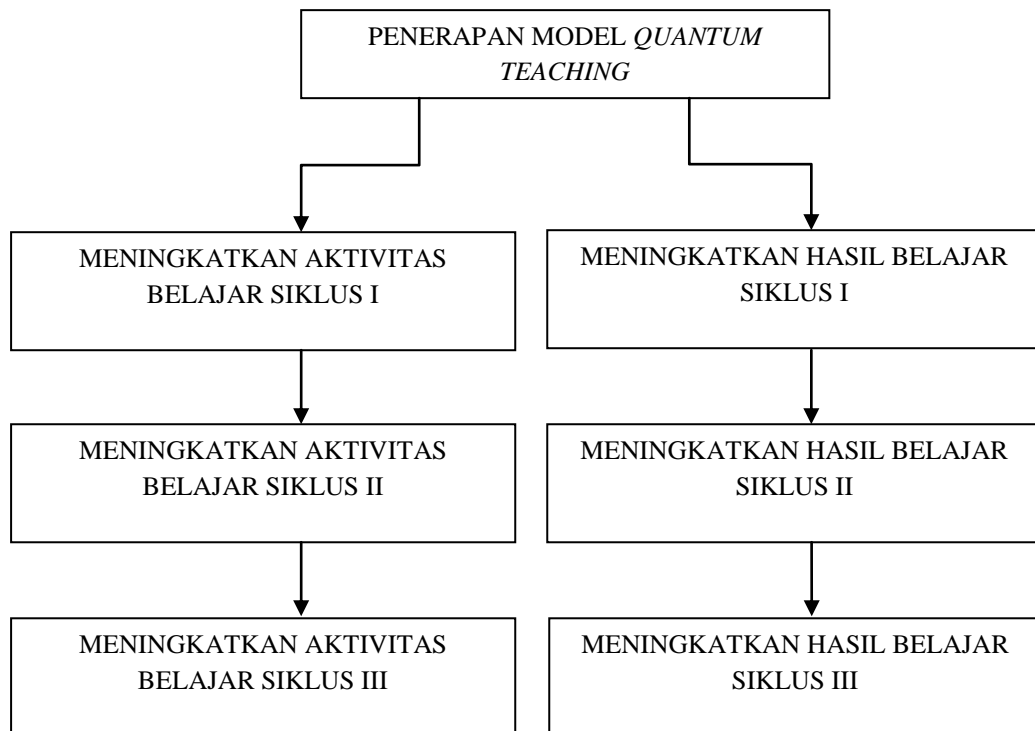
Quantum Teaching adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di luar moment belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsure-unsur belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa (Bobbi Deporter, 2010: 34).

Quantum Teaching merangkaikan yang paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multiseluler, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi.

Hasil yang diharapkan dari penggunaan metode *Quantum Teaching* pada siswa sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengembangkan potensi diri dalam menguasai materi geografi
2. Siswa berkesempatan melatih keberanian berbicara dan mengungkapkan pendapat
3. Meningkatkan pemahaman siswa yang ditunjukkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar
4. Meningkatkan rasa solidaritas dan bekerja sama dalam keadaan soial.

Dengan demikian model *Quantum Teaching* dalam pembelajaran geografi diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang positif seperti halnya siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan baik.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara pada penelitian yang akan dilakukan. Termasuk dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, hipotesis dibutuhkan sebagai acuan peneliti, yang disebut dengan hipotesis tindakan. Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran geografi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Penerapan model *Quantum Teaching* pada mata pelajaran geografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.