

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Konsep Belajar

###### a. Definisi Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan individu ke arah yang lebih baik. Menurut Skinner dalam Dimyanti dan Mudjiono (2006, hl. 9) berpandangan bahwa:

Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar
- 2) Respons si pembelajar dan
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut sebagai ilustrasi, perilaku respons si pembelajar yang baik diberi teguran dan hukuman.

Setelah seseorang melakukan belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku. Hal ini sependidikan dengan teori Gagne dalam Dimyanti dan Mudjiono (2006, hl. 10) menyatakan “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas berikut adalah dari stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar”. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapasitas baru.

Individu melakukan belajar terdiri dari komponen-komponen. Menurut Gagne dalam Dimiyanti dan Mudjiono (2006, hl. 11) “Belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar”.

Ketika seseorang melakukan belajar maka pengetahuannya akan bertambah lebih banyak dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Hal ini berhubungan dengan pendapat Piaget dalam Dimiyanti dan Mudjiono (2006, hl. 12) bahwa “Pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang”.

Berdasarkan ketiga teori tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar adalah dari tidak tahu menjadi tahu dan dari yang belum mengerti menjadi mengerti dapat di lihat dari 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

#### b. Tujuan belajar

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Moh Suardi (2015, hl. 14) mengatakan bahwa:

Dasar dari aktivitas belajar adalah untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan oleh yang bersangkutan. Oleh karena itu perilaku belajar mempunyai tujuan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Seorang anak yang merasa lapar akan belajar bagaimana caranya untuk mendapatkan makanan.

Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya seperti afektif dan psikomotorik.

### c. Proses Belajar

Proses belajar yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan pengajar dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Sagne berpendapat dalam buku Moh Suardi (2015, hl. 10) bahwa:

belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kopabilitas baru, berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Dia menilai bahwa timbulnya kapabilitas baru itu sebagai hasil dari:

- 1) Stimulus yang berasal dari lingkungan
- 2) Proses kognitif yang dilakukan individu

Ada beberapa proses pikiran sehubungan dengan pandangan Sagne ini, yaitu: pertama, belajar itu menyangkut aktivitas individu berupa pengolahan informasi yaitu stimulus dari lingkungan. Kedua pengolahan stimulasi tersebut menghasilkan kopabilitas yang baru berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Sehubungan dengan pendapat tersebut pengertian proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku efektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri murid. Perubahan itu bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik.

### d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian pembelajar. Sudjana (2005, hl. 22) berpandangan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya

adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa”.

Hasil belajar setiap pembelajar akan berbeda satu dengan yang lainnya berdasarkan ranah belajar. Aderson berpendapat dalam Rasyid dan Mansyur (2008, hl. 13) bahwa:

Karakteristik manusia cara yang tipikal dalam berfikir, berbuat dan perasaan. Tipikal berfikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotorik dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ketiga ranah tersebut senantiasa menjadi ukuran untuk menilai hasil belajar, walaupun pada dasarnya masing-masing ranah memiliki perincian sejumlah aspek.

Hasil belajar seseorang dinilai berdasarkan tiga ranah yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap sehubungan dengan pendapat Benyamin Bloom dalam artikel Ahmad Dahlan diaskes di <http://www.eurekapedidikan.com/2014/10/pengertian-belajar-menurut-ahli.html#more> pada tanggal 04 Juni 2016 pukul 7:38 berpendapat bahwa dalam membagi hasil belajar dalam tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilakunya sehari-hari. Oleh sebab itu penilaian aspek afektif dilakukan dengan mengadakan penilaian terhadap perilaku yang meliputi penerimaan, partisipasi, organisasi dan karakteristik nilai.
- 3) Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Maka secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, afektif berkenaan dengan sikap dan psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sedangkan menurut Winkel dalam Purwanto (2011, hl. 45) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir terhadap perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **2. Konsep Pembelajaran**

### **a. Definisi Pembelajaran**

Belajar erat kaitannya dengan pembelajaran. Seorang individu belajar dalam pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dengan strategi pembelajaran agar tercipta suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk mencapai tujuan dalam belajar. berkaitan dengan hal tersebut konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) dalam Syaiful Sagala (2010, hl. 61) berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”.

Sedangkan Menurut Crow & Crow dalam Siatava (2013, h.16) “Pembelajaran adalah pemerolehan Tabiat, pengetahuan, dan sikap”.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dr Oemar Hamalik dalam Siatatava (2013, h. 17).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengkondisikan seseorang belajar. Dengan demikian pembelajaran lebih menfokuskan diri agar peserta didik dapat belajar secara optimal melalui berbagai kegiatan edukatif yang dilakukan pendidik.

Berdasarkan pandangan tersebut terdapat teori pembelajaran dalam Abdorrahman Gintings (2012, hl. 19) merangkum teori mengenai berbagai aspek pembelajaran yakni.

#### 1) Teori Koneksionisme

Teori koeksionisme dikembangkan oleh Edward Lee Thorndike yang kemudian dikembangkan oleh pakar lainnya menjelaskan bahwa terdapat persamaan antara proses belajar dalam diri hewan dan manusia. Kesamaan tersebut yaitu adanya hubungan koneksi antara kesan yang ditangkap oleh pancaindra (Stimulus) dengan perbuatan atau (R). Mengingat penekanan teori ini adalah hubungan antara stimulus dan response, maka teori koneksionisme ini sering juga disebut dengan istilah Stimulus dan Respon atau teori S-R saja.

#### 2) Teori Gestalt

Teori yang dikembangkan oleh Max Wetheimer seorang psikolog Jerman menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasinya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

#### 3) Teori Humanistik

Teori Humanistik menjelaskan bahwa pembelajaran bpusat pada siswa dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri apa yang ingin dipelajari sesuai dengan ketersediaan sumber-sumber belajar. dalam konteks ini guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.

#### 4) Teori Konstruktivistik

Teori ini dikembangkan oleh Jean Piaget teori ini memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa terhadap interaksinya dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

#### b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Wina Sanjaya (2008, hl. 86-88) dalam jurnal R. Mawar (2012, hl. 6) dikutip di <http://eprints.uny.ac.id/8481/3/bab%202%2008520241028.pdf> pada tanggal 05 Juni 2016 pukul 9:11 WIB merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Lebih lanjut mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perubahan yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pembelajaran berdasarkan kepada kemampuan yang dimilikinya, perubahan perilaku dan kondisi serta kualitas perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

#### c. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri ciri pembelajaran yang baik adalah mempunyai tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran dengan menggunakan strategi, teknik dan metode yang sesuai materi dan bahan ajar. Menurut Ida Bagus Putrayasa (2013, hl 72)

Kesembilan peristiwa pembelajaran yang ada pada setiap fase belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan Perhatian. Perhatian siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai ransangan sesuai dengan kondisi yang ada, misalnya dengan perubahan gerak badan (berjalan, mendekati siswa dan lain-lain) perubahan suara, menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menunjukkan atau menyebutkan contoh-contoh yang ada di dalam kelas atau di luar kelas.
- 2) Pemberitahuan Tujuan Pembelajaran pada Siswa Agar siswa mempunyai pengharapan dan tujuan selama belajar, maka kepada siswa perlu dijelaskan tujuan apa yang akan dicapai selama pembelajaran dan dijelaskan pula manfaat dari materi yang akan dipelajari bagi siswa dan tugastugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran.
- 3) Merangsang Ingatan pada Materi Prasyarat Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengingatkan siswa pada materi yang telah dipelajari, misalnya dengan mengingatkan siswa pada topik-topik yang telah dipelajari dan minta siswa untuk menjelaskan kembali secara singkat.
- 4) Menyajikan Bahan Perangsang Adalah menyajikan bahan kepada siswa berupa pokok-pokok materi yang penting dan bersifat kunci. Misalnya, bila akan mengajarkan tentang sikap, maka pilihlah bahan berupa model-model perilaku manusia. Bila akan mengajarkan keterampilan motorik, maka demonstrasikanlah contoh bahan keterampilan tersebut dan tunjukkan caranya.
- 5) Memberi Bimbingan Belajar Tujuannya adalah membantu siswa agar lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran atau kemampuan yang harus dicapainya pada akhir pelajaran.
- 6) Menampilkan Unjuk Kerja Untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai kemampuan yang diharapkan, maka mintalah siswa untuk menampilkan kemampuannya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh guru.
- 7) Memberi Umpan Balik Untuk mendapatkan hasil yang terbaik, umpan balik diberikan secara informatif dengan cara memberikan keterangan tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai siswa.
- 8) Menilai Unjuk Kerja bertujuan untuk menilai apakah siswa sudah mencapai tujuan atau belum.
- 9) Meningkatkan Retensi Peristiwa pembelajaran terakhir yang harus dilakukan guru adalah berupaya untuk meningkatkan retensi dan alih belajar

Berdasarkan Peristiwa pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran memiliki tujuan, terdapat mekanisme prosedur, langkah-langkah pembelajaran, materi ajar yang relevan, guru yang kreatif,



terdapat pola aturan yang ditaati oleh guru dan siswa dan waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran serta evaluasi.

#### d. Langkah-langkah Pembelajaran

Dalam melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan dengan baik maka harus mempertimbangkan langkah-langkah pembelajaran dengan memilih strategi pembelajaran yang relevan. Langkah-langkah pembelajaran menurut Bruner dalam Asri Budiningsing (2004, hl. 50), yaitu:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dsb).
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang dapat dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh ke generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dsb untuk dipelajari siswa.
- 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks dari yang konkret ke yang abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik, sampai ke simbolik.
- 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah pembelajaran terdiri atas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

### 3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS ditekankan pada bagaimana mendidik ilmu-ilmu sosial. Menurut Rudy Gunawan (2011, hl. 93) “Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya”. Dengan demikian pembelajaran IPS berkaitan erat dengan lingkungan sosial siswa.

Sedangkan Menurut Somantri dalam Sapriya (2009, hl. 20) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan Humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat maka dapat disimpulkan pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji mengenai ilmu-ilmu sosial di lingkungan sekitar siswa yang membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketarampilan dan sikap.

#### b. Karakteristik Pembelajaran IPS

IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Untuk membahas karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran IPS. Dalam skripsi Asih Sulistiani (2010, hl. 23) dikutip di <http://digilib.uns.ac.id> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 13:56 WIB menyebutkan karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Materi IPS Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan obyeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan
- 2) Strategi Penyampaian Pengajaran IPS Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak, keluarga, masyarakat, tetangga, kota, region, negara dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum"

Berdasarkan hal tersebut karakteristik mata pelajaran IPS terletak pada materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari siswa dan strategi pembelajaran IPS didasarkan pada tradisi atau kondisi peserta didik.

c. Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Fungsi pengajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Berkaitan dengan fungsi mata pelajaran IPS. Menurut Aqib (2006, hl. 102) fungsi IPS yaitu,

IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.

Berdasarkan fungsi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi IPS yaitu mengembangkan keterampilan dasar dan kemampuan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengkaji kehidupan masyarakat dari berbagai aspek dan berbagai pengetahuan. Sapriya (2009, hl. 201) menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi global dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial untuk menyiapkan warga negara dalam penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan berdasar ilmu sosial.

#### e. Kurikulum IPS

Mata pelajaran IPS dalam KTSP dimasukkan dalam kelompok-kelompok ilmu-ilmu sosial. Sebagai mata pelajaran ilmu sosial (IPS sosial) yang identik dengan ilmu sosial, maka materi sebaiknya *meaningfull, integratif, values based, chalnging and active*. Disamping itu pengorganisasian diusahakan agar menarik siswa, harus disesuaikan dengan level usia dan cara berfikir siswa. Prinsip dalam mengembangkan materi pelajaran menurut KTSP (*Subject Matter Standard*) menggunakan *diciplinly Standard*, sehingga mengacu pada pendekatan integratif untuk SD, pendekatan *terkonfederasi* untuk SMP, dan pendekatan terpisah untuk SMP. Khusus level SMP ini karena menggunakan pendekatan terpisah, maka pengembangan materi lebih cocok kepada tematik standard (bukan *diciplinary* standar untuk tingkat SD dan SMP).

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. Mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTS/SMPLB mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta warga dunia

yang cinta damai. Dalam Artikel Sayyid Sabiq di akses di <https://www.scribd.com/doc/107047573/Perkembangan-Kurikulum-IPS>, pada tanggal 05 Juni 2016 pukul 7:25 WIB

Berdasarkan hal tersebut maka kesimpulannya kurikulum IPS terdiri dari tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk membina pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari bagaimana siswa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Materi IPS yang berupa peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan kondisi sosial siswa dan evaluasi hasil belajar.

f. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sumaatmadja (2007) dalam jurnal Ratna Puspita Dewi (2014, hl. 3), ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) manusia, tempat dan lingkungan;
- 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan;
- 3) sistem sosial dan budaya;
- 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan

#### **4. Model Quantum Learning**

a. Konsep Model Quantum Learning

Quantum learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Quantum learning adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dari segala usia. Quantum learning pertama kali digunakan di *Supercamp* menggunakan pola pembelajaran yang menggabungkan rasa percaya diri,

keterampilan belajar, dan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan. Dan hasil dari *Supercamp* dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan minat, meningkatkan percaya diri, meningkatkan harga diri dan melanjutkan penggunaan keterampilan dalam DePorter (2010, hl. 32).

Quantum bermakna interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Istilah pembelajaran Quantum bermakna interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya karena semua kehidupan adalah energi. Pembelajaran Quantum memiliki landasan filosofi  $E=mc^2$ . Belajar dengan mengoptimalkan potensi diri (m) dan kecepatan tinggi (c) tapi situasinya nyaman dan menyenangkan sehingga menjadi cahaya yang menecerahkan (E). Hal ini sependapat dengan Bobbi DePorter (2010, hl. 34) berpendapat bahwa:

Quantum adalah interaksi yang mengubah energi menjadi energi cahaya. Quantum Teaching dengan demikian adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

Pembelajaran Quantum adalah metode pembelajaran multisensori, multi kecerdasan, dan kompatibel dengan otak, dengan konsep Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka, dengan cara mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar, sehingga mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain Nurul Huda (2013, hl. 4).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bobbi DePorter (2010, hl. 34) yang mengatakan "Quantum Teaching bersandar pada konsep: *Bawalah dunia mereka*

*ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.* Inilah asas utama alasan dasar dibalik strategi, model dan keyakinan Quantum teaching”. maksudnya mengingatkan kepada kita bahwa pentingnya memasuki dunia murid dengan mengaitkan apa yang diajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, kreasi atau akademis mereka. Dunia kita diperluas mencakup tidak hanya para siswa, tetapi juga guru. Siswa dapat membawa apa yang mereka pelajari kedalam dunia mereka dan menerapkannya pada situasi baru.

Pembelajaran dengan menggunakan model Quantum Learning diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini sehubungan dengan pendapat Nurul Huda (2013, hl. 4) yang menyatakan bahwa:

Quantum dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya. Semua yang ada pada momen belajar akan selalu berinteraksi seperti sebuah orkestra yang terpadu. Dalam proses pembelajaran dilakukan dengan suasana yang menyenangkan (bermain sambil belajar), mereka bersaing dalam kelompok dan menunjukkan keterampilan-keterampilan terbaik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih bersemangat. Hambatan-hambatan yang menghalangi proses alamiah dari belajar melalui upaya-upaya yang sengaja. Penyingkiran hambatan-hambatan belajar yang berarti mengefektifkan dan mempercepat proses belajar dapat dilakukan misalnya: melalui penggunaan musik (untuk menghilangkan kejenuhan sekaligus memperkuat konsentrasi melalui kondisi alfa), perlengkapan visual (untuk membantu siswa yang kuat kemampuan visualnya), materi-materi yang sesuai dan penyajiannya disesuaikan dengan cara kerja otak, dan keterlibatan aktif (secara intelektual, mental, dan emosional).

Pembelajaran yang dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan jika minat siswa tinggi maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Sugiyanto (2010, hl. 76), pembelajaran Quantum sangat menekankan pada kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran. Pembelajaran Quantum merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan proses yang benar-benar terencana dengan baik. Pembelajaran Quantum yaitu seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur. Pembelajaran Quantum berakar dari upaya Dr.Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “ suggestology” atau “ suggestopedia ”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif.

Quantum Teaching juga memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek Quantum Teaching. Menurut DePorter (2010, hl. 36) prinsip-prinsip tersebut adalah:

- 1) Segalanya Berbicara, segalanya mengirim pesan tentang belajar
- 2) Segalanya Bertujuan, Semuanya yang terjadi dalam perubahan anda mempunyai tujuan
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama, siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari
- 4) Akui setiap usaha, siswa patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka
- 5) Jika layak dipelajari maka layak pula di rayakan, perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Sehubungan dengan prinsip tersebut terdapat kerangka rancangan belajar Quantum Teaching yang dikenal dengan strategi TANDUR. Menurut DePorter (2010, hl. 39) sebagai berikut.

- 1) Tumbuhkan



Tumbuhkan minat dengan memuaskan “apakah manfaatnya bagiku” (AMBAK) dan manfaatnya kehidupan pelajar.

- 2) Alami  
Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajaran.
- 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 aku memang tahu ini”
- 6) Rayakan  
Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

Quantum Learning memiliki konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain. Miftahul Huda (2014, 195) seperti:

- 1) Teori otak kanan atau kiri.
- 2) Teori otak triune (3 in 1).
- 3) Teori kecerdasan ganda.
- 4) Pendidikan holistik (menyeluruh).
- 5) Belajar berdasarkan pengalaman.
- 6) Belajar dengan simbol
- 7) Simulasi atau permainan
- 8) Peta pikiran (*Mind Mapping*)

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model Quantum Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memadukan berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dengan cara belajar nyaman dan menyenangkan melalui pemakaian berbagai metode.

#### b. Karakteristik umum pembelajaran Quantum

Menurut Sugiyanto (2009, hl. 74-78) karakteristik model pembelajaran Quantum Teaching yaitu,

- 1) Memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna. Dalam proses pembelajaran dipandang sebagai penciptaan interaksi-interaksi bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energi kemampuan pikiran dan bakat alamiah pembelajar menjadi cahaya yang bermanfaat bagi keberhasilan pembelajar.
- 2) Menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Dalam prosesnya menyingkirkan hambatan dan halangan sehingga menimbulkan hal-hal seperti: suasana yang menyenangkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan lain-lain.
- 3) Menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran. Dengan kealamiah dan kewajaran menimbulkan suasana nyaman dan tidak membosankan.
- 4) Menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran. Dengan kebermaknaan dan kebermutuan akan menghadirkan pengalaman yang dapat dimengerti dan berarti bagi pembelajar, terutama pengalaman perlu diakomodasi.
- 5) Memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. Konteks pembelajaran meliputi suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung, dan rancangan yang dinamis. Sedangkan isi pembelajaran meliputi: penyajian yang prima, pemfasilitasan yang fleksibel, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup.
- 6) Menanamkan nilai dan keyakinan yang positif dalam diri pembelajar. Ini mengandung arti bahwa suatu kesalahan tidak dianggapnya suatu kegagalan atau akhir dari segalanya. Dalam proses pembelajarannya dikembangkan nilai dan keyakinan.
- 7) Mengutamakan keberagaman dan kebebasan sebagai kunci interaksi. Dalam prosesnya adanya pengakuan keragaman gaya belajar siswa dan pembelajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik Quantum Learning adalah memusatkan pada perhatian dan interaksi yang bermakna, menekankan pada hasil belajar yang tinggi, proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, menanamkan nilai-nilai positif dalam diri pembelajar dan gaya belajar yang diinginkan siswa

#### c. Langkah-Langkah model Quantum learning

Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep Quantum Learning menurut Miftahul Huda, (2014, hl. 193) sebagai berikut:

- 1) Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Pada langkah ini siswa harus diberi motivasi oleh guru agar mereka dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya, yang dalam hal ini adalah proses belajar.

- 2) Penataan Lingkungan Belajar  
Penataan lingkungan belajar akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.
- 3) Memupuk sikap juara  
Guru hendaknya tidak segan-segan memberi pujian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya. Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan merasa lebih dihargai.
- 4) membebaskan gaya belajar  
Guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan tidak terpaku kepada satu gaya belajar saja.
- 5) Membiasakan mencatat  
Siswa mengungkapkan kembali apa yang diperoleh dengan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai dengan gaya belajar siswa sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa.
- 6) Membiasakan membaca  
Dengan membaca siswa meningkatkan pembendaharaan kata, pemahaman, wawasan, dan daya ingatnya. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca buku pelajaran maupun buku lain.
- 7) Menjadikan anak lebih kreatif  
Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Sikap kreatif memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya
- 8) Melatih kekuatan memori  
Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga siswa perlu kekuatan memori yang baik.

Berdasarkan langkah diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model Quantum Learning terdiri dari pendahuluan yaitu motivasi, apersepsi dan penataan lingkungan belajar. Dalam kegiatan inti membebaskan gaya belajar siswa, memupuk sikap juara, membiasakan mencatat dan membaca, melatih kreatifitas siswa dan kegiatan akhir dengan evaluasi untuk melatih daya ingat siswa serta refleksi.

#### d. Kelebihan dan Kelemahan Model Quantum Learning

Model Quantum Teaching memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana berikut: Menurut Sunandar (2012) dalam web <http://digilib.unila.ac.id/356/11/Bab%20II.pdf>, diakses pada tanggal 04 maret 2016, pukul 0:49 WIB menyatakan kelebihan dan kekurangan model Quantum Teaching sebagai berikut:

- 1). Kelebihan Quantum Teaching.
  - a). Selalu berpusat pada apa yang masuk akal bagi siswa.
  - b). Menumbuhkan dan menimbulkan antusiasme siswa.
  - c). Adanya kerjasama.
  - d). Menawarkan ide dan proses cemerlang dalam bentuk yang enak dipahami siswa.
  - e). Menciptakan tingkah laku dan sikap kepercayaan dalam diri sendiri.
  - f). Belajar terasa menyenangkan.
  - g). Ketenangan psikologi.
  - h). Adanya kebebasan dalam berekspresi.
- 2). Kekurangan Quantum Teaching
  - a). Memerlukan persiapan yang matang bagi guru dan lingkungan yang mendukung.
  - b). Memerlukan fasilitas yang memadai.
  - c). Model ini banyak dilakukan di luar negeri sehingga kurang beradaptasi dengan kehidupan di Indonesia.
  - d). Kurang dapat mengontrol siswa.

Beberapa kelemahan Quantum Learning dalam Miftahul Huda (2014, hlm. 196) antara lain:

- 1) memerlukan dan menuntut keahlian guru lebih khusus
- 2) memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik
- 3) tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan fasilitas yang dijadikan prasyarat dalam Quantum learning. Selain itu juga pembelajaran ini menuntut situasi dari kondisi serta waktu yang lebih banyak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan model Quantum Learning adalah dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman

dan menyenangkan. Sedangkan kelemahannya adalah memerlukan perancangan yang cukup matang sehingga seorang guru harus benar benar kreatif dalam menciptakan suasana kelas dan pengolaan kelas yang baik

e. Upaya Guru dalam Menerapkan Model Quantum Learning

Pembelajaran menurut Sagala (2010, hl. 61) adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Menurut Sa'ud (2009, hl. 130), tujuan pokok pembelajaran Quantum adalah meningkatkan partisipasi siswa, melalui perubahan keadaan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar dan landasan pembelajaran Quantum, guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa. Pada proses pembelajaran Quantum di kelas dibutuhkan berbagai metode seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, eksperimen, dan metode pemberian tugas.

Jadi upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kuantum dengan berbagai metode yang variatif, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator, menggunakan dengan baik fasilitas atau sarana dan prasarana di sekolah dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.

## 5. Model Quantum Learning dengan Menggunakan Metode Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Peta pikiran memungkinkan terjadinya mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru. Dikembangkan oleh Tony Buzan dalam DePorter (2010, hl. 225 ) “Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi”. Dalam peta pikiran membuat sebuah gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah dan subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Peta pikiran yang warna-warni dan menggunakan banyak warna dan simbol: atau tampak seperti karya seni. Dengan metode peta pikiran siswa dapat merekam informasi berupa simbol, gambar, arti emosional dengan warna persis seperti cara kerja otak memprosesnya. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah mengingat.

Cara membuat peta pikiran dalam model Quantum Learning menurut DePorter (2010, hl. 227) yaitu,

- a. Gunakan warna berbeda untuk setiap topik utama atau gunakan warna berselang-seling.
- b. Tunjukkan asosiasi dengan menggunakan panah antara cabang-cabang.
- c. Kembangkan steno sendiri dengan menggunakan gambar, simbol dan singkatan.
- d. Atur informasi dalam urutan kronologis dengan menomori cabang-cabang
- e. Kreatiflah!

Peta pikiran dapat membantu siswa menyusun informasi dan melancarkan aliran pikiran. Kebanyakan siswa menganggap peta pikiran sebagai cara mencatat yang menyenangkan dan menarik.

## **6. Model Quantum Learning dengan Menggunakan Metode Simulasi**

Salah satu strategi dalam model Quantum Learning adalah dengan menggunakan lakon pendek, drama atau simulasi berdasarkan peristiwa atau cerita untuk mensertakakn diri siswa atau memotivasi siswa (AMBAK) dalam kerangka perancangan Quantum Learning yaitu Tumbuhkan. Sehubungan dengan hal tersebut metode simulasi menurut Paul Suparno (2006, hl. 82) dalam Skripsi Nurul Fitriyah Sulaeman (2010, 19) dikutip di <http://eprints.Uns.ac.id/> pada tanggal 05 Juni 2016 pukul 21:50 WIB menyatakan bahwa “Simulasi adalah model dinamika yang menggambarkan atau mengungkapkan sistem fisik (nonmanusia) dan sosial (manusia) yang diabstraksikan dari kenyataan dan disederhanakan untuk proses belajar”. Dengan simulasi atau lakon pendek mengenai peristiwa sejarah diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dengan mengatur hasil akan menciptakan AMBAK dan minat belajar, guru dapat melakukannya dengan memberikan lelucon atau lakon pendek atau simulasi untuk membangkitkan motivasi di awal pembelajaran.

## **7. Model Quantum Learning dengan Menggunakan Metode Demonstarsi**

Penerapan metode demonstrasi dalam model Quantum Learning terletak pada kerangka rancangan strategi model Quantum Learning yaitu Demonstrasikan. Pada tahap ini memberikan siswa peluang untuk menerjemahkan pengetahuan mereka ke dalam kehidupan mereka. Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang sangat efektif karena siswa mengalami langsung. Pengertian metode demonstrasi menurut A.Tabrani Rusyan (1993, hl. 106) dalam jurnal Maria Veronika H (2011, hl. 3) dikutip di <http://jurnal.unimed.ac.id/> pada tanggal 05 Juni 2016 pukul 22:17 WIB mengatakan bahwa “Metode Demonstrasi

adalah merupakan pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan”. Sehubungan dengan pengertian tersebut bahwa model demonstrasi dapat mengembangkan dengan cara apa siswa dapat memperagakan tingkat kecakapan mereka dengan pengetahuan yang dimiliki melalui peragaan mereka.

## **8. Minat Belajar**

### **a. Pengertian**

Minat belajar siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Karena jika timbul minat di dalam diri siswa maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Sesuai dengan pendapat Slametto, 2003 dalam jurnal Wahyudin (2010, hl. 59) dikutip di <http://journal.unnes.ac.id/> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 10:27 WIB menyatakan bawa “ seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran, maka ia akan cenderung enggan mempelajari pelajaran tadi”. Maka minat sangat berhubungan dengan sikap seseorang. Sikap orang yang berminat dengan belajar maka akan semangat dan mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar.

Minat belajar seseorang akan mengakibatkan perhatian dan usaha seseorang dalam belajar. Sedangkan menurut Mahmud (1982) dalam jurnal Rahmi Agustina (2011, hl. 1) dikutip di <http://ejournal.unigha.ac.id> pada tanggal 06 Juni 2016 pada pukul 10:43 WIB mengatakan bahwa, “minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang atau sesuatu obyek, atau karena berpartisipasi dalam suatu aktifitas”. Adanya



ketertarikan seseorang terhadap sesuatu karena sesuatu tersebut mampu menimbulkan perasaan senang.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan minat adalah kegiatan yang menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang pada diri seseorang terhadap suatu objek tertentu.

#### b. Karakteristik

Ciri-ciri minat menurut Hurlock (1999, hl. 115) adalah :

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 5) Minat dipengaruhi budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat cenderung bersifat egosentris.

#### c. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Seseorang akan berminat dalam belajar manakala ia dapat merasakan manfaat terhadap apa yang dipelajari, baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang dan dirasakan ada kesesuaian dengan kebutuhan yang sedang dihadapi. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut syah (2003, hl. 132) dalam skripsi R Darmawan, (2015, h. 11) dikutip di <http://eprints.ums.ac.id/> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 11:40 WIB Faktor membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
  - a) aspek fisiologis  
kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
  - b) aspek psikologis

aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

- 2) Faktor Eksternal Siswa Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial.
  - a) Lingkungan Sosial Lingkungan social terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
  - b) Lingkungan Nonsosial Lingkungan social terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar
- 3) Faktor Pendekatan Belajar
 

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu

#### d. Indikator Minat Belajar

Beberapa Indikator minat belajar yaitu senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Menurut Djamarah (2002, h. 132) dalam skripsi R Darmawan, (2015, h. 11) dikutip di <http://eprints.Ums.ac.id/> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 11:40 WIB) menyatakan bahwa “Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian”. Penelitian ini menggunakan indikator minat sebagai berikut:

##### 1) Gairah kemauan atau keantusiasan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru

##### 2) Perasaan suka/butuh untuk melakukan belajar

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

### 3) Keaktifan dalam proses belajar (perubahan tingkah laku)

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

### 4) Perhatian

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

#### e. Langkah-Langkah meningkatkan Minat

Beberapa langkah-langkah untuk menimbulkan minat belajar menurut (Sudarnono, 1994) dalam jurnal Ulan Dewi Rahayu (2013, hl. 5) dikutip di <http://kim.ung.ac.id> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 12:10 WIB yaitu :

1. Mengarahkan perhatian pada tujuan yang hendak dicapai.
2. Mengenai unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar.
3. Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana itu.
4. Pastikan tujuan belajar saat itu misalnya; menyelesaikan PR atau laporan.
5. Dapatkan kepuasan setelah menyelesaikan jadwal belajar.
6. Bersikaplah positif di dalam menghadapi kegiatan belajar.
7. Melatih kebebasan emosi selama belajar.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti**

### **1. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus di pelajari siswa. Sementara itu, keluasan cakupan materi perlu di tentukan untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan terlalu banyak, terlalu sedikit, atau cukup sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin di capai.

#### **a. Keluasan Materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan**

Pada tanggal, 17 Agustus 1945 bangsa indonesia memproklamasikan kemerdekaannya. Akan tetapi, ada pihak-pihak yang tidak mengakui kedaulatan pemerintahan Republik Indonesia. Ketika negara kita memproklamasikan kemerdekaan, tentara Jepang masih ada di Indonesia, sekutu menugaskan Jepang menyerah kepada sekutu. Tugas tersebut berlaku saat sekutu datang ke Indonesia.

Rakyat Indonesia yang menginginkan hak-haknya dipulihkan, berusaha mengambil alih kekuasaan dari tangan Jepang. Usaha tersebut mendapat rintangan dari pihak Jepang sehingga di beberapa tempat terjadi pertempuran antara tentara Jepang dengan Rakyat Indonesia. Pertempuran-pertempuran tersebut menimbulkan korban di kedua pihak.

Ketika rakyat Indonesia sedang menghadapi Jepang, Belanda (NICA) datang membonceng tentara sekutu. Tujuan Belanda ingin menjajah kembali Indonesia. Pada tanggal 29 September 1945 tentara Sekutu dan Pasukan NICA tiba di Indonesia dan mendarat di pelabuhan Tanjung Priok. Tentara Sekutu membantu NICA yang ingin membatalkan kemerdekaan Indonesia. Rakyat

Indonesia tidak ingin lagi menjadi bangsa yang terjajah. Rakyat Indonesia bangkit melawan Sekutu dan NICA. Rakyat Indonesia menggunakan senjata rampasan dari Jepang dan senjata tradisional yang ada. Berkobarlah pertempuran dimana-mana.

#### 1. Pertempuran Surabaya

Tanggal 25 Oktober 1945, tentara Sekutu mendarat di Tanjung Perak, Surabaya. Tentara sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jendral Mallaby. Kedatangan tentara tersebut diikuti oleh NICA. Mula-mula tentara NICA melancarkan hasutan sehingga menimbulkan kekacauan di Surabaya. Hal tersebut menimbulkan bentrokan antara rakyat Surabaya dengan tentara Sekutu.

Tanggal 28 Oktober hingga 31 Oktober 1945 terjadi pertempuran yang hebat. Ketika terdesak, tentara sekutu mengusulkan perdamaian. Tentara sekutu mendatangkan pemimpin-pemimpin Indonesia untuk mengadakan gencatan senjata di Surabaya. Tentara sekutu tidak menghormati gencatan senjata. Dalam insiden antara rakyat Surabaya dan tentara Sekutu, Brigjen Mallaby terbunuh. Letnan Jendral Christon Panglima Sekutu Indonesia, meminta kepada pemerintah Indonesia menyerahkan orang-orang yang dicurigai membunuh Jendral Mallaby. Permintaan tersebut diikuti ultimatum dari Mayor Jendral Mansergh. Isi ultimatum tersebut, Sekutu memerintah rakyat Surabaya menyerahkan senjatanya. Penyerahan paling lambat tanggal 9 November 1945 WITA. Apabila ultimatum tersebut tidak dilaksanakan, kota Surabaya akan diserang dari darat, laut dan udara.

Gubernur Suryo, diberi wewenang oleh pemerintah untuk menentukan kebijaksannya. Beliau bermusyawarah dengan pemimpin TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dan para pemimpin perjuangan Rakyat Surabaya. Hasil musyawarah tersebut adalah Rakyat Surabaya menolak ultimatum dan siap melawan ancaman sekutu.

Tanggal 10 November 1945 pukul 06.00 WITA, tentara sekutu menggempur Surabaya dari darat, laut dan udara. Di bawah pimpinan Gubernur Suryo dan Sutomo (Bung tomo) rakyat Surabaya tidak mau menyerahkan sejenkal tanahpun kepada tentara sekutu. Dengan pekik *Allahhu Akbar*, bung toomo membakar semangat rakyat. Dalam pertempuran yang berlangsung sampai awal Desember itu gugur beribu-ribu pejuang bangsa Indonesia. Pemerintah menerapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan. Hari Pahlawan untuk memperingati jasa para pahlawan. Perlawanan rakyat Surabaya mencerminkan tekad perjuangan seluruh Rakyat Indonesia.

## 2. Pertempuran 5 hari di Semarang

Pertempuran ini terjadi pada tanggal 15 Oktober 1945. Kurang lebih 2000 pasukan Jepang berhadapan dengan TKR dan para pemuda. Peristiwa ini memakan banyak korban dari kedua belah pihak. Dr. Karyadi menjadi salah satu korban sehingga namanya diabadikan menjadi nama salah satu rumah sakit di Kota Semarang. Untuk memperingati peristiwa tersebut maka pemerintah membangun sebuah tugu yang diberi nama Tugu Muda.

## 3. Pertempuran Ambarawa

Pertempuran ini diawali dengan kedatangan tentara Inggris di bawah pimpinan Brigjen Bethel di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945 untuk

membebasakan tentara sekutu. Setelah menuju Magelang, karena Sekutu diboncengi oleh NICA dan membebasakan para tawanan belanda secara sepihak maka terjadilah perlawanan dari TKR dan para pemuda. Pasukan Inggris akhirnya terdesak mundur ke ambarawa.

Dalam peristiwa tersebut Letkol Isdiman gugur sebagai kusuma bangsa. Kemudian Kolonel Sudirman terjun langsung dalma pertempuran tersebut pada tanggal 15 Desember 1945 tentara Indonesia berhasil memukul mundur Sekutu sampai Semarang. Karena jasanya maka pada tanggal 18 Desember 1945 Kolonel Sudirman diangkat menjadi Panglima Besar TKR dan berpangkat Jendral. Sampai sekarang setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari *infantry*.

Perjanjian *Renville* sangat merugikan pihak Indonesia. Salah satu isi perjanjian *Renville* adalah Republik Indonesia harus mengakui wilayah yang telah direbut Belanda dalam Agresi Militer Belanda I. Agresi militer Belanda adalah serangan yang dilancarkan oleh pasukan Belanda kepada Indonesia untuk menghancurkan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) pada tanggal 21 Juli 1947 dan 19 Desember 1948.

Tanggal 19 Desember 1948 Belanda melancarkan Agresi Militer II. Agresi Militer Belanda II bertujuan menghapuskan pemerintahan RI dengan menduduki kota-kota penting di Pulau Jawa . dalam Agresi Militer II, pasukan Belanda menyerang Ibu Kota Republik Indonesia, Yogyakarta dan menahan Presiden Soekarno, Wakil Presideng Mohammad Hatta dan beberapa pejabat tinggi negara. Rakyat Indonesia pantang menyerah.

Dengan semboyan sekali merdeka tetap merdeka, rakyat berjuang sampai titik darah penghabisan. Rakyat tetap melakukan perang Gerilya. Aksi Militer Belanda tersebut menimbulkan protes keras dari kalangan anggota PBB. Oleh karena itu Dewan Keamanan PBB mengadakan sidang pada tanggal 24 Januari 1949, dan memerintahkan Belanda agar menghentikan Agresinya. Belanda di bawah Dewan Keamanan PBB meninggalkan Yogyakarta serta membebaskan presiden, wakil presiden dan pejabat tinggi negara yang ditawan.

#### 4. Pertempuran Medan Area

Pada tanggal 9 Oktober 1945 pasukan Sekutu yang diboncengi Belanda dan NICA dibawah Pimpinan Brigjen T.E.D Kelly mendarat di Medan. Pada tanggal 13 Oktober 1945 para pemuda yang tergabung dala TKR terlibat bentrok dengan pasukan Belanda, sehingga hal ini menjalar ke seluruh kota Medan. Hal ini menjadi awal perjuangan bersenjata yang dikenal dengan pertempuran Medan Area.

#### 5. Bandung Lautan Api

Kota Bandung dimasuki pasukan Inggris pada bulan Oktober 1945 meminta hasil lucutan tentara Jepang oleh TKR diserahkan kepada sekutu. Pada tanggal 21 November 1945 sekutu mengulti matuma agar Kota Bandung dikosongkan. Hal ini tidak diindahkan oleh TRI dan Rakyat. Perintah ultimatum tersebut diulang tanggal 23 Maret 1946.

Pemerinta RI di Jakarta memerintahkan supaya TRI mengosongkan Bandung, tetapi pimpinan TRI di Yogyakarta mengintrusikan supaya Bandung tidak dikosongkan. Akhirnya dengan berat hati TRI di Yogyakarta mengosogkan kota Bandung. Sebelum keluar Bandung pada tanggal 23 Maret



1946 para pejuang RI menyerang markas Sekutu dan membunuh dan membombardir Bandung bagian Selatan. Untuk mengenang peristiwa tersebut Ismail Marzuki mengabadikannya dalam sebuah lagu yaitu Halo-Halo Bandung.

#### 6. Agresi Militer Belanda

Agresi Militer Belanda yaitu serangan yang dilakukan oleh Belanda kepada Negara Republik Indonesia. Urang lebih satu bulan setelah kemerdekaan Indonesia, tentara sekutu datang ke Indonesia. Dalam pendaratannya di Indonesia, tentara sekutu diboncengi NICA. Selain bermaksud melucuti tentara Jepang, tentara sekutu membantu NICA mengembalikan Indonesia sebagai jajahannya.

Dengan bantuan Sekutu, NICA ingin membatalkan kemerdekaan rakyat Indonesia. Rakyat Indonesia tidak mau dijajah lagi. Rakyat Indonesia tidak mempunyai pilihan lain untuk mempertahankan kemerdekaannya, kecuali dengan bertempur sampai titik darah penghabisan. Disebagian besar wilayah Indonesia, tentara Sekutu dan NICA harus menghadapi perlawanan pejuang-pejuang Indonesia.

Perjuangan Rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaannya tentara sekutu bahwa bangsa Indonesia tidak dapat dikalahkan hanya dengan kekuatan senjata. Sekutu menempuh cara lain, yaitu mempertemukan Indonesia dan Belanda di meja Perundingan. Perundingan dilaksanakan tanggal 10 November 1946 di desa Linggarjati. Hasil perundingan dinamakan persetujuan Linggarjati.

Perundingan ini menghasilkan pengakuan Belanda atas kedaulatan Republik Indonesia. Kedaulatan tersebut meliputi wilayah Jawa, Madura dan

Sumatra. Belanda ternyata melanggar isi Persetujuan Linggarjati. Tanggal 21 Juli 1947 Belanda melancarkan serangan militer ke daerah-daerah yang termasuk wilayah RI. Serangan tersebut terkenal dengan nama Agresi Militer Belanda I. Agresi Militer Belanda I bertujuan menguasai daerah-daerah perkebunan dan pertambangan,. Daerah-daerah tersebut antara lain Sumatra Timur, Sumatra Selatan, Priangan, Malang dan Besuki.

Menghadapi serangan Belanda itu, Rakyat berjuang mempertahankan tanah airnya. Rakyat melakukan taktik perang gerilya. Perang gerilya yaitu taktik perang menyerang musuh yang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi. PBB berudaga menengahi pertikaian Indonesia dengan Belanda. PBB membentuk komisi perdamaian. Komisi itu beranggotakan tiga negara yaitu Australia, Belgia, dan Amerika Serikat. Komisi itu disebut Komisi tiga negara.

Berkat usaha komisi tiga negara, Indonesia dan Belanda kembali kemeja perundingan. Perundingan dilaksanakan mulai tanggal 8 Desember 1947 diatas kapal perang Amerika Serikat. Kapal tersebut bernama USS Renville. Hasil perundingan tersebut dinamakan perjanjian Renville. Dalam perundingan ini, delegasi Indonesia dipimpin oleh Perdana Menteri Amir Syaripudin dan delegasi dipimpin oleh Raden Abdul Kadir Widjoatmodjo.

b. Kedalaman materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan

Materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada kelas V SD pembelajaran IPS masuk kurikulum KTSP 2006. Berikut SK, KD dan Indikator pencapaian materi perjuangan kemerdekaan.

**Tabel 2.1**  
**materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan</li> <li>▪ Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan</li> </ul>

## 2. Karakteristik Materi

Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*), dan kecukupan (*adequacy*).

- a. **Relevansi** artinya kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain.
- b. **Konsistensi** artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- c. **Adequacy** artinya kecukupan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (pencapaian keseluruhan SK dan KD).

Adapun dalam pengembangan materi pembelajaran guru harus mampu mengidentifikasi Materi Pembelajaran dengan mempertimbangkan hal-hal di bawah ini:

- 1) potensi peserta didik;
- 2) relevansi dengan karakteristik daerah;
- 3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
- 4) kebermanfaatan bagi peserta didik;
- 5) struktur keilmuan;
- 6) aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
- 7) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- 8) alokasi waktu.

### **3. Bahan dan Media Pembelajaran**

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu membuat bahan ajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam Artikel Theresia Widyantini (2013, h. 2) dikutip di <http://p4tkmatematika.org/> pada tanggal 06 Juni 2016 pukul 15:06 WIB mengatakan “bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis”. Dalam penelitian ini yang digunakan merupakan bahan ajar LKS (Lembar Kerja

Siswa). Menurut Surachman dikutip dalam artikel Endang Widjajanti (2008, hl. 1) mengatakan “LKS merupakan jenis hand out yang dimaksudkan untuk membantu siswa belajar secara terarah”. Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gagne menyatakan dalam Arif S. Sadiman (2003 hl. 6) bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Sementara itu Briggs dalam Arif S. Sadiman (2003 hl. 6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. jadi media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan informasi atau isi materi pembelajara.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah Media Gambar atau media visual diam. “Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, jenis media gambar ini adalah foto” Rudi Susilana (2008, hl. 16). Selain pengertian ia juga mengemukakan kelebihan dan kekurangan media gambar sebagai berikut.

Kelebihan media gambar diam:

- c. Media gambar lebih konkret
- d. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya
- e. Pembuatannya mudah dan harganya murah

Kekurangan media gambar diam:

- a. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
- b. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Dengan menggunakan media gambar diharapkan dapat meningkatkan daya ingat siswa agar minat belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

#### 4. Strategi Pembelajaran

Strategi dalam menggunakan Model Quantum Learning adalah dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR dalam De Potter (2010, hl. 128) sebagai berikut.

- a. Tumbuhkan: Sertakan Pertanyaan, Pantomim, Lakon pendek lucu, drama, video dan cerita
- b. Alami: Gunakan jembatan keledai, permainan dan simulasi
- c. Namai: gunakan susunan gambar, warna, alat bantu, kertas tulis, dan poster di dinding.
- d. Demonstrasikan: Sandiwara, video, permainan, rap, lagu, penjabaran dan grafik
- e. Ulangi: tanya jawab siswa dan guru
- f. Rayakan : Pujian, Bernyanyi Bersama, pesta kelas dll.

#### 5. Sistem Evaluasi

Evaluasi merupakan instrument untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Mahren dan Lehman (Newble dan Cannon, 1983) dalam Abdorrachman Gintings (2012, h. 168) menunjukkan beberapa kegunaan atau tujuan dari evaluasi belajar yaitu:

- a. Menilai tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan.
- b. Mengukur kemampuan dari waktu ke waktu.
- c. Me-rangking siswa berdasarkan pencapaian tujuan belajarnya.
- d. Mendiagnosa kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa.
- e. Mengevaluasi efektifitas metode mengajar yang diterapkan.
- f. Mengevaluasi efektifitas khusus
- g. Memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan evaluasi belajar dapat mengetahui sejauh mana tujuan belajar dan pembelajaran tercapai. Dari evaluasi belajar dapat mengambil manfaat yaitu perbaikan dalam belajar dan pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan bentuk Tes Formatif. Menurut Abdorrachman Gintings (2012, h. 169) mengatakan bahwa “Tes formatif adalah tes yang dilaksanakan ketika program pendidikan sedang berjalan. Tujuan utama

dari tes formatif adalah untuk mengetahui masalah dan hambatan kegiatan pembelajaran termasuk metoda mengajar yang digunakan guru, kelebihan dan kelemahan siswa”. Oleh karena itu Tes formatif dapat dilakukan ketika penelitian tindakan kelas untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Dalam evaluasi yang baik harus memenuhi tiga kriteria menurut Abdorrachman Gintings (2012, h. 169) adalah:

a. *Valid*

Suatu tes dikatakan *valid* atau sah apabila tes tersebut mengukur apa yang sebenarnya diukur.

b. *Realible*

Reliabilitas atau keajegan suatu tes adalah kemampuan tes dalam memberikan hasil yang konsisten sekalipun terjadi penggantian penguji.

c. *Praktis*

Sebaik apapun validitas dan reliabilitas suatu tes, masih perlu dipertimbangkan apakah tes tersebut cukup praktis diterapkan. Praktis disini meliputi dana, waktu kemampuan penguji atau pengolah.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik penilaian berupa tes dan non tes. Menurut Anderson, Scarvia yang diterjemahkan dalam Ariknto Suharsini, (2012, hl. 66) “Tes adalah penilaian yang komprehensif terhadap seseorang individu atau keseluruhan usaha evaluasi program”. Menurut Anas Sudjiono (Sudjiono, hl. 16 ) mengatakan bahwa:

Teknik Non Tes pada umumnya memegang peranan penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah sikap (*affective domain*) dan ranah ketrampilan (*Psychomotoric domain*), sedangkan teknik tes lebih banyak digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah proses berfikirnya (*cognitif domain*).

Tes terdiri dari tes uraian, tes obyektif yaitu pilihan berganda dan jawaban singkat. Sedangkan non tes terdiri atas observasi, kuisisioner/angket, wawancara.

- a. Tes Uraian adalah satu-satunya cara untuk menilai kemampuan siswa mengkomposisikan jawaban dalam suatu pernyataan atau kalimat-kalimat yang efektif.
- b. Tes obyektif pilihan berganda adalah bentuk soal yang terdiri atas pertanyaan di-sertai sejumlah kemungkinan jawabannya yang harus dipilih salah satu yang paling benar atau paling tepat.
- c. Tes obyektif jawaban singkat adalah soal yang menghendaki jawab-an dalam bentuk kata, bilangan, kalimat atau simbol dan jawabannya hanya da-pat dinilai benar atau salah.
- d. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan kompetensi yang dinilai, baik dilakukan secara formal maupun informal. Observasi formal dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang sudah dirancang sebelumnya, sedangkan observasi informal dilakukan tanpa menggunakan instrumen yang dirancang terlebih dahulu.
- e. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang wawasan, pandangan, atau aspek kepribadian peserta didik yang jawabannya diberikan secara lisan dan spontan.
- f. Angket yaitu pengumpulan data melalui penyebaran seperangkat pernyataan maupun pertanyaan tertulis.