

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pembelajaran IPS

1. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*” Sapriya (2009: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, *humaniora*, *sains* bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (2009: 20).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan-ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001: 9). Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan *humaniora*, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di

lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Hakikat tujuan mata pelajaran IPS menurut (Chapin, J.R, Messick, R.G. 1992: 5) dalam Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15) dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah/ memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/ sikap(*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam kehidupan sosial.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 67), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun *National Council For The Social Studies* (NCSS), sebagai organisasi para ahli *Social Studies* menjadi sumber rujukan selama ini merumuskan tujuan pembelajaran Pengetahuan Sosial yaitu mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan ketrampilan memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial, serta dalam banyak hal termasuk *humaniora* dan sains dalam Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15).

Kedua tujuan utama pembelajaran Pengetahuan Sosial tersebut, tidak terpisahkan dan merupakan satu kesatuan yang terintegrasi, saling berhubungan dan saling melengkapi. Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15) Pengetahuan Sosial mempunyai peran membantu dalam menyiapkan warga negara demokratis dengan penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan didukung oleh penguasaan disiplin ilmu-ilmu sosial. Tujuan dari penelitian ini agar para siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan *humaniora*, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Beberapa pengertian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar ilmu sosial seperti geografi, sejarah, antropologi, dan psikologi untuk diajarkan pada jenjang pendidikan.

Definisi kata pembelajaran dan definisi kata IPS seperti yang telah dikemukakan di atas di gabung menjadi satu pengertian maka pembelajaran IPS adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan berkaitan dengan isu-isu sosial dan kewarganegaraan untuk diajarkan disetiap jenjang pendidikan dengan menggunakan metode dan model pembelajaran efektif dan efisien.

3. Fungsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dan masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dan perpaduan. Untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik, sudah sewajarnya bila guru mengetahui dengan benar fungsi dan peranan mata pelajaran IPS. Fungsi pembelajaran IPS menurut Ishack (Winataputra, 2007) diantaranya yaitu:

- a. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS.
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.

- f. Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*).
- g. Memupuk diri serta mengembangkan minat siswa terhadap IPS.

Fungsi pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah untuk menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan daya kreatif dan inovatif siswa serta memberi bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

4. Tingkat Kesiapan Belajar Siswa dalam IPS

Menurut Connel dan kawan-kawan tingkat kesiapan belajar dapat dibagi menjadi:

a. Kesiapan kognitif

Kesiapan kognitif bertalian dengan hal-hal tentang pengetahuan, berpikir, dan penalaran. Kesiapan kognitif dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, bergantung kepada kematangan intelektual. Kedua ialah latar belakang, pengalaman, dan tingkat pencapaian. Ketiga, struktur pengetahuan yang telah dimiliki. Keempat, penyajian bahan belajar yang baru.

b. Kesiapan afektif

Banyak guru dan petugas bimbingan yang menganggap anak yang mempunyai kemampuan intelektual tinggi tetapi kurang berhasil belajar adalah karena kurang siap secara afektif. Afektif merupakan sikap anak pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Walaupun pengaruh keberhasilan belajar adalah tingkat kesiapan secara keseluruhan namun yang sering ditonjolkan adalah kesiapan kognitif. Oleh karena itu Bruner beranggapan bahwa kesiapan sesuai dengan perkembangan intelektual anak. Kedua hal itu akan terbangkit apabila para siswa turut terlibat dengan aktif

dalam peristiwa belajar (Djodjo dkk, 1992: 68). Cukup disayangkan bahwa bahan belajar dalam pengajaran IPS kurang populer di kalangan anak. Kurang populer IPS ini bertambah karena anak tampaknya kurang peduli. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS perlu di amati kapan kesiapan anak belajar dapat dirangsang. Hal ini perlu dilakukan karena kesiapan merupakan paduan antara lingkungan belajar dan suasana belajar. Lingkungan belajar dengan tantangan seperti itulah anak di bawah dorongan guru siap belajar. Siswa yang belajar IPS terdiri dari anak-anak yang beraneka umur dan perkembangannya (Djodjo dkk, 1992: 69).

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kesiapan anak dalam belajar dapat dinilai dengan aspek kognitif dan afektif dengan memahami sifat anak dalam belajar dan proses pengajaran IPS di dalam kelas.

B. Kajian Hasil Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi baru secara keseluruhan, hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 13). Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004: 127) belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Belajar merupakan salah satu aktifitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap Winkel (2004: 59). Perubahan itu bersifat konstan berbekas. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitudes*) Bell-Gredler (Udin S, 2008: 1.5).

Disimpulkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan individu atau manusia untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan dalam interaksinya dengan lingkungan dimana perubahan tingkah laku hasil belajar tersebut bersifat positif.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 157) mendefinisikan pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Udin S. Winataputra (2008: 1.18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut Udin S. Winataputra (2008: 1.18).

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan inti dari pendidikan untuk dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap sehingga menghasilkan kualitas belajar yang baik pada diri peserta didik.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004: 127) semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Nana Sudjana (2005: 3) mengatakan hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Anak berhasil ialah dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berpusat pada siswa dirasakan memberikan petunjuk yang terarah bagi perkembangan alat evaluasi belajar, memilih materi dan kegiatan pembelajaran, penetapan media dan alat pengajaran. Menurut Benjamin Bloom yang dikutip Syaiful Sagala (2010: 156-160) dilihat dari kawasan (domain) atau bidang yang dicakup, tujuan-tujuan pendidikan dalam pengajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan kognitif

Tujuan kognitif adalah tujuan yang lebih banyak berkenaan dengan perilaku dalam aspek berpikir/ intelektual. Ada enam tingkatan dalam domain kognitif yang berlaku juga untuk tujuan-tujuan dalam domain ini yaitu:

a. Pengetahuan/ ingatan (*knowledge*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal dan mengingat materi yang sudah dipelajari dari sederhana sampai pada hal-hal sukar. Pada umumnya unsur pengetahuan ini menyangkut hal-hal yang perlu diingat seperti bahasan, peristilahan, ide, gejala, rumus-rumus, pasal, hukum, dalil, nama orang, nama

tempat, dan lain-lain. Tujuan dalam tingkatan pengetahuan ini termasuk kategori paling rendah dalam domain kognitif.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Aspek pemahaman ini mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari bahan maupun materi. Siswa mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

c. Penerapan/ aplikasi (*application*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan atau menggunakan ide-ide umum, metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya yang sudah dimiliki pada situasi baru dan kongkrit, menyangkut penggunaan aturan, prinsip, dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu. Maksudnya ialah mampu mengubah, mengoprasikan, dan menggunakan.

d. Analisis (*analysis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu bahan atau keadaan ke dalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian, sehingga struktur dan aturannya lebih dapat dipahami. Kata kerjanya yaitu mampu menguraikan, memisahkan, memperinci.

e. Sintetis (*synthesis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek sintetis ini memerlukan tingkah laku yang kreatif, kemampuan sintetis (membentuk) relatif lebih tinggi dari kemampuan analisis (menguraikan), sehingga untuk menguasainya diperlukan kegiatan belajar yang lebih kompleks.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan berdasarkan kriteria tertentu.

2. Tujuan Afektif

Tujuan-tujuan afektif adalah tujuan-tujuan yang banyak berkaitan dengan aspek perasaan, nilai, sikap, dan minat perilaku peserta didik atau siswa. Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran etika dan moral yang akan meningkatkan kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran lainnya di sekolah. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Mansia bahwa domain afektif berdasarkan lima kategori yaitu:

a. Penerimaan (*receiving*)

Aspek ini mengacu pada kepekaan dan kesediaan menerima dan menaruh perhatian terhadap nilai tertentu, seperti kesediaan menerima norma-norma disiplin yang berlaku di sekolah. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

b. Pemberian respon (*responding*)

Aspek ini mengacu pada kecenderungan memperlihatkan reaksi terhadap norma tertentu. Menunjukkan kesediaan dan kerelaan untuk merespon, memperhatikan secara aktif, turut berpartisipasi dalam suatu kegiatan, serta merasakan kepuasan dalam merespon, misalnya mulai berbuat sesuai tata tertib disiplin yang telah diterimanya, aspek ini satu tingkat di atas penerimaan.

c. Penghargaan/ penilaian (*valuing*)

Aspek ini mengacu kepada kecenderungan menerima suatu norma tertentu, menghargai suatu norma, memberikan penilaian terhadap sesuatu dengan memposisikan diri sesuai dengan penilaian itu, dan mengikat diri pada suatu norma.

d. Pengorganisasian (*organization*)

Aspek ini mengacu pada proses membentuk konsep tentang suatu nilai serta menyusun suatu sistem nilai-nilai dirinya. Pada taraf ini seseorang mulai memilih nilai-nilai yang disukai, misalnya tentang norma-norma disiplin, dan menolak nilai-nilai lain.

e. Karakterisasi (*characterization*)

Aspek ini mengacu pada pembentukan pola hidup, aspek ini mengacu pada proses mewujudkan nilai-nilai dalam pribadi sehingga merupakan watak, dimana norma itu tercermin dalam pribadinya.

3. Tujuan Psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar

tertentu. Tujuan-tujuan psikomotor adalah tujuan-tujuan yang banyak berkenaan dengan aspek keterampilan motorik atau gerak dari peserta didik atau siswa.

Menurut Elizabeth Simpson domain psikomotor terbagi atas tujuh kategori yaitu:

a. Persepsi (*perception*)

Aspek ini mengacu pada penggunaan alat indra untuk memperoleh kesadaran akan suatu objek atau gerakan dan mengalihkannya.

b. Kesiapan (*set*)

Aspek ini mengacu pada kesiapan memberikan respon secara mental, fisik, maupun perasaan untuk suatu kegiatan.

c. Respon terbimbing (*guided response*)

Aspek ini mengacu pada pemberian respons perilaku, gerakan-gerakan yang diperlihatkan dan didemonstrasikan sebelumnya.

d. Mekanisme (*mechanical response*)

Aspek ini mengacu kepada keadaan dimana respon fisik yang dipelajari telah menjadi kebiasaan.

e. Respons yang kompleks (*complex response*)

Aspek ini mengacu pada pemberian respon atau penampilan perilaku atau gerakan yang cukup rumit dengan terampil dan efisien.

f. Penyesuaian pola gerakan atau adaptasi (*adjustment*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menyesuaikan respon atau perilaku gerakan dengan situasi yang baru.

g. Originasi

Aspek ini mengacu pada kemampuan menampilkan pola-pola gerak gerik yang baru, dalam arti menciptakan perilaku dan gerakan baru dilakukannya atas prakarsa atau inisiatif sendiri.

Dengan memperhatikan penggolongan tujuan pengajaran tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dalam menentukan metode, pendekatan, media dan penentuan alokasi waktu belajar mengacu pada penggolongan tujuan tersebut yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini menfokuskan pada hasil belajar aspek kognitif dan hasil belajar aspek afektif karena untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV A SD N Gentan.

C. Kajian Karakteristik Anak SD

Individu memiliki ciri dan sifat atau karakteristik bawaan (*heredity*) dan karakteristik diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan merupakan karakteristik keturunan yang dimiliki sejak lahir, baik faktor biologis maupun faktor sosial (Sunarto dan Agung, 2006: 4). Namun kemudian makin disadari bahwa yang dipikirkan dan dikerjakan seseorang, atau dirasakan oleh seorang anak, remaja atau dewasa, merupakan hasil dari perpaduan antara faktor-faktor biologis dari pengaruh lingkungannya (Sunarto dan Agung, 2006: 4). Dikehidupannya, manusia berhubungan dengan manusia lain dan lingkungan di luar dirinya. Sunarto dan Agung (2006: 11-16), menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan individu adalah:

a. Perbedaan kognitif

Menurut Bloom, proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah, menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai *taxonomy Bloom*, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga kemampuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kemampuan kognitif

Kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2) Kemampuan afektif

Berkaitan dengan sikap dan nilai. Mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

3) Kemampuan psikomotorik

Psikomotorik merupakan kemampuan melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik.

b. Perbedaan individual dalam kecakapan bahasa

Bahasa merupakan salah satu kemampuan individu yang sangat penting dalam kehidupannya. Setiap individu dalam berbahasa berbeda-beda, kemampuan berbahasa merupakan kemampuan seseorang untuk menyatakan buah pikirannya dalam bentuk ungkapan kata dan kalimat yang penuh makna, logis, dan sistematis. Kemampuan berbahasa tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dan faktor lingkungan. Faktor-faktor lain yang juga penting antara lain adalah faktor fisik, terutama organ berbicara.

c. Perbedaan dalam kecakapan motorik

Kecakapan motorik atau kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi kerja saraf motorik yang dilakukan oleh syaraf pusat untuk melakukan kegiatan. Kemampuan motorik dipengaruhi oleh kematangan pertumbuhan fisik dan tingkat kemampuan berpikir. Karena kematangan pertumbuhan fisik dan kemampuan berpikir setiap orang berbeda-beda, maka hal itu membawa akibat terhadap kecakapan motorik setiap individu akan berbeda-beda pula.

d. Perbedaan dalam latar belakang

Minat dan sikap individu terhadap sekolah dan pada mata pelajaran tertentu, kebiasaan-kebiasaan kerjasama, kecakapan atau kemauan untuk berkonsentrasi pada bahan-bahan pelajaran, dan kebiasaan-kebiasaan belajar semuanya merupakan faktor-faktor perbedaan diantara para siswa. Begitu juga lingkungan sekitarnya, baik lingkungan sosial maupun lingkungan fisik akan memberikan pengaruh yang berbeda-beda.

e. Perbedaan dalam bakat

Bakat merupakan kemampuan khusus yang dibawa sejak lahir. Kemampuan tersebut akan berkembang dengan baik apabila mendapatkan rangsangan dan pemupukan secara tepat. Bakat tidak dapat berkembang sama sekali, manakala lingkungan tidak memberikan kesempatan untuk berkembang, dalam arti tidak ada rangsangan dan pemupukan yang menyentuhnya. Dalam hal inilah makna pendidikan menjadi penting artinya.

f. Perbedaan dalam kesiapan belajar

Kondisi fisik sehat, dalam kaitannya dengan kesehatan dan penyesuaian diri yang memuaskan terhadap pengalaman-pengalaman, disertai dengan rasa ingin tahu amat besar terhadap orang-orang dan benda-benda, membantu perkembangan kebiasaan berbahasa dan belajar yang diharapkan. Sikap apatis, pemalu, dan kurang percaya diri, akibat dari kesehatan kurang baik mempengaruhi perkembangan pemahaman dan ekspresi diri.

D. Kajian *Quantum Teaching*

1. Pengertian *Quantum Teaching*

Quantum teaching dimulai di SuperCamp, sebuah program percepatan *quantum learning* ditawarkan Learning Forum, yaitu sebuah perusahaan pendidikan Internasional yang menekankan perkembangan ketrampilan akademis dan keterampilan pribadi (DePorter, 2006: 4). *Quantum teaching* adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitasi SuperCamp (DePorter, 2006: 4). Diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Lozanov), *Multiple Intelligences* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programming* (Grinder dan Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning* (Johnson dan Johnson), dan *Elements of Effective Instruction* (Hunter) Bobbi DePorter (2006: 4). *Quantum teaching* merangkaikan paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, akhirnya

akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi Bobbi DePorter (2006: 4) .

Quantum teaching adalah mengubah belajar meriah dengan segala nuansanya, juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan untuk memaksimalkan momen belajar (Syaiful Sagala, 2010: 108). *Quantum teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Udin Syaefudin (2010: 127) Istilah “*Quantum*” dipinjam dari dunia ilmu fisika berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Pembelajaran *quantum* mengubah bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru serta siswa menjadi cahaya sehingga bermanfaat bagi kemajuan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

Adanya proses pengubahan belajar meriah dengan segala nuansanya, penyertaan segala kaitan, interaksi dan perbedaan memaksimalkan momen belajar, fokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, seluruhnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran *quantum*.

Beberapa pendapat di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa *Quantum teaching* merupakan proses belajar mengajar efektif, karena menekankan kepada keaktifan siswa dalam interaksi belajar dan kemampuan guru dalam memaksimalkan momen belajar dengan cara menggunakan unsur pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi di dalam kelas.

2. Asas Utama *Quantum Teaching*

Quantum teaching berstandar pada konsep “Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka” (Bobbi DePorter, 2006: 6). Asas ini terletak pada kemampuan guru untuk menjembatani jurang antara dua dunia yaitu guru dengan siswa. Artinya bahwa tidak ada sekat-sekat yang membatasi antara seorang guru dan siswa sehingga keduanya dapat berinteraksi dengan baik. Hal itu mengingatkan pada pentingnya memasuki dunia murid sebagai langkah pertama. Memasuki terlebih dahulu dunia siswa berarti akan memberi izin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Guru sudah dapat memasuki dunia siswa dan diterima dengan baik oleh siswa maka sudah saatnya pula siswa diajak untuk memasuki dunia lain. Pelajaran yang diperoleh siswa tersebut dapat diterapkan pada situasi baru dalam kehidupan lingkungannya.

Mengaitkan sebuah peristiwa, pikiran atau perasaan dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademis siswa. Kaitan itu terbentuk, dengan mudah dunia siswa dibawa ke dunia guru atau pengajar (Bobbi DePorter, 2006: 7). Guru akan memberikan pemahaman tentang isi dunia itu dan memberikan layanan terbaik kepada anak didik, dengan menciptakan lingkungan menyenangkan.

3. Prinsip dan Strategi *Quantum Teaching*

Menurut Bobby DePorter (2006: 7-8) *Quantum Teaching* memiliki lima prinsip yang mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

a. Segalanya berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran semuanya mengirim pesan tentang belajar. Maksudnya bahwa seluruh lingkungan kelas hendaknya dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, ini berarti rancangan kurikulum dan rancangan pembelajaran guru, informasi, bahasa tubuh, tindakan, gerakan dan seluruh kondisi lingkungan haruslah dapat berbicara membawa pesan belajar bagi siswa. Segalanya berbicara kaitannya dalam penelitian ini adalah saat guru membagikan gambar-gambar alur produksi dan siswa dapat membaca gambar tersebut.

b. Segalanya bertujuan

Maksudnya segala pengubahan pembelajaran tanpa kecuali harus mempunyai tujuan jelas dan terkontrol. Sumber dan fasilitas yang terlibat dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik. Segalanya bertujuan kaitannya dalam penelitian ini adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah siswa mempelajari materi.

c. Pengalaman sebelum pemberian nama

Otak kita 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 memperoleh nama untuk apa dipelajari. Maksudnya sebelum siswa belajar memberi nama (mengidentifikasi, mengkonseptualisasi, membedakan, mengkategorikan) hendaknya telah memiliki

pengalaman informasi yang terkait dengan upaya pemberian nama tersebut. Pengalaman sebelum pemberian nama jika dikaitkan pada penelitian ini adalah tindakan ketika guru memberikan lembar kerja siswa kemudian siswa mengerjakan sesuai dengan pengalamannya.

d. Mengakui setiap usaha

Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, siswa patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri. Maksudnya semua usaha yang telah dilakukan siswa harus memperoleh pengakuan guru dan siswa lainnya. Pengakuan ini penting agar siswa selalu berani melangkah ke bagian berikutnya dalam pembelajaran. Mengakui setiap usaha bila dikaitkan dengan penelitian ini adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi dan guru menguatkan serta memberikan kesimpulan bersama.

e. Merayakan keberhasilan

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Maksudnya setiap usaha dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pantas dirayakan. Perayaan ini diharapkan memberi umpan balik dan motivasi untuk kemajuan dan peningkatan hasil belajar berikutnya. Merayakan keberhasilan bila dikaitkan dengan penelitian ini adalah siswa dan kelompok terbaik mendapatkan bintang prestasi dan tepuk tangan.

4. Strategi Belajar *Quantum Teaching*

Menurut Bobby DePorter (2006: 10), *Quantum teaching* memiliki strategi belajar yang dikenal dengan istilah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan), yang mempunyai makna:

a. Tumbuhkan

Maksudnya dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi untuk belajar dan memahami “Apa Manfaatnya Bagiku” (AMBAK), dan memanfaatkan kehidupan pelajar. Penerapan dalam penelitian ini adalah guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan apersepsi menarik membawakan gambar atau media.

b. Alami

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Maksudnya berikan pengalaman nyata kepada siswa untuk mencoba. Tindakan guru dalam penelitian ini adalah siswa mencoba mengerjakan materi sesuai dengan pengalaman nyata siswa dari lingkungan sosial.

c. Namai

Sediakan kata kunci, konsep, rumus, model, strategi; sebuah “masukan”. Siswa merencanakan untuk membuat laporan hasil diskusi secara lengkap.

d. Demonstrasikan

Sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukan bahwa mereka tahu. Hasil alami dan namai kemudian dipresentasikan di depan kelas untuk dipertanggung jawabkan kepada setiap anggota kelompok.

e. Ulangi

Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “Aku tahu bahwa aku memang tahu ini”. Maksudnya beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap siswa merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bisa. Penerapan pada penelitian ini guru memberikan penguatan dengan mengulangi apa yang telah siswa pelajari agar tidak terjadi salah konsep.

f. Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Bintang prestasi dan tepuk tangan merupakan sebuah perayaan untuk menghargai hasil siswa secara optimal.

5. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model quantum teaching hampir sama dengan sebuah simfoni, dalam simfoni terdapat banyak unsur, dan di dalam *quantum teaching* unsur tersebut digolongkan menjadi dua bagian. Menurut Bobbi DePorter (2006: 14) unsur tersebut yaitu:

a. ***Unsur Konteks***, yaitu unsur pengalaman

Kelas dapat menjadi “rumah” tempat siswa tidak hanya terbuka terhadap umpan balik, tetapi juga mencarinya; tempat siswa belajar mengakui dan mendukung orang lain; tempat siswa mengalami kegembiraan dan kepuasan,

memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Dimensi konteks dalam pembelajaran *quantum* dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu:

1) Suasana belajar yang menggairahkan

Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang memberdayakan siswa. Mencakup bahasa lisan guru, cara menjalin simpati dengan siswa, dan sikap guru terhadap sekolah serta belajar. Suasana yang penuh dengan kegembiraan membawa kegembiraan pula dalam belajar. Mengutip Walberg dan Greenberg (1997) DePorter mengatakan dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama mempengaruhi belajar akademis. Keadaan ruangan menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi. Bahan-bahan kunci untuk membangun suasana baik adalah niat, hubungan, kegembiraan, dan ketakjuban, pengambilan risiko, rasa saling memiliki, dan keteladanan. Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah guru menggunakan pendekatan *student center* sehingga siswa aktif dalam belajar. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan menarik untuk menggairahkan siswa dalam menjawab.

Guru secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaannya, kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan. Kegembiraan ini akan membuat siswa siap belajar dengan lebih mudah dan antusias.

2) Landasan yang kukuh

Landasan kukuh adalah kerangka kerja; tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi guru dan siswa sebuah

pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar. Aspek-aspek setiap landasan bersifat unik dan individual sebagaimana uniknya tiap sekolah dan kelas tetapi unsur-unsur dasarnya tetap sama. Dalam mengorkestrasi landasan kukuh, ada unsur-unsur dasar yaitu tujuan, prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang sama, keyakinan kuat mengenai belajar dan mengajar, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan peraturan (Bobbi DePorter, 2006: 45-46). Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah sebelum melaksanakan pembelajaran guru membuat kesepakatan belajar dengan siswa bahwa siswa aktif dan meraih nilai sangat baik akan mendapatkan bintang prestasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Lingkungan yang mendukung

Lingkungan yang mendukung adalah cara guru menata ruang kelas meliputi; pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik, dan semua hal mendukung proses belajar. Gambar lebih berarti dari pada seribu kata. Apabila guru menggunakan alat peraga dalam situasi belajar, akan terjadi hal-hal menakjubkan. Lingkungan ditata untuk mendukung belajar dapat berkata, poster ditempelkan di dinding, pengaturan bangku, penyusunan bahan persediaan, hingga tingkat kebersihan kelas itu semuanya berbicara. Mengutip Dhority (1991) DePorter mengatakan segala sesuatu dalam lingkungan kelas menyampaikan pesan yang memacu atau menghambat belajar. Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah guru membuat bentuk melingkar dalam belajar kelompok dan memutar musik klasik untuk menumbuhkan rasa nyaman.

4) Perancangan pengajaran yang dinamis

Rancangan pengajaran yang dinamis adalah penciptaan terarah unsur-unsur penting untuk menumbuhkan minat siswa, mendalami makna, dan memperbaiki proses tukar-menukar informasi (DePorter, 2006: 84).

Guru harus mengenali dan memahami modalitas setiap siswa yang diajar karena dengan mengenalinya akan dapat menyesuaikan pengajaran dengan modalitas visual, auditorial, dan kinestetik. Menurut DePorter (2006: 85) dengan mengutip pendapatnya Bandler dan Grinder (1981) bahwa meskipun kebanyakan orang memiliki ketiga akses ketiga modalitas tersebut, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar. Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah guru memberikan pembelajaran ketiga modalitas pengajaran, visual saat pembelajaran memberikan gambar-gambar, auditorial saat pembelajaran diputar musik klasik, dan kinestetik ketika siswa maju untuk mempresentasikan hasil diskusi.

b. Unsur isi

Unsur isi yaitu penyajian informasi (keterampilan penyampaian berbagai macam kurikulum dan strategi dalam mengajar) pada murid yang meliputi:

1) Presentasi prima

Beberapa pedoman untuk presentasi sukses yaitu: pahami apa yang anda pikirkan, binalah jalinan, “bacalah” mereka, targetkanlah keadaan siswa, capailah modalitas mereka, manfaatkanlah ruangan, dan bersikaplah tulus (Bobbi DePorter, 2006: 114).

Lazanov (1979) dikutip Bobbi DePorter (2006: 114) tindakan paling ampuh yang dapat anda lakukan untuk siswa adalah memberikan keteladanan tentang

makna menjadi seorang pelajar. Keteladanan, ketulusan, kongruensi, dan kesiapsiagaan guru akan memberdayakan dan mengilhami siswa untuk membebaskan potensi milik siswa sebagai pelajar.

2) Fasilitasi yang elegan

Seorang *quantum teacher*, guru menempatkan prioritas tinggi pada interaksi dalam lingkungan belajar. Guru memperhatikan kualitas interaksi antara guru dan siswa, disamping apa yang terjadi di antara para siswa itu sendiri.

Fasilitas adalah proses untuk memadukan setiap bakat-bakat siswa dengan kurikulum yang dipelajari, dengan kata lain bagian ini menekankan bagaimana keahlian seorang pengajar sebagai pemberi petunjuk, langkah-langkah apa yang akan ditempuh untuk memfasilitasi karakter dan bakat siswa.

3) Keterampilan belajar

Mengajarkan bagaimana trik-trik dalam belajar yang berdasarkan pada prinsip-prinsip *quantum teaching* sehingga siswa memahami banyak hal walaupun dalam waktu yang singkat.

Siswa belajar lebih cepat dan efektif jika mereka menguasai lima keterampilan yang merangsang belajar. Menurut Bobbi DePorter (2006: 164) lima keterampilan belajar tersebut yaitu:

- a) Konsentrasi terfokus,
- b) Cara mencatat,
- c) Organisasi dan persiapan tes,
- d) Membaca cepat,
- e) Teknik mengingat.

Siswa diharapkan mampu belajar dan memiliki ketrampilan untuk belajar. Anak memiliki tipe belajar masing-masing sehingga dengan mengetahui gaya belajar masing-masing dapat menyerap bahan pelajaran dengan cara terbaik bagi anak.

4) Keterampilan hidup

Keterampilan hidup ini menjelaskan bagaimana berkomunikasi yang efektif dengan orang lain sehingga terbina kebersamaan dalam hidup.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Adapun beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter (2006: 7) yaitu:

- a. Segalanya berbicara
- b. Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- c. Segalanya bertujuan, semua yang terjadi pada perubahan kita, mempunyai tujuan.
- d. Pengalaman sebelum pemberian nama, otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses paling baik terjadi ketika siswa telah mendapatkan informasi sebelum memperoleh kesimpulan dari apa yang dipelajari.
- e. Akui setiap usaha, belajar mengandung resiko. Belajar berarti keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini berarti siswa pantas mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri.

- f. Jika layak dipelajari, layak pula dirayakan. Perayaan adalah sarapan para pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan minat dan belajar.

Kekurangan dari model pembelajaran *quantum teaching* adalah:

- 1) Diperlukan kesiapan mental antara guru dan siswa
- 2) Sarana dan prasarana harus memadai
- 3) Memerlukan keleluasaan waktu

5. Pembelajaran IPS dengan *Quantum teaching*

Quantum teaching dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial sarat akan konsep dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, konsep-konsep IPS perlu divisualisasikan agar menjadi konkret. *Quantum teaching* dapat menjadi sarana yang memungkinkan guru mengorganisir materi, divisualisasikan dan menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Dengan demikian *Quantum teaching* dapat memfasilitasi terjadinya belajar bermakna. Dalam penelitian ini dipilih materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi untuk disajikan kepada siswa.

Materi IPS kelas IV A dikembangkan dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

Standar kompetensi: Mengetahui Sumber Daya Alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

Kompetensi dasar : Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

E. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan kajian beberapa penelitian yang telah dilakukan para penulis sebelumnya yang terdiri dari:

1. Nelly Maghfiroh (NIM. 07140048) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2010. Skripsi berjudul: Upaya peningkatan prestasi belajar melalui metode *Quantum Teaching* pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD N Talang III. Penelitian Nelly tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quantum teaching* yang semula nilai rata-rata kelas dari nilai sebesar 6,55 meningkat menjadi 7,93 atau sekitar 4% siklus I, sedangkan peningkatan prestasi belajar antara siklus II dengan siklus I adalah pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 6,55 meningkat menjadi 8,66 atau sekitar 30%. Secara keseluruhan dengan penggunaan metode *quantum teaching* tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa 2,11. Hal ini berarti melalui pembelajaran *quantum teaching*, prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn mampu ditingkatkan. Dari hasil penelitian terdahulu ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *quantum teaching* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD.

2. Metode *Quantum teaching* adalah metode yang menerapkan prinsip-prinsip dan teknik-teknik *Quantum learning* di ruang kelas. Selain penelitian tentang *Quantum teaching*, penelitian ini juga relevan dengan penelitian metode *Quantum learning*. Hasil penelitian terdahulu tentang metode *Quantum learning* yang penulis temukan adalah Mohammad Zulkifli Isa (NIM 07108249136) Universitas

Negeri Yogyakarta 2011. Penelitian berjudul: Peningkatan Keterampilan Membaca Kritis Menggunakan Pendekatan *Quantum Learning* Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede V Kotamadya Yogyakarta. Penelitian Mohammad Zulkifli menggunakan pendekatan *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca kritis siswa kelas IV SD Negeri Kotagede V. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa pada kondisi awal skor rata-rata adalah 44,5%, setelah menggunakan pendekatan *Quantum learning* skor rata-rata meningkat yaitu pada siklus I menjadi 65,43% dan pada siklus II menjadi 82,71%.

F. Kerangka Pikir

Dalam dunia pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan adalah salah satu upaya pemerintah dalam menjaga dan meningkatkan kualitas negara. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat kuat di masa depan, karena pendidikan dapat mengembangkan potensi dalam diri seseorang secara optimal.

Menurut Jhon Locke pikiran seorang anak adalah seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan gurunya. Menurut peneliti otak anak adalah seperti botol kosong yang siap untuk diisi dengan segala ilmu pengetahuan.

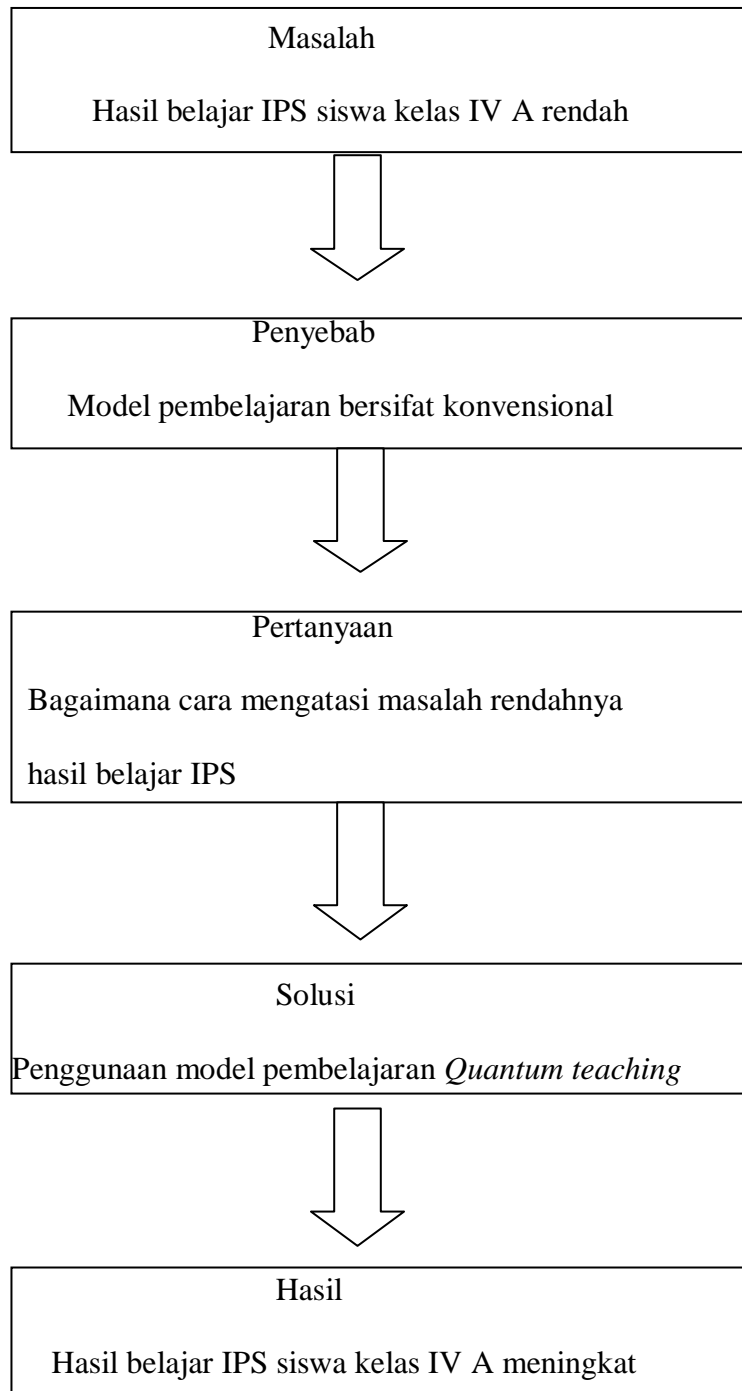
Rendahnya hasil belajar IPS kelas IV A SD N Gentan terlihat pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) semester gasal yang menunjukkan nilai mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, hal ini karena banyak guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Guru sebagai satu-satunya sumber belajar memberi dan siswa menerima. Siswa adalah penerima pengetahuan pasif, guru memiliki pengetahuan nantinya dihafal siswa. Kegiatan pembelajaran yang

demikian biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, inti kegiatannya adalah ceramah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran IPS. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah model pembelajaran dari konvensional menuju model pembelajaran modern yaitu model pembelajaran yang memberikan pengetahuan dan kreatifitas siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Model pembelajaran *quantum teaching* ini peneliti yakini mampu untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Gentan, karena model ini dapat lebih melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila siswa lebih aktif, siswa akan lebih mampu mencerna materi belajar sehingga hasil belajar juga akan meningkat.

Dengan menerapkan model pembelajaran *quantum teaching* diharapkan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Untuk mempermudah kerangka pikir, maka peneliti gunakan skema pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir Penelitian

G. Definisi Operasional

1. IPS

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang memuat materi geografi, sejarah, ekonomi, kewarganegaran, politik, sosiologi, antropologi, dan psikologi. Pada penelitian ini yang dilaksanakan yaitu materi tentang Teknologi produksi, komunikasi dan transportasi pada kelas IV A SD N Gentan. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk pembelajaran dengan materi tersebut adalah:

Standar Kompetensi: Mengenal Sumber Daya Alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar: Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menerima suatu pengetahuan. Hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yaitu C1 (pengetahuan) dan C2 (pemahaman) diukur dengan mengadakan tes yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar ranah afektif diukur dengan lembar pengamatan guru dan siswa. Hasil belajar penelitian ini dinyatakan dalam bentuk angka dengan menggunakan interval antara 0-100 serta dikatakan berhasil jika ranah kognitif siswa mencapai nilai rata-rata 75 dan nilai afektif siswa dengan kategori sangat baik dalam mengikuti pelajaran mencapai 75%.

3. Model pembelajaran *Quantum teaching*

Quantum teaching merupakan proses belajar mengajar yang efektif, menekankan kepada keaktifan siswa dalam interaksi belajar dan kemampuan

guru dalam memaksimalkan momen belajar dengan cara menggunakan unsur pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi di dalam kelas. Model pembelajaran di mana guru menekankan kepada siswa aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang.

Guru menggunakan strategi pembelajaran TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan). Pengaturan meja dan kursi yang dipersiapkan guru, penggunaan instrumen musik untuk suasana kelas. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang anggota kelompok.

4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan dari kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah sebagai berikut: Penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Gentan.