

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, metode adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Pengguna metode pembelajaran yang sesuai dengan materi bahan ajar dan karakteristik siswa akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru (Depdiknas, 2009: 4). Model pembelajaran adalah sebuah pola atau perencanaan konsep yang dibuat oleh pengajar, untuk membantu interaksi antar pengajar dengan siswa dalam sebuah proses pembelajaran, dengan pengajar bertindak sebagai fasilitator yang menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif. Agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai, sehingga siswa mengalami peningkatan kompetensi kognitif, keterampilan, dan sikap setelah proses pembelajaran.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Terdapat begitu banyak model pembelajaran dalam dunia pendidikan. Menurut Trianto (2010) Model pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam, berikut macam-macam model pembelajaran berdasarkan ciri-cirinya:

1). Model pembelajaran langsung

Model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar. Adapun macam-macam pelajaran langsung antara lain: (1) Ceramah, merupakan salah satu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seseorang kepada sejumlah pendengar, (2) Praktik dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan dan mengerjakan soal, (3) Ekspositori, merupakan suatu cara

penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara atau guru lebih sedikit, (4) Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan.

2). Model pembelajaran kooperatif

Menurut Slavin (2010:8) model pembelajaran kooperatif merupakan cara guru bisa menghindari masalah-masalah yang bercampur dengan kompetensi di kelas. Bagaimana para siswa dapat saling membantu dalam belajar dan saling mendorong satu sama lain untuk meraih sukses secara akademis. Terdapat begitu banyak jenis model pembelajaran kooperatif. Ada 5 macam model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2010:11-17) yaitu: (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*, (2) *Team Games Tournamen (TGT)*, (3) *Jigsaw*, (4) *Team Accerated Instruction (TAI)*, (5) *Cooperatif Integrated Reading and Compositioin (CIRC)*

3). Model pembelajaran berdasarkan masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks. Model pembelajaran *problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada keaktifan siswa dalam kelas, membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan individu yang dipadukan dengan dinamika kelompok dalam memecahkan masalah sehari-hari.

4). Model pembelajaran *Quantum*

Quantum Learning merupakan gabungan antara sugestologi, teknik pemercepat belajar, dan teori NLP serta teori keyakinan dan metode dari DePoter. *Quantum Learning* juga menggunakan

konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar lain, seperti : (1) Teori otak kanan/kiri, (2) teori otak *Triune (3 in 1)*, (3) Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinetik) (4) kecerdasan ganda, (5) Belajar berdasarkan Pengalaman (6) Belajar

2. Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

Menurut Porter dan Hernacki (2013:14) *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua tipe orang, dan untuk semua umur. *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*suggestology*” atau “*suggesto-pedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti memengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid dengan nyaman, memasang musik latar di depan kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

Menurut Nurul Huda, A.A.I.N. Marhaeni, IW. Suastra (Dalam jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa) model pembelajaran Quantum adalah metode pembelajaran multi sensori, multi kecerdasan, dan kompatibel dengan otak, dengan konsep Bawah Dunia Mereka 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. Model pembelajaran Quantum merupakan pembelajaran yang mengubah energi menjadi cahaya, dalam hal ini dikatakan bahwa pembelajaran 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 semangat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*) merupakan salah satu metode yang

mengedepankan suasana yang nyaman, menyenangkan selama pembelajaran. Baik melalui penataan kelas, penggunaan berbagai media maupun pemberian sugesti yang positif dimana guru harus mampu membawa peserta didik ke dunia belajar.

b. Aspek-aspek *Quantum Learning*

Menurut DePoter dan Hernacki (2013:48-92) Perlu waktu lama untuk menerapkan model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*). Akan tetapi, ada aspek-aspek yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seketika itu juga. Aspek-aspek *Quantum Learning* yang dapat diterapkan dalam jangka waktu singkat adalah sebagai berikut:

1). AMBAK (Apa Manfaat Bagi Ku).

Menurut DePoter dan Hernacki (2013:48) Segala sesuatu yang diinginkan pelajar harus menjanjikan manfaat bagi pelajar tidak akan termotivasi melakukannya. Motivasi ini di sebut sebagai AMBAK. Menemukan AMBAK sama dengan menemukan minat dalam sebuah hal yang dipelajari, dengan menghubungkan ke dalam dunia nyata. Jadi konsep AMBAK dapat diartikan sebagai motivasi yang di dapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat dari suatu keputusan. Sebelum pembelajaran berlangsung siswa diberikan gambaran tentang manfaat dan hasil belajar bagi siswa dalam implementasinya dalam kehidupan sehari-hari maupun keuntungan di masa yang akan datang.

2). Penataan lingkungan belajar.

Cara menata perabotan, musik yang dipasang, penataan cahaya dan bantuan visual di dinding, dan papan iklan, semua merupakan kunci bagi siswa yang menerapkan *Quantum Learning* untuk menciptakan lingkungan dengan baik, akan menjadi sarana yang dilakukan dengan baik, akan menjadi sarana yang bernilai dalam membangun dan mempertahankan sikap positif. pengaturan lingkungan belajar ini sebagai langkah awal yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara menyeluruh.

Masalah pencahayaan juga merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Ruangan tempat belajar harus mendapatkan cukup cahaya supaya tidak melelahkan mata. Tetapi ini tergantung pada selera pribadi masing-masing. Ada orang yang menyukai ruangan yang terang secara merata, sedangkan lainnya menyukai cahaya yang hanya berfokus pada apa yang sedang dikerjakan. Bahkan ada juga yang menyukai kombinasi dari efek cahaya.

Setiap individu memiliki kesenangan yang berbeda dalam menentukan lingkungan belajar. Akan tetapi individu yang dapat berinteraksi dengan lingkungan semakin mudah dalam mempelajari informasi-informasi baru, karena dapat memperbanyak memori

tentang lingkungan sekitar, sehingga dapat digunakan untuk berinteraksi pada perubahan lingkungan selanjutnya.

3). Musik.

Musik juga dapat dipergunakan untuk membantu di dalam belajar siswa yang suka mendengarkan musik untuk mengkombinasikan pendengaran dalam belajar, sesungguhnya mereka seng melatih diri untuk menempatkan dirinya dalam situasi keributan sebagai persiapan pelajaran, mereka distimulus oleh alunan musik yang bersimpang siur. Para siswa mengungkapkan bahwa stimulus-stimulus dari alunan musik ini membuat puas, walaupun mereka tidak sungguh-sungguh mendengarkannya.

Musik sangat penting dalam *Quantum Learning*, karena sebenarnya musik berhubungan dan mempengaruhi kondisi psikologis. Selama melakukan pekerjaan mental yang berat, tekanan darah dan denyut jantung cenderung meningkat. Gelombang otot meningkat, otot menjadi tegang, selama relaksasi dan meditasi, denyut jantung dan tekanan darah menurun, dan anda benar-benar relaks, dan sulit relaks ketika anda berkonsentrasi.

4). Sikap positif terhadap kegagalan.

Aset berharga dalam proses belajar menurut *Quantum Learning* adalah sikap positif. Kalau individu memiliki harapan yang tinggi terhadap dirinya, harga diri yang tinggi. Cara setiap individu dalam memandang masalah adalah sebuah hal penting dalam pembelajaran, biasanya kegagalan akan membuat individu merasa akan merasa bodoh, sedih, dan berhenti dalam upaya pencapaian tujuan. Sebenarnya di balik sebuah kegagalan ada informasi-informasi yang dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan. Untuk menekankan sikap positif pada setiap individu maka dibutuhkan umpan balik dari kita, bahwa setiap hal yang berhasil maka di dalamnya selalu didahului kegagalan kecil.

5). Konsep TANDUR.

Menurut DePoter dan Hernacki (2013:89) Perancangan pembelajaran yang dinamis juga berpengaruh pada suatu proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dibuat sedinamis mungkin, konsisten dan mudah. Konsep tersebut dikenal dengan istilah konsep TANDUR pada pengajaran dengan *Quantum Learning*. Penjabaran konsep TANDUR dalam kaitannya dengan belajar di sekolah sebagai berikut :

- a. Tumbuhkan : memikat siswa dengan menyertakan mereka dalam proses. Yakni apabila manfaat yang akan diperoleh bagi guru dan muridnya. Cobalah untuk menumbuhkan suasana yang sangat menyenangkan dan menggembirakan di hati, setiap siswa, masuklah ke alam pikiran dan bawalah alam pikiran mereka kalam pikiran anda. Buatlah siswa merasa bahwa belajar adalah kebutuhan bukanlah tuntutan.
- b. Alami : memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui.” Yakni ciptakan dan datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Jangan

sampai menggunakan istilah asing dan sulit dimengerti semua pelajar. Jangan sampai anda menggunakan istilah yang asing dan sulit untuk dimengerti, karena ini akan membuat siswa merasa bosan dalam belajar.

- c. Namai : berikan apa yang mereka inginkan, tepat saat minat mereka memuncak. Untuk ini harus disediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi yang kemudian menjadi sebuah masukan bagi siswa. Setelah siswa melalui pengalaman belajar pada kompetensi dasar tertentu, mereka kita ajak untuk menulis di kertas, memberikan nama apa saja yang mereka peroleh, apakah itu informasi, rumus, pemikiran, tempat dan sebagainya.
- d. Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru. Sediakan kesempatan untuk menunjukkan bahwa mereka Tahu. Setelah siswa mengalami mengalami belajar akan sesuatu, beri mereka kesempatan untuk mendemonstrasikan kemampuannya karena siswa akan mampu mengingat 90% jika siswa itu melihat dan mendengar dan melakukan.
- e. Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pelajaran, tunjukkan kepada para siswa tentang cara-cara mengulangi materi dan menegaskan “aku tahu bahwa aku memang tahu ini” pengulangan memperkuat koneksi syaraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu bahwa aku memang tahu ini.” Pengulangan sebaiknya di lakukan dengan konsep Multi kecerdasan yang dimiliki oleh siswa. misalkan jika tadi dicontohkan dengan belajar bersepeda dan kemudian jatuh, maka setelah anda bisa menyeimbangkan diri maka anda akan mampu menggunakannya. Anda benar-benar menguasai apa yang anda lakukan.
- f. Rayakan : perayaan akan menandakan kesan rampung, menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan perolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Perayaan adalah ekspresi dari . kelompok seseorang yang telah berhasil mengerjakan suatu tugas atau kewajiban dengan baik.

c. Manfaat Metode Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

Menurut DePoter dan Hernacki (2013:13) Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, oleh sebab itu dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak mungkin seorang guru hanya menerapkan salah satu metode saja. Sehingga jika dalam pembelajaran, guru menerapkan berbagai metode pembelajaran, maka pembelajaran tersebut akan mempunyai banyak manfaat. Belajar menggunakan *Quantum Learning* akan didapat berbagai manfaat yaitu: 1). Sikap

positif, 2). Motivasi, 3). Keterampilan belajar seumur hidup, 4). Kepercayaan diri, 5). Sukses.

d. Ciri-ciri Model dan Penyajian Pembelajaran Quantum

Menurut Sugiyanto (Dalam Nurul Huda, A.A.I.N. Marhaeni, IW. Suastra jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa) secara umum pelajaran dengan model Quantum menunjukkan ciri-ciri : (1) penggunaan musik dengan tujuan-tujuan tertentu, (2) pemanfaatan ikon-ikon sugestif yang membangkitkan semangat belajar siswa (3) penggunaan “stasiun-stasiun kecerdasan” untuk memudahkan siswa belajar sesuai dengan modalitas kecerdasannya, (4) penggunaan bahasa yang unggul, (5) suasana belajar yang saling memberdayakan, dan (6) penyajian materi pembelajaran yang prima. Penyajian dalam pembelajaran Quantum mengikuti prosedur dengan urutan: (1) penumbuhan minat, (2) pemberian pengalaman langsung kepada siswa sebelum penyajian, (3) penyampaian materi dengan multimetode dan multimedia, (4) adanya demonstrasi oleh siswa, (5) pengulangan oleh siswa untuk menunjukkan bahwa mereka benar-benar tahu, dan (6) penghargaan terhadap setiap pujian, dorongan, semangat, atau tepukan.

3. Pemahaman

Pemahaman adalah proses berfikir dalam belajar, karena untuk menuju arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berfikir. Di dalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari yang terendah sampai tertinggi. Menurut Sudjana (2010: 24) membagi pemahaman ke dalam tiga kategori yaitu:

1. Tingkat pertama atau tingkat terendah yaitu pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya.
2. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan bukan yang pokok.
3. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yakni pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Dari uraian-uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa pemahaman merupakan salah satu bentuk pernyataan hasil belajar. Pemahaman setingkat lebih tinggi dari pengetahuan atau ingatan, namun ini masih tergolong rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman diperlukan proses belajar yang baik dan benar. Pemahaman siswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

4. Daya Ingat

Segala macam belajar melibatkan ingatan. Jika kita tidak dapat mengingat apa pun mengenai pengalaman kita, kita tidak akan dapat belajar apa-apa. Menurut Pabichara (2010:33) Daya ingat adalah kemampuan seseorang menyimpan memori dan memanggil kembali ingatan itu pada saat tepat ketika sedang dibutuhkan.

Bahasa menjadi alat definisi ketika indera telinga menangkap sebuah pengetahuan. Bahasa pula yang menjadi “kunci pembuka” ingatan dan kunci pembuka ingatan adalah yang akan membantu mengingat hal-hal yang vital di saat-saat penting atau mengingat sesuatu, tepatnya ketika sedang dibutuhkan. Perlu disadari bahwa ingatan juga berkaitan erat dengan kondisi “hati”, pada saat tertekan, kekuatan ingatan bisa menurun, misalnya saja saat ujian, presentasi yang genting, atau saat tertentu yang memiliki daya tekan yang luar biasa. Daya ingat pada seseorang anak dapat ditingkatkan dengan berbagai faktor. Salah satunya dengan meningkatkan pembelajaran yang efektif. Menurut Marille (2011:2-7) Pembelajaran efektif mencakup beberapa faktor, yaitu (1) frekuensi, (2) ketekunan, (3) latihan silang, (4) adaptasi, (5) motivasi dan perhatian. Pertama, kerja saraf perlu dibangun kuat oleh pengulangan dan eksplorasi belajar. Kedua, belajar membutuhkan latihan keras. Ketiga, untuk membangun memori yang baik, dibutuhkan jaringan yang kuat yang saling berhubungan satu sama lain. Keempat, guru perlu mengawasi perkembangan siswa dan menyesuaikan situasi mengajar/belajar dengan kebutuhan masing-masing siswa. Kelima, kedua faktor inilah (Motivasi dan perhatian) yang menarik siswa untuk belajar. Selain meningkatkan pembelajaran terhadap siswa, daya ingat dapat dikembangkan dengan tujuh langkah pengajaran menurut Marille (2011:9-11), yaitu (1) *Reach* atau menjangkau (2) *Reflect* atau merefleksikan (3) *Recode* atau mengkodekan ulang (4) *Reinforce* atau menguatkan (5) *Rehearce* atau berlatih (6) *Review* atau menguji kembali (7) *Retrieve* atau pemanggilan kembali. Pertama, siswa tidak lagi bertindak pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui penemuan, penyelesaian masalah, pengerjaan proyek, dan penyelidikan adalah cara-cara yang selama

ini dipakai di sekolah-sekolah, supaya informasi dapat disimpan di otak, informasi tersebut perlu diterima melalui sensorik. Dengan demikian hal tersebut akan mengarahkan kita pada perhatian, motivasi, gaya belajar, emosi, dan makna. Kedua, ada sebuah lelucon mengenai mengajar yang dianggap hanya sebagai kemampuan guru untuk menyebarkan catatannya ke buku catatan siswa tanpa masuk ke otak siswa tersebut. Ketiga, penggunaan memori kerja dan akses pengetahuan yang utama melalui ingatan jangka panjang dapat membuat siswa menyimpan informasi dengan kata-kata, gambar, suara, atau gerakan mereka sendiri. Materi yang diolah sendiri, dengan cara demikian akan lebih mudah diingat kembali. Keempat, melalui rangkaian umpan balik, konsep dan proses, semua akan disempurnakan.

Umpan balik yang memotivasi, informatif, atau bersifat mengembangkan akan menjadi pendorong yang kuat. Kelima, baik latihan menghafal maupun elaborasi, berpengaruh dalam membangun informasi menjadi memori yang bersifat jangka panjang dan menetap. Berlatih dengan cara berbeda melibatkan kemampuan berpikir tinggi, termasuk dalam menetapkan, menganalisis, dan menciptakan. Keenam, proses latihan membuat informasi menjadi memori jangka panjang, sementara menguji kembali memberikan kesempatan untuk mendapatkan kembali informasi tersebut dan memanipulasinya dalam sistem kerja memori. Hasil manipulasi itu dapat menjadi memori jangka panjang. Ketujuh, jenis penilaian penilaian dapat mempengaruhi kemampuan siswa memanggil kembali informasi yang tersimpan. Mengambil kembali simpanan memori berhubungan dengan petunjuk yang spesifik. Proses Perolehan ingatan juga dapat dipicu oleh teknis pengenalan seperti memanggil kembali. Stres juga dapat menghambat seseorang dalam mengakses memorinya.

Menurut Winkle (Dalam Mifta Yustiningtias Fauzia dan Eling Purwantoyo *Unnes Journal of Biology Education*) 4 (2) (2015) ketika seseorang mempelajari sesuatu untuk pertama kalinya terdapat tahapan yang melibatkan memori yaitu tahap *fixasi* atau pengolahan bahan yang dipelajari, kemudian tahap *retensi* yang penyimpanan bahan pelajaran yang diolah. Dari sinilah terdapat simpanan pengetahuan dalam memori yang kemudian akan dipanggil kembali ketika pengetahuan tersebut dibutuhkan. Dalam proses pembelajaran, siswa melakukan kegiatan mencatat untuk

dapat mengatasi keterbatasan dalam mengingat materi pembelajaran. Mencatat adalah suatu kegiatan membuat tulisan yang berkaitan dengan informasi yang didapat. Siswa yang memiliki daya ingat yang kurang baik dapat belajar dari catatan yang dibuat dan dikreasikan sendiri.

Menurut Porter dan Hernacki (2013:14) Daya ingat adalah suatu kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui. Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian dimasa lalu ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Antkison (2000: 21) berpendapat bahwa. Para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan yaitu :

- 1). Memasukan pesan dalam ingatan (*encoding*)
- 2). Penyimpanan ingatan(*storage*)
- 3). Mengingat kembali (*retrieval*)

Tiga tahapan dalam memori di atas, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Tahapan ingatan

Dari uraian-uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa daya ingat atau memori adalah kemampuan seseorang menyimpan memori dan memanggil kembali ingatan itu pada saat tepat ketika sedang dibutuhkan.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Hidayat, Mujinen, Anwar Senen (2008:7) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi ,antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: mata pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik. Sumantri (2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari definisi di atas maka disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu disiplin ilmu sosial perpaduan dari sejumlah mata pelajaran

seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik, dan sebagainya yang disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Mata pelajaran IPS mulai diajarkan di kelas 1 Sekolah Dasar sampai di tingkat perkuliahan.

6. Mata Pelajaran Ekonomi

Menurut (Rosyidi Suherman 2009:3) sebagai salah satu cabang pohon ilmu pengetahuan yang amat besar dan luas, ilmu ekonomi diberi gelar sebagai *The oldest Art and The newest Science*. Atau jika diterjemahkan, ekonomi merupakan seni yang tertua dan ilmu ekonomi yang termuda. Menurut (Rosyidi Suherman 2009:8) ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berdaya upaya untuk memberikan pengetahuan dan pengertian tentang gejala-gejala masyarakat yang timbul karena perbuatan manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai kemakmuran.

Profesor Paul Anthony Samuelson seorang ahli ekonomi dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), telah mengumpulkan sekurang-kurangnya enam buah definisi dari berbagai ahli lain. Keenam definisi itu masing-masing adalah sebagai berikut:

1. Ilmu ekonomi atau ilmu politik adalah studi ilmu tentang kegiatan-kegiatan yang dengan atau tanpa menggunakan uang, mencakup atau melibatkan transaksi-transaksi pertukaran antar manusia.
2. Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai bagaimana orang yang menjatuhkan pilihan yang tepat untuk memanfaatkan sumber-sumber produktif (tanah, tenaga kerja, barang-barang modal, dan pengetahuan teknik) yang langka dan terbatas jumlahnya, untuk menghasilkan berbagai barang (gandum, mantel, perahu layar, konser musik, jalan raya, pesawat pembom) serta mendistribusikannya.
3. Ilmu ekonomi adalah studi tentang manusia dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari untuk mendapat dan menikmati kehidupan.
4. Ilmu ekonomi adalah studi bagaimana manusia bertingkah pekerti untuk mengorganisasikan kegiatan-kegiatan konsumsi dan produksinya.
5. Ilmu ekonomi adalah studi tentang kekayaan
6. Ilmu ekonomi adalah suatu studi tentang cara-cara memperbaiki masyarakat

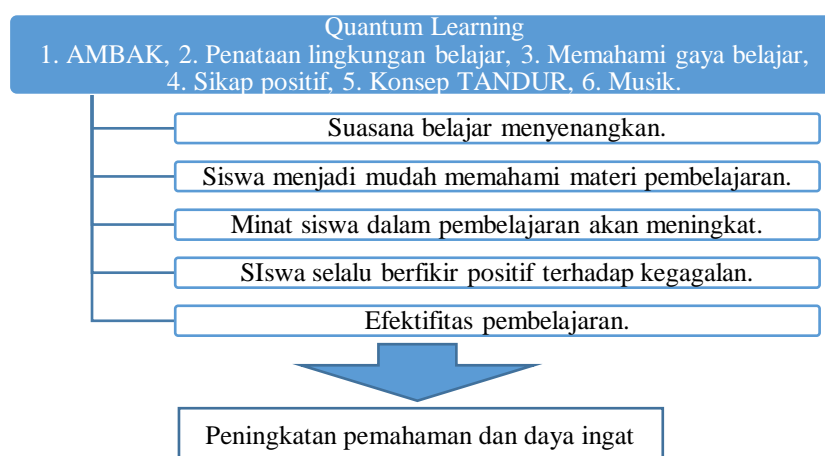
Dari definisi di atas disimpulkan bahwa ilmu ekonomi adalah studi tentang usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya dengan menggunakan uang atau tidak menggunakan uang.

B. Kerangka Pemikiran

Pemahaman dan daya ingat siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa maupun materi pembelajaran dapat membantu guru dan siswa mencapai hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu faktor yang diduga menyebabkan siswa merasa kesulitan terhadap pemecahan masalah dalam proses pembelajaran maupun pemahaman dan daya ingat disebabkan oleh iklim belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar dan sikap siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan model pembelajaran mata pelajaran ekonomi kurang efektif dikarenakan siswa merasa kurang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya guru menerapkan model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif siswa sehingga diharapkan iklim belajar menjadi lebih kondusif dan secara tidak langsung akan berdampak pada pemahaman dan daya ingat, serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar adalah model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*).

Model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang butuh waktu lama dalam penerapan namun sangat efektif guna membuat perubahan minat belajar siswa sehingga akan berdampak pada pemahaman dan daya ingat siswa. Model ini lebih menitik beratkan kepada kenyamanan dalam belajar dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan dari berbagai aspek. Menurut DePorter dan Hernacki (2013:45) digambarkan dengan kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Hasil penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Instansi dan Tahun	Hasil Penelitian
1	Mustika Sari	Penerapan Model pembelajaran Quantum (<i>Quantum Learning</i>) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Materi Energi Panas Dan Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 4 Kota Tegal	Universitas Negeri Semarang (2013)	Pembelajaran Quantum dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Perolehan hasil belajar siswa yang pada siklus I rata-ratanya 72,13 dengan ketuntasan 78,95% meningkat pada siklus II dengan rata-rata 77,95, dengan ketuntasan 100%
2	Agusnanto	Penerapan Model pembelajaran Quantum (<i>Quantum Learning</i>) Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Programmable Logic Controler Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta	Universitas Negeri Yogyakarta (2013)	Model pembelajaran Quantum (<i>Quantum Learning</i>) Dan Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Di SMK 3 Muhammadiyah
3	Nur Hasan Rohim	Penerapan model pembelajaran Quantum (<i>Quantum Learning</i>) berdasarkan gaya belajar dalam meningkatkan hasil belajar pada materi sistem persamaan linear dua variabel peserta didik kelas VIII MTs sunan sampel plososari paten Kendal tahun pelajaran 2014/2015	Universitas Islam Negeri Walisongo (2015)	Pembelajaran Quantum dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Perolehan hasil belajar siswa yang pada siklus I rata-ratanya 72,34 dengan ketuntasan 65,6% meningkat pada siklus II dengan rata-rata 77,95, dengan ketuntasan 87,5%

D. Hipotesis

Sebagai upaya untuk mengarahkan kegiatan penelitian terhadap masalah yang diteliti, maka disusunlah beberapa hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan, Suharsimi Arikunto (2013:71), mengatakan

bahwa “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Bertitik tolak dari permasalahan yang ada, maka penulis merumuskan hipotesis kerja sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa menggunakan model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*).

H₁ : Terdapat peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa menggunakan model pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*).