

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Setiap pembelajaran memiliki tujuan belajar yang harus dicapai oleh siswa yaitu melalui sebuah belajar. Hamalik (2007: 27) mengatakan “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Belajar dengan demikian berarti suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Pengertian belajar diungkapkan oleh Hergenhahn dan Olson dalam Rahyubi (2014: 3) berpandangan bahwa “belajar adalah sebuah perubahan yang relatif permanen”. Perubahan dialami dalam bentuk perilaku atau potensi tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman, dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang bersifat sementara. Kondisi diri yang dialami siswa yang dipengaruhi dari keadaan siswa itu sendiri yang berpengaruh pada kegiatan pembelajaran.

Kondisi yang berbeda-beda menjadikan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan baik dalam kondisi sadar maupun tanpa sadar. Keadaan yang menjelaskan siswa dalam kondisi tanpa sadar yaitu seperti kurangnya partisipasi siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran. Kondisi tersebut seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau obat-obatan. Hal yang disebabkan karena faktor-faktor kondisi diri juga dapat mempengaruhi belajar siswa yang akan berdampak pada dengan hasil belajar.

Uraian tersebut memberikan gambaran seperti pendapat Burton dalam Hamalik (2007: 29) yang menyatakan bahwa:

Experiencing means living through actual situations and reacting vigorously to various aspects of those situations for purposes apparent to the learner. Experiencing includes whatever one does or undergoes which results in changed behavior, in changed values, meanings, attitudes, or skill.

Pengertian tersebut jika diartikan bahwa pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan. Pengalaman yang bersifat pendidikan merupakan satu kesatuan yang bertujuan pada siswa. Pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif membantu integrasi pribadi siswa. Garis besar pengalaman terbagi menjadi dua, yaitu pengalaman langsung dan pengalaman pengganti.

Pengalaman belajar yang dilakukan akan memberikan perubahan pada siswa. Terdapat dalam buku *Educational Psychology*, (Aunurrahman, 2010: 35), Whiterington,

mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian”.

Pendapat lain mengenai belajar juga dikemukakan Gagne dalam Rahyubi (2014: 3) bahwa “belajar merupakan aktivitas yang kompleks”. Hasil belajar berupa kapabilitas, seseorang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pendidik. Pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, kemudian menjadi kapabilitas baru.

b. Hasil Belajar

Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor merupakan sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5) yang menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Secara sederhana, pengertian hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2010: 22) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya”. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. *Ranah psikomotor* berkenaan dengan hasil belajar

keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

1) Ranah Hasil Belajar

Ranah hasil belajar menurut Sudjana (2010: 23) meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor yaitu sebagai berikut:

(a) Ranah Kognitif

(1) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Istilah tersebut termasuk dalam pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama tokoh, nama-nama kota. Berdasarkan dari segi proses belajar, istilah pengetahuan memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

Terdapat beberapa cara untuk dapat mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Tipe hasil belajar ini menjadi prasarat

bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafalan menjadi prasarat bagi pemahaman, hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Hafal suatu rumus akan menyebabkan paham menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat. Sama halnya dengan materi pengelolaan sumber daya alam yang akan dipelajari, jika siswa tidak memiliki pengetahuan atau mengetahui tentang sumber daya alam maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal dan hasil belajar tidak akan sesuai seperti yang diharapkan.

(2) Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Siswa memiliki pemahaman misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Bloom mengatakan, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, namun tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan, sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu:

- Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa

Inggris ke bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.

- Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari garfik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek, dan *possesive pronoun* sehingga tahu menyusun kalimat “*My friend is studying,*” bukan “*My friend studying,*” merupakan contoh pemahaman penafsiran.
- Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Melalui ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Tipe hasil belajar pemahaman yang diharapkan yaitu siswa mampu memahami materi-materi yang dipelajari, khususnya pada materi pengelolaan sumber daya alam. Siswa dituntut dapat memberikan hasil belajar yang tinggi sebagai peningkatan hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yang akan diperoleh tidak hanya pada ranah kognitif, melainkan ranah afektif dan psikomotor juga perlu diperoleh hasil yang maksimal.

(3) Tipe hasil belajar: Aplikasi

Hasil belajar yang diperoleh dapat diterapkan dalam sebuah aplikasi atau perlakuan nyata. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang peneran pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Terdapat satu unsur yang perlu masuk, yakni abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

Tipe aplikasi ini dapat diperoleh siswa yaitu dengan menerapkan teori pada kegiatan nyata. Aplikasi yang dilakukan sebagai contoh mengenai materi yang akan digunakan sebagai bahan belajar yaitu pengelolaan sumber daya alam. Siswa dapat menerapkan aplikasi mengenai cara mengelola sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

(4) Tipe hasil belajar: Analisis

Pengertian analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang

kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal yang memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

Beberapa penjelasan yang tergolong dalam klasifikasi analisis yakni sebagai berikut:

- klasifikasi kata-kata, frase-frase, atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan kriteria analistik tertentu.
- Ramalan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas.
- Ramalan kualitas, asumsi atau kondisi yang implisit atau yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya.
- Penentuan titik tengah pola, tata, atau pengaturan materi dengan menggunakan kriteria seperti relevansi, sebab-akibat, dan peruntutan.
- Pengenalan organisasi, prinsip-prinsip organisasi, dan pola-pola materi yang dihadapinya.
- Ramalan tentang sudut pandangan, kerangka acuan, dan tujuan materi yang dihadapinya.

(5) Tipe hasil belajar: Sintesis

Unsur atau bagian-bagian yang digabungkan ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hapalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah dari pada berpikir divergen. Berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen.

Berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Unit yang dapat di sintetiskan tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya ke dalam satu kelompok besar. Analisis diartikan sebagai pemecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintesis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

Pola pikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroperasi dengan cara berpikir divergen. Melalui kemampuan sintesis, seseorang menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe. Kecakapan sintesis yang pertama adalah kemampuan

menemukan hubungan yang unik. Kecakapan sintesis memiliki arti bahwa menemukan hubungan antara unit-unit yang tidak berarti dengan menambahkan satu unsur tertentu, unit-unit yang tidak berharga menjadi sangat berharga. Termasuk dalam kecakapan sintesis adalah kemampuan mengomunikasikan gagasan, perasaan dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, simbol ilmiah, dan yang lainnya.

kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari satu tugas atau problem yang diketengahkan merupakan kecakapan sintesis kedua. Usaha dilakukan dalam sebuah rapat bermunculan berbagai hal, seorang anggota rapat mengusulkan langkah-langkah urutan atau tahap-tahap pembahasan dan penyelesaiannya. Hal itu merupakan usaha sintesis tipe kedua. Kecakapan sintesis yang ketiga ialah kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data dan hasil observasi menjadi terarah, proposional, hipotesis, skema, model atau bentuk-bentuk lain.

(6) Tipe hasil belajar: Evaluasi

Pemberian keputusan tentang nilai berdasarkan segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan lain-lain yang disebut dengan evaluasi. Pandangan evaluasi dari tipe hasil belajar bahwa dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar

tertentu. Kriteria evaluasi diantaranya dapat mengembangkan kemampuan evaluasi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Evaluasi yang mampu mengembangkan kehidupan bermasyarakat dan bernegara memiliki beberapa kriteria, diantaranya seperti mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar dan kesempatan kerja. Mampu mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

Semakin tinggi mutu evaluasinya maka semakin besar tingkat pemahaman, aplikasi, analisis serta sintesis seseorang. Gabungan tingkatan dari pemahaman diperoleh, kemudian aplikasi yang dilakukan, selanjutnya analisis yang dipikirkan serta sintesis yang bekerja dalam pemecahan masalah semuanya saling berkaitan. Tahapan dari yang paling rendah sampai ke yang paling tinggi merupakan sebuah proses kognitif yang memiliki satu kesatuan.

(b) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam

berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Terdapat beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategori dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- (1) *Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, an lain-lain. Tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- (2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- (3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- (4) *Organisasi*, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Adapun

termasuk organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.

- (5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang di miliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Hasil belajar ranah afektif yang akan dicapai dalam sebuah pembelajaran yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) adalah “sikap dan tindakan yang menunjukkan upaya untuk mengetahui lebih dalam tentang sesuatu hal yang dilihat, didengar dan dipelajari”.

Pengertian rasa ingin tahu juga dijelaskan oleh Samini dan Haryanto (2012: 104) mengemukakan makna rasa ingin tahu (*curiosity*) yaitu “keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam”. Penjelasan mengenai rasa ingin tahu juga dijelaskan Listyarti (2012: 6) bahwa “rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar”.

Tabel 2.1 Indikator Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa

Nilai	Indikator
Rasa ingin tahu	1. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang

	<p>terkait dengan pelajaran.</p> <p>2. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.</p> <p>3. Bertanya tentang beberapa peristiwa ala, sosial, budaya, ekonomi, politik dan teknologi yang baru di dengar.</p> <p>4. Bertanya sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi yang di luar dibahas di kelas.</p>
--	---

(Sumber: Kementerian Pendidikan Nasional)

Tabel 2.1 merupakan sikap rasa ingin tahu siswa yang berkaitan dengan ranah afektif atau sikap yang akan di ukur. Indikator rasa ingin tahu siswa akan digunakan sebagai panduan awal dalam pembuatan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap rasa ingin tahu siswa yaitu menggunakan lembar angket. Penggunaan indikator dalam instrumen penelitian akan diturunkan dengan sub indikator sehingga indikator yang digunakan dapat mencakup seluruh kriteria penilaian dalam instrumen penelitian.

(c) Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- (1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- (2) Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;

- (3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- (4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- (5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- (6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Keterampilan atau kemampuan psikomotor yang akan dikembangkan yaitu pada keterampilan siswa dalam menyampaikan hasil belajar. Siswa akan mengalami sebuah kegiatan yang dapat menumbuhkan keterampilan menyampaikan hasil belajar yaitu melalui kegiatan diskusi kelompok. Pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif dengan berani menyampaikan pendapat serta berani mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan tentang materi pembelajaran.

Kegiatan dalam pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa, terutama dalam kegiatan partisipasi berkelompok. Melalui kegiatan yang secara langsung melibatkan siswa dalam belajar yang nantinya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa lain yang belum tergugah untuk berpendapat.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tujuan yang diharapkan dalam sebuah pembelajaran yaitu dengan diperolehnya hasil belajar. Pengertian belajar menurut teori Gestalt dalam Susanto (2013: 12) mengatakan “belajar merupakan suatu proses perkembangan. Perkembangan memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya”.

Teori hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman dalam Susanto (2013: 12) bahwa “hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”, yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang

kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Kedua faktor hasil belajar yang berasal dari internal dan eksternal sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa harus memiliki dan membentuk kepribadian yang harmonis. Pribadi siswa yang tidak memiliki pola pikir dan tekanan dalam otak juga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Keadaan lingkungan sekitar siswa seperti keberadaan orang tua juga berperan penting, sehingga hasil belajar siswa yang diharapkan orang tua selalu terarah di setiap waktu.

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari Ilmu pengetahuan atau sains, yang semula berasal dari bahasa Inggris yaitu "*science*". Kata "*science*" berasal dari Bahasa Latin "*scientia*" yang berarti saya tahu. Makna "*Science*" terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Seiring perkembangan waktu *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Definisi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menurut Abdullah dan Eny (2010: 18) merupakan "ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan

terutama atas pengamatan dan induksi”. Adapun Nokes menyatakan bahwa IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus. Kedua pendapat tersebut tidak berbeda, benar bahwa IPA merupakan suatu ilmu teoritis, tetapi teori tersebut didasarkan atas pengamatan, percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala alam.

Menetapkan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimental, penyimpulan penyusunan teori, eksperimensasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara satu dengan cara yang lain. Sejak digunakannya metode ilmiah dalam penelitian ilmiah, dimulailah IPA modern yang kemudian berkembang sangat pesat. Perintis-perintis IPA modern ialah Galileo Galilei (1564-1642), Isaac Newton (1642-1727) dan Robert Boyle (1626-1691).

b. Nilai-Nilai IPA

Sebagian besar para ahli mengatakan bahwa IPA tidak menjangkau nilai-nilai moral dan etika, juga tidak membahas nilai-nilai keindahan (estetika), tetapi IPA mengandung nilai-nilai tertentu yang berguna bagi masyarakat. Maksud dari nilai adalah sesuatu yang dianggap berharga yang terdapat dalam IPA dan menjadi tujuan yang akan dicapai. Nilai-nilai yang dimaksud bukanlah nilai-nilai nonkebendaan. Nilai-nilai nonkebendaan yang terkandung dalam IPA antara lain sebagai berikut:

1) Nilai Praktis

Sains mempunyai nilai praktis, yaitu sesuatu yang bermanfaat dan berharga dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday diterapkan dalam teknologi sehingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.

2) Nilai Intelektual

Metode ilmiah telah melatih keterampilan, ketekunan, dan melatih mengambil keputusan dengan pertimbangan yang rasional dan menuntut sikap-sikap ilmiah bagi penggunaannya. Keberhasilan memecahkan masalah tersebut akan memberikan kepuasan intelektual. Metode ilmiah tersebut telah memberikan kepuasan intelektual, inilah yang dimaksud dengan nilai intelektual.

3) Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik

IPA mempunyai nilai-nilai sosial-ekonomi-politik yang berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam perarturan sosial-ekonomi-politik internasional. Sebagai contoh, negara-negara maju seperti USA, Uni Eropa, merasa sadar dan bangga terhadap kemampuan atau potensi bangsanya dalam bidang sosial-politik dan mengklaim diri mereka sebagai negara adidaya.

4) Nilai Kependidikan

Berkembangnya IPA dan teknologi serta diterapkannya psikologi belajar pada mata pelajaran IPA, maka IPA diakui bukan hanya sebagai suatu pelajaran melainkan juga sebagai alat pendidikan. Mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya memiliki arti bahwa sebuah mata pelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Nilai-nilai tujuan pendidikan tersebut antara lain sebagai berikut:

- (a) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut metode ilmiah.
- (b) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, dan mempergunakan peralatan untuk memecahkan masalah.
- (c) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah.

5) Nilai Keagamaan

Suatu pandangan yang naif apabila dengan mempelajari IPA akan mengurangi kepercayaan kepada Tuhan. Secara empiris orang yang mendalami dan mempelajari IPA akan sadar bahwa dirinya ada kebenaran hukum-hukum alam, sadar akan adanya keterkaitan di dalam alam raya ini dengan Maha Pengaturnya.

Manusia dapat membaca, mempelajari dan menerjemahkan alam, maka manusia semakin sadar akan keterbatasan ilmunya.

c. Hakikat Pembelajaran IPA

Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dan siswa. Setiap pembelajaran memiliki sebuah hakikat sebagai pengertian yang dapat diketahui sebuah tujuan dari makna hakikat tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki sebuah hakikat yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses. Serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah. Produk yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Merujuk pada hakikat IPA, Trianto (2011: 141) menjelaskan nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:

- 1) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
- 2) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
- 3) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA merupakan nilai yang pantas dijadikan pedoman dalam belajar sesuai kaidah pendidikan. Alat pendidikan yang dapat mencapai

tujuan pendidikan IPA di sekolah juga dijelaskan oleh Trianto (2011: 142) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap;
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah;
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan;
- 4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya;
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki nilai-nilai yang bersifat positif. Nilai yang dijelaskan setiap poinnya memiliki makna positif dalam setiap aplikasinya. Pembelajaran yang dilakukan selalu memiliki tujuan yang diharapkan, begitu juga dengan tujuan IPA yang sudah dijelaskan. Nilai dan tujuan dilaksanakannya IPA pada sekolah yaitu agar siswa dapat memperoleh pengetahuan ilmiah. Tujuan lainnya yaitu agar dapat memberikan keterampilan pada siswa serta dapat menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah.

3. Sumber Daya Alam

a. Pengertian Sumber Daya Alam

Pendapat mengenai sumber daya alam oleh Grima dan Berkes dalam Fauzi (2004: 2) mengemukakan bahwa "sumber daya sebagai aset untuk pemenuhan kepuasan dan utilitas manusia". Pengertian umum sumber daya didefinisikan sebagai sesuatu yang dipandang memiliki nilai ekonomi. Sumber daya alam dapat dikatakan sebagai komponen dari ekosistem yang

menyediakan barang dan jasa yang bermanfaat bagi kebutuhan manusia.

Seorang ahli bernama Rees dalam Fauzi (2004: 2) lebih jauh mengatakan bahwa sesuatu untuk dapat dikatakan sebagai sumber daya harus memiliki dua kriteria, yakni “1) Harus ada pengetahuan, teknologi atau keterampilan (*skill*) untuk memanfaatkannya. 2) Harus ada permintaan (*demand*) terhadap sumber daya tersebut”. Pembagian kriteria mengenai sumber daya alam dapat memberikan sebuah definisi, bahwa sumber daya alam menurut Roosmini (1990: 100) ialah “suatu sumber daya yang terbentuk karena kekuatan ilmiah. Sumber daya alam tersebut meliputi: tanah, air, biotis, mineral, panas bumi, angin dan sebagainya”. Pengertian sumber daya alam dapat disimpulkan adalah semua kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan bagi kesejahteraan manusia. Benda-benda yang ada disekitar kita berasal dari sumber daya alam yang berbeda-beda.

b. Macam-macam Sumber Daya Alam

Pengelompokan sumber daya alam memiliki bermacam-macam jenis. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 4 tahun 1982 tentang ketentuan pokok pengelolaan Lingkungan Hidup Sumber Daya (Roosmini, 1990: 100), diterangkan bahwa “sumber daya adalah unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya manusia, sumber daya alam hayati,

sumber daya alam non hayati dan sumber daya alam buatan”. Pengelompokan sumber daya alam pada dasarnya dapat dibagi menjadi:

- 1) Sumber daya manusia, mencakup kuantitas, kualitas pengetahuan dan keterampilan dan kebudayaan, juga sarana dan lembaga swadaya masyarakat.
- 2) Sumber daya fisik (sumber daya alam dan buatan), dapat dibedakan:
 - Sumber alam hayati, yang terdiri dari flora dan fauna.
 - Sumber alam non hayati, meliputi tanah, air, udara, mineral (minyak bumi, batubara, gas alam dan sebagainya).
 - Sumber daya strategis (semua mineral essential untuk usaha hankam), iklim, energi matahari.

Sumber daya alam dapat bermanfaat apabila manusia mempunyai kemampuan untuk memanfaatkannya. Sumber daya alam ada yang dapat diperbaharui (*renewable*), yang bila dimanfaatkan secara baik, digunakan dengan pengelolaan yang cermat tidak sampai habis sama sekali, maka akan dapat dimanfaatkan sepanjang masa. Kelompok yang termasuk di dalamnya adalah sumber daya alam hayati. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui (*non renewable*), merupakan bahan yang akan selalu berkurang setiap kali digunakan. Hal tersebut

perlu dilakukan penggunaan yang hemat dan efisien dalam pemanfaatan sumber daya alam.

Penggunaan sumber daya alam yang tidak terkontrol akan berdampak pada generasi yang akan datang sehingga tidak dapat menikmati kekayaan alam yang dimiliki. Kekayaan yang termasuk dalam hal ini adalah sumber daya alam non hayati. Kedua sumber daya alam tersebut merupakan tulang punggung pembangunan suatu negara, sehingga pengelolaannya harus tepat agar dapat meningkatkan pembangunan suatu negara, taraf hidup dan kemakmuran bangsa di negara tersebut.

**Tabel 2.2 SK dan KD IPA Kelas IV Semester II
Tahun Pelajaran 2015/2016**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami hubungan antar sumber daya alam dengan lingkungan teknologi dan masyarakat.	1.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam lingkungannya. 1.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan. 1.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan.

(Sumber: Silabus Ilmu Pengetahuan Alam SD Negeri Kedondong)

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar, Materi Pokok, Indikator

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator
11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam lingkungannya	Pengelolaan sumber daya alam.	1. Menjelaskan pengertian sumber daya alam. 2. Menyebutkan

		<p>jenis-jenis sumber daya alam.</p> <p>3. Menjelaskan cara mengelola sumber daya alam.</p>
	Perhitungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.	<p>1. Dapat menjelaskan keuntungan yang ditimbulkan apabila sumber daya alam digunakan sebagaimana mestinya.</p> <p>2. Dapat menyebutkan kerugian apabila sumber daya alam digunakan tidak bijaksana.</p>
	Keterkaitan antara sumber daya alam lingkungan dan masyarakat.	<p>1. Dapat menjelaskan cara mengambil hasil laut, sungai, tanah galian tanpa pelestarian terhadap lingkungan.</p> <p>2. Dapat menjelaskan dampak pengambilan sumber daya alam tanpa ada usaha pelestarian terhadap alam.</p> <p>3. Dapat membedakan antara sampah basah (organik) dengan non organik (kering).</p> <p>4. Dapat menjelaskan proses terjadinya</p>

		pupuk kompos. 5. Dapat memberi contoh pendauran ulang dari bahan bekas.
--	--	--

(Sumber: Silabus Ilmu Pengetahuan Alam SD Negeri Kedondong)

Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Materi Pokok dan Indikator merupakan modal awal yang digunakan dalam penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian yaitu materi pengelolaan sumber daya alam. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yang setiap setiap siklusnya terdiri dari 2 pembelajaran. Materi pembelajaran juga dibagi menjadi 4 pembelajaran.

Siklus I pembelajaran I materi pembelajaran mengenai pengertian sumber daya alam dan jenis-jenisnya. Materi siklus I pembelajaran II tentang cara mengelola sumber daya alam. Siklus II pembelajaran I materi pembelajaran tentang keuntungan dan kerugian apabila sumber daya alam digunakan dengan tidak bijak. Siklus II pembelajaran II materi pembelajaran mengenai pengelolaan sumber daya alam dengan teknologi.

Materi pembelajaran yang diberikan setiap pertemuan pembelajaran selalu berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa lebih terfokus pada materi yang diberikan setiap pembelajaran. Materi yang berbeda diberikan secara bertahap, agar keterkaitan setiap materi lebih dipahami dengan mudah. Evaluasi belajar dilakukan pada setiap akhir pembelajaran lebih mengarah pada satu materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak berpikir lebih kompleks.

4. Metode *Quantum Learning*

a. Pengertian *Quantum Learning*

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tidak terlepas dari model dan metode belajar yang digunakan. Metode yang dapat mengubah pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan yaitu salah satunya melalui metode *Quantum Learning*. Metode pembelajaran *Quantum* yang dikatakan Suyatno (2009: 39) dimulai dari Super Camp, sebuah program percepatan berupa *Quantum Learning* yang ditawarkan *Learning Forum*, yaitu sebuah pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi.

Penjelasan yang terdapat dalam buku *Quantum Learning* karya De Porter dan Mike (2015: 14) yaitu "*Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya "*suggestology*" atau "*suggestopedia*". Metode *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif di sekolah dan bisnis kerja untuk semua tipe orang dan segala umur.

Metode *Quantum Learning* yang dikatakan Suyatno (2009: 39) merupakan metode yang bertumpu dari metode Freire dan Lozanov. Pembelajaran dengan metode *Quantum Learning*

mengutamakan percepatan belajar dengan cara partisipatori siswa dalam melihat potensi diri dalam kondisi penguasaan diri. Gaya belajar dengan mengacu pada otak kanan dan otak kiri menjadi ciri khas *Quantum Learning*.

Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya dapat berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi. Segala sesuatu yang dilakukan guru/pelatih dapat mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, maka sejauh itulah proses belajar berlangsung. Hubungan dinamis dalam lingkungan kelas merupakan landasan dan kerangka untuk belajar.

b. Prinsip Belajar *Quantum Learning*

Quantum Learning memiliki prinsip belajar yang mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Metode *Quantum Learning* adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar dengan menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa dan guru.

Penggunaan metode *Quantum Learning* menciptakan pembelajaran bersifat aktif, kreatif dan menyenangkan. Keaktifan yang bertujuan meningkatkan rasa ingin tahu dan keterampilan siswa dalam mempresentasikan hasil belajar. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran akan mengarah kepada hasil belajar siswa agar meningkat dari sebelumnya. Adapun asas *Quantum Learning* yang digunakan adalah “Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”.

Prinsip belajar *Quantum Learning* dianggap sebagai struktur chord dasar dari simfoni belajar (De Porter, Mark dan Sarah, 2003: 7). Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Segalanya Berbicara
Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh anda, dari kertas yang bagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar
- 2) Segalanya Bertujuan
Semua yang terjadi dalam perubahan anda mempunyai tujuan semuanya.
- 3) Pengalaman sebelum Pemberian Nama
Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.
- 4) Akui Setiap Usaha
Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.
- 5) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan!
Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Terdapat beberapa manfaat *Quantum Learning* yang mempengaruhi dalam pembelajaran. Manfaat yang diharapkan dapat memberikan perubahan positif pada setiap kegiatan. Penjelasan mengenai manfaat *Quantum Learning* menurut De porter dan Mike (2015: 13) yaitu sebagai berikut:

- a) Sikap motivasi.
- b) Motivasi.
- c) Keterampilan belajar seumur hidup.
- d) Kepercayaan diri,
- e) Sukses.

Manfaat *Quantum Learning* yang dijelaskan akan diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Kedondong. Tujuan yang akan dicapai dengan manfaat metode yang ada saling berkaitan, sehingga harapan keberhasilan yang dicapai lebih sesuai dengan rencana awal.

c. Teknik TANDUR

Metode belajar *Quantum Learning* menggunakan prinsip-prinsip komunikasi ampuh. Metode belajar yang diperkuat dengan pendekatan multisensori, multikecerdasan serta kerangka belajar *Quantum Learning* yang dikenal dengan singkatan TANDUR. *Quantum Learning* memodelkan filosofi pengajaran dan strateginya dengan “Maestro” pada margin.

Urutan pembelajaran dengan teknik TANDUR dijelaskan oleh De Porter, Mark dan Sarah (2003: 10) yaitu TANDUR

memiliki arti (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Berikut urutan pembelajarannya adalah:

1) Tumbuhkan

Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya Bagiku” (AMBAK) dengan memanfaatkan kehidupan siswa.

2) Alami

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.

3) Namai

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi; sebuah “masukan”.

4) Demonstrasikan

Sediakan kesempatan bagi siswa untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”.

5) Ulangi

Tunjukkan siswa cara-cara mengulang materi atau menegaskan, “Aku tahu bahwa aku memang tahu ini”.

6) Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran menggunakan metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR dapat menumbuhkan cara belajar siswa lebih mandiri dari biasanya. Guru dapat menumbuhkan semangat

belajar siswa melalui metode *Quantum Learning* dengan teknik TANDUR yang melibatkan siswa belajar lebih mandiri.

Pembelajaran yang dimulai dari menumbuhkan semangat belajar, melibatkan siswa mengalami secara langsung dalam pembelajaran, menamai pada setiap pembelajaran yang dilakukan, mendemonstrasikan pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian mengulangnya dan merayakan kesimpulan belajar bersama-sama. Kegiatan pembelajaran inilah yang nantinya dapat menumbuhkan pengetahuan, rasa ingin tahu dan keterampilan siswa dalam setiap pembelajaran.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPA yaitu dengan materi pengelolaan sumber daya alam. Pembelajaran dengan teknik TANDUR merupakan gabungan penurunan dari metode *Quantum Learning*. Melalui metode *Quantum Learning* dapat dilakukan dengan teknik TANDUR, yaitu dengan urutan Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan dan Rayakan. Teknik TANDUR inilah yang menciptakan pembelajaran IPA materi pengelolaan sumber daya alam menjadi aktif, kreatif dan terampil.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

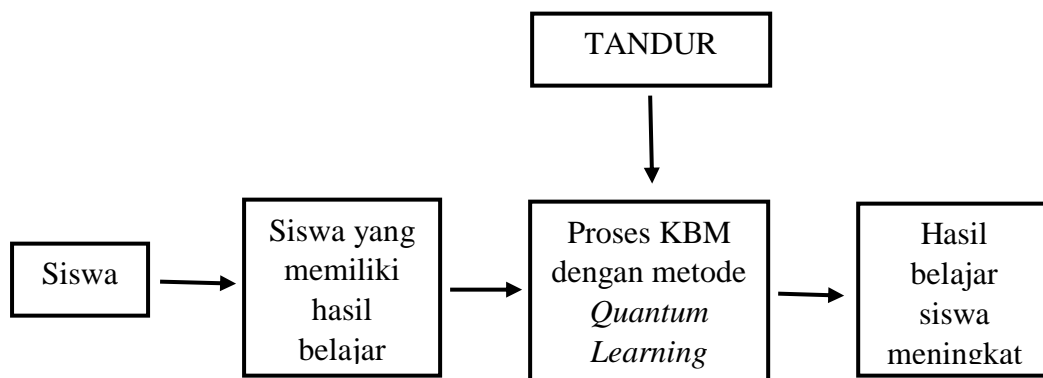
Adapun penelitian terdahulu yang pernah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariawan (2013) dengan judul “Penerapan Teknik Pembelajaran TANDUR Model *Quantum Teaching* Secara Familier untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 33 Cakranegara Semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013” hasilnya adalah pada siklus I dicapai skor rata-rata dalam proses teknik pembelajaran TANDUR 3,66 kategori keberhasilan 91,5%. Pada siklus II 3,67 (91,75%). Data hasil belajar juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I mencapai hasil rata-rata 7,1 dan siklus II berhasil pada nilai rata-rata 7,68.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Amalana, Sudarmin dan Latifah (2013) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Modul *QT-Bilingual* Terhadap Hasil Belajar Siswa” mendapatkan hasil bahwa analisis uji koefisien kolerasi dan determinasi sebesar 0,54 dan 29,16%. Hasil angket menyatakan bahwa respon siswa sangat baik terhadap model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan modul *QT-Bilingual*. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan modul *QT-Bilingual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan besarnya pengaruh mencapai kriteria sedang dengan kontribusi sebesar 29,16%. Respon siswa terbukti sangat baik terhadap model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan modul *QT-Bilingual*.

C. Kerangka Berpikir

Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan keterampilan sikap dan keterampilan psikomotor yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran *Quantum Learning*. Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar dengan teknik TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan).

Metode pembelajaran ini menuntut siswa terlibat secara aktif, kreatif dan terampil dalam mendemonstrasikan jawaban, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Siswa dapat berpikir kreatif mengeluarkan ide dan mengkomunikasikan ide tersebut dengan siswa lain. Metode pembelajaran *Quantum Learning* dalam hal ini lebih menyenangkan bagi siswa dalam belajar IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara berkelompok. Siswa berusaha mencoba menulis kata kunci dan menempatkan berdasarkan bingkai yang tepat. Siswa dapat mengemukakan kembali isi konsep yang ada untuk menguji ketepatan konsep. Penerapan metode *Quantum Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan tiga ranah yaitu pengetahuan tentang sumber daya alam, rasa ingin tahu dan terampil.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran disusun dengan matang. Maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Berdasarkan penjelasan yang ada, maka diajukan hipotesis tindakan yaitu:

Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Quantum Learning* pada materi pengelolaan sumber daya alam di kelas IV SD Negeri Kedondong dapat meningkatkan hasil belajar siswa.