

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik dalam Angelia (2024:258) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar digunakan guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran, seorang siswa dikatakan berhasil menguasai materi pembelajaran jika mendapat nilai yang bagus, artinya harus mencapai nilai pada KKM.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Menurut Purwanto dalam (Somadayo, 2020, hal. 74) Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Menurut Purwanto dalam (Mariah, 2022, hal. 68) hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut

Sudjana dalam (Nainggolan, Sidabalok, & Aritonang, 2022, hal. 2), proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Namun meskipun demikian, hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.1.2 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Benyamin Bloom dalam (Magdalena, Hidayah, & Safitri, 2021, hal. 50) klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertamadisebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Namun meskipun demikian, hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada Prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Siswa akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Kesimpulannya indikator hasil belajar pada penelitian ini hanya berfokus pada ranah kognitif saja karena kognitif kemampuan berpikir, menghafal, memahami, dan menganalisis.

2.1.1.3 Karakteristik Perubahan Hasil Belajar

Setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Karakteristik perubahan hasil belajar adalah: 1) Perubahan yang terjadi secara sadar. 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. 4)Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. 5) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Setiawati, 2018, hal. 36).

2.1.2 Model *Quantum Teaching*

2.1.2.1 Pengertian Model *Quantum Teaching*

Model Pembelajaran merupakan suatu kerangka kegiatan yang mampu memberikan gambaran secara sistematis pada saat melaksanakan proses pembelajaran dan membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diharapkan. *Quantum* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Dengan demikian *quantum* adalah penggabungan belajar yang meriah dengan segala

nuansanya. *Quantum teaching* menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar (Siahaan, Sinabutar, & Haloho, 2020, hal. 177).

Beberapa faktor lingkungan *quantum teaching* yang mendukung belajar adalah faktor lingkungan sekeliling, alat bantu, pengaturan bangku, aroma, dan musik (Nurfitriani, Bahri, & Syukroni, 2024, hal. 83). Segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan kelas akan menyampaikan pesan yang memacu dan menghambat belajar. Lingkungan pembelajaran harus dikelola agar kondusif. Lingkungan ini tidak terbatas pada lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan non fisik. Tentunya tidak dikehendaki lingkungan belajar yang amburadul, tetapi juga tidak sepi mencekam. Menggunakan mata selama belajar dan berfikir, semua itu terkait pada modelitas belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Dengan kata lain, mata bergerak menurut cara otak mengakses informasi. Umumnya jika mata bergerak ke satu sisi atau dua sisi, maka sedang mengingat-ingat percakapan. Karena informasi masuk melalui telinga, mata bergerak ke lokasi tersebut, seraya mengingat dan menciptakan bunyi, lagu, frase, percakapan, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan kemampuan siswa untuk secara tidak sadar menyerap informasi melalui kemitraan otak dan mata akan membantu memudahkan siswa menerima materi pelajaran. Beberapa ide yang dapat digunakan adalah; poster ikon, poster afirmasi, dan warna. Alat Bantu yang dapat digunakan untuk mewakili suatu gagasan misalnya panah untuk secara visual menunjukkan poin yang dimaksudkan oleh guru, kaca mata besar untuk pengambilan perspektif yang berbeda, dan sebagainya. Selain itu juga dapat digunakan musik dalam proses pembelajaran. Untuk bisa menggabungkan musik secara berseni dalam lingkungan kelas dibutuhkan waktu khusus. Hal ini akan ditentukan oleh bagaimana guru sebagai pendidik dapat meningkatkan semangat, merangsang pengalaman, menumbuhkan relaksasi, meningkatkan fokus dan membina hubungan dengan siswa. Asas utama dari model pembelajaran dengan model *quantum teaching* adalah bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Belajar dengan model ini adalah kegiatan *full contact*. Dengan demikian belajar melibatkan semua aspek kehidupan manusia (pikiran, perasaan, bahasa tubuh disamping pengetahuan, sikap,

keyakinan, dan motivasi).

Quantum teaching menganjurkan guru memasuki dunia siswa. Setiap pokok bahasan yang disampaikan dikaitkan dengan suatu peristiwa, pikiran, dan perasaan. Hal itu juga didukung dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

2.1.2.2 Karakteristik Model *Quantum Teaching*

Pembelajaran *Quantum* memiliki karakter sebagai berikut (Harahap, Tarigan, Gultom, Ananda, & Usman, 2024, hal. 5874):

1. Pembelajaran *Quantum* berpangkal pada psikologi kognitif
2. Pembelajaran *Quantum* lebih manusawi, individu menjadi pusat perhatian, potensi diri, kemampuan berfikir, motivasi diyakini dapat berkembang secara maksimal.
3. Pembelajaran *Quantum* menekankan pada pentingnya peranan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran
4. Pembelajaran *Quantum* mensinergikan faktor potensi individu dengan lingkungan fisik dan psikis dalam konteks pembelajaran. Dalam pandangan pembelajaran *Quantum*.
5. Pembelajaran *Quantum* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, interaksi menjadi kata kunci dan konsep sentral dalam pembelajaran quantum. Oleh karena itu, pembelajaran *Quantum* memberikan tekanan pada pentingnya interaksi, frekuensi dan akumulasi interaksi yang bermutu dan bermakna. Dalam kaitan inilah faktor komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran *Quantum*.
6. Pembelajaran *Quantum* sangat menekankan pada akselerasi pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Proses pembelajaran harus berlangsung cepat dengan keberhasilan tinggi. Jadi, segala sesuatu yang menghalangi harus dihilangkan pada satu sisi dan pada sisi yang lain segala sesuatu yang mendukung harus diciptakan dan dikelola sebaik-baiknya
7. Pembelajaran *Quantum* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
8. Pembelajaran *Quantum* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan

proses.

9. Pembelajaran *Quantum* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
10. Pembelajaran *Quantum* memusatkan perhatian pada pembentukan ketrampilan akademis, ketrampilan hidup dan prestasi fisik atau material. Pembelajaran *Quantum* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Misalnya, individu perlu memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda harus melakukan usaha yang lebih besar agar berhasil.

Kesimpulannya, model *quantum teaching* adalah pendekatan pembelajaran yang mengedepankan interaksi antara guru dan siswa, dengan guru sebagai fasilitator dan siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Fokus utamanya adalah pada pemahaman mendalam daripada sekadar menghafal, mempromosikan pembelajaran aktif melalui diskusi dan kolaborasi, mendorong pemecahan masalah kreatif, serta mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan dunia nyata. Selain itu, penggunaan teknologi juga ditekankan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas akses terhadap sumber daya pembelajaran. Dengan demikian, model ini menciptakan lingkungan belajar yang merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam konteks global yang terus berubah.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Model *Quantum Teaching*

Langkah model *Quantum Teaching* terdiri dari tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan atau dikenal dengan singkatan TANDUR (Nursiah, Hermuttaqien, & Ridwan, 2022, hal. 295):

1. Tumbuhkan

Secara umum konsep tumbuhkan adalah mengikutsertakan siswa, memikat mereka, serta menarik perhatian mereka terhadap suatu materi yang akan diajarkan. Pada tahap ini, guru diharapkan mampu menumbuhkan sikap positif sejak awal pembelajaran sehingga menimbulkan rasa ingin tahu pada diri siswa. Guru bisa memulai kelas dengan interaksi sederhana bersama siswa, yang

selanjutnya memberikan pemantik semangat agar tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Tumbuhkan semua minat dengan memuaskan, yakni apakah manfaat yang akan diperoleh dari pelajaran tersebut bagi guru dan muridnya. Dalam hal ini guru memotivasi dengan melakukan apersepsi berupa pertanyaan mengenai materi flora dan fauna berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Alami

Pada tahap ini, guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman umum bagi siswa melalui contoh peristiwa yang mudah dimengerti. Dengan pengalaman itu otak siswa akan terstimulus untuk menjelajah atau mencari tahu lebih banyak hal dari sebelumnya.

Ciptakan dan datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Dalam hal ini guru menciptakan atau mendatangkan informasi pada siswa dengan meminta siswa memberikan contoh mengenai materi flora dan fauna yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Namai

Tahap namai ini berada pada kegiatan inti pembelajaran siswa di kelas. Pada tahap ini, guru menjelaskan peristiwa yang sudah dicontohkan sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan. Guru diharapkan mampu memilih kata-kata yang mudah dimengerti, konsep yang jelas, serta strategi yang dapat dimengerti siswa.

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi: yang menjadi masukan bagi si anak. Dalam hal ini guru meminta siswa mengerjakan lembar kata kunci yang telah disediakan oleh guru.

4. Demonstrasikan

Setelah memberikan contoh dan penjelasan, selanjutnya berikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga, bermain peran, ataupun dengan permainan sederhana.

Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Dalam hal ini guru mendemonstrasikan contoh flora dan fauna di depan kelas

sambil menjelaskan kepada siswa mengenai demonstrasi yang dilakukan.

5. Ulangi

Tahap ulangi ini pada dasarnya bertujuan untuk memperkuat hal-hal yang telah dipelajari siswa ditahap-tahap sebelumnya. Biasakan untuk mengulangi hal yang telah dibahas pada pertemuan tersebut. Pastikan siswa telah memahami hal yang dijelaskan saat itu. Bila perlu beri rangkuman tentang materi yang telah dibahas. Tunjukkan kepada para pelajar tentang cara-cara mengulang materi dan menegaskan, aku tahu bahwa aku memang tahu ini. Dalam hal ini guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan melakukan permainan.

6. Rayakan

Tahap ini berada dibagian akhir sekaligus menjadi penutup dari rangkaian metode quantum teaching. Tujuan dari adanya tahap ini adalah memberikan rasa puas, untuk menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan yang telah dilalui oleh siswa sehingga akhirnya memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan mengakhiri sesuatu secara baik dan gembira, maka pada pertemuan selanjutnya siswa cenderung akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar.

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini guru mencari cara untuk menghargai usaha, ketekunan dan kesuksesan siswa dengan memberikan pujian atau memberikan tepuk tangan atas keberhasilan siswa dalam belajar ataupun bernyanyi bersama diiringi musik instrument.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* memiliki keunggulan dan kelemahan. Kelebihan model *quantum teaching* sebagai berikut (Widiyono, 2021, p. 190).

1. Kelebihan model *quantum teaching* yaitu dapat diaplikasikan dengan metode, model, pendekatan, teknik, media atau sumber belajar apapun yang menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Penerapan model *quantum teaching* dapat membuat suasana pembelajaran yang

menyenangkan untuk memancing keaktifan siswa dalam belajar

3. *Quantum teaching* dapat menjadikan pendidik untuk lebih memahami perbedaan gaya belajar siswa dan mampu menunjukkan keaktifan siswa di dalam kelas
4. *Quantum teaching* merupakan cara efektif dalam kegiatan mengajar karena mampu menawarkan ide baru tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga mendukung siswa dalam mencapai keseimbangan belajar yang baik
5. Kelebihan lain model *quantum teaching* adalah hasil kegiatan pembelajaran yang dimungkinkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang positif, penyampaian materi secara mudah, dengan hal atau contoh sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari
6. Model ini menekankan pada penggunaan bahasa yang positif sehingga mendorong meningkatkan tindakan positif

Sedangkan kelemahan Model *Quantum Teaching* juga memiliki kelemahan sebagai berikut (Akbar & Pramukantoro, 2018, hal 107):

1. Model *quantum teaching* menuntut profesionalisme yang tinggi dari seorang guru.
2. Banyaknya media dan fasilitas yang digunakan sehingga dinilai kurang ekonomis.
3. Kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan model *quantum teaching* akan terjadi dalam situasi dan kondisi belajar yang kurang kondusif sehingga menuntut penguasaan kelas yang baik.

Kelebihan Model *Quantum Teaching* mencakup promosi pemahaman mendalam melalui pembelajaran aktif dan pemecahan masalah kreatif, memfasilitasi pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata melalui pembelajaran berbasis proyek, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan akses terhadap sumber daya pembelajaran. Namun, kelemahannya dapat meliputi membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencapai pemahaman yang mendalam, memerlukan keterampilan guru yang sangat baik dalam memfasilitasi diskusi dan kolaborasi, serta membutuhkan infrastruktur teknologi yang memadai untuk

mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2.1.2.5 Teori Yang Mendukung Model *Quantum Teaching*

Teori Belajar Konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses pembelajar melakukan proses belajar secara aktif teori belajar yang mengusung pembangunan kompetensi, pengetahuan, atau keterampilan secara mandiri oleh siswa yang difasilitasi oleh pendidik melalui berbagai rancangan pembelajaran dan tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan perubahan yang dibutuhkan pada siswa. Jadi, belajar menurut para ahli konstruktivisme merupakan suatu upaya keras yang bersifat pribadi, sedangkan internalisasi mengenai suatu konsep atau gagasan, hukum dan prinsip-prinsip awam sebagai konsekuensinya harus diaplikasikan pada kehidupan nyata.

Menurut Hendrowati (2015:5) teori konstruktivisme Piaget seringkali disebut konstruktivisme personal karena lebih menekankan keaktifan pribadi seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang adalah bentukan (konstruksi) orang itu sendiri. Oleh karena itu Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer dari otak guru yang dianggap tahu bila siswa tidak mengolah dan membentuknya sendiri.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Ardianti,dkk (2022:28) menegaskan bahwa menegaskan bahwa pada dasarnya anak-anak selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk memahami dunia yang ada di sekitarnya sehingga dapat membangun representasi tentang lingkungan yang dialami. Mereka tumbuh dan memperoleh bahasa yang lebih banyak, memiliki kapasitas memori, memiliki representasi mental yang rumit dan abstrak mengenai dunia. Tahap perkembangan ini merupakan motivasi mereka untuk menyelidiki dan membangun kejelasan mengenai teori tersebut. Perspektif konstruktivis kognitif merupakan dasar pembelajaran berbasis masalah. Piaget mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuannya sendiri.

Teori konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya. Artinya, belajar dalam pandangan konstruktivisme betul-betul menjadi usaha aktif individu dalam mengonstruksi makna

tentang sesuatu yang dipelajari (Sugrah, 2019, hal. 121).

Menurut Teori belajar John Dewey dalam Ardianti (2022:30) berpandangan bahwa struktur kognitif merupakan bentuk pengalaman dan pengetahuan yang ada dalam diri setiap individu. Dalam teori John Dewey juga mengatakan bahwa kelas sebagai laboratorium penyelesaian masalah. Beliau memiliki pandangan bahwa sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Teori pengajaran John Dewey mendorong pendidik untuk melibatkan siswa dalam proyek berorientasi masalah dan membantu siswa untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual.

Konstruktivisme mengasumsikan bahwa siswa datang ke ruang kelas dengan membawa ide-ide, keyakinan, dan pandangan yang perlu diubah atau dimodifikasi oleh seorang guru yang memfasilitasi perubahan ini, dengan merancang tugas dan pertanyaan yang menantang seperti membuat dilema untuk diselesaikan oleh siswa. Dalam hal ini, meskipun guru tidak melakukan transfer ilmu, guru harus tetap melakukan tindakan-tindakan yang akan memfasilitasi terbangunnya perubahan positif terhadap pada siswa. Sehingga siswa dapat membangun suatu pengetahuan, keterampilan, atau afeksi positif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun dalam konstruktivisme, belajar lebih diarahkan pada *experimental learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru (Yuliani, Hasanuddin, Safrida, Khairil, & Tenri, 2021, hal. 378). Oleh karena itu, aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pembelajar. Pembelajaran menurut teori belajar konstruktivistik lebih menekankan kepada proses dalam pembelajaran.

Kesimpulan bahwa konstruktivisme adalah teori belajar yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk aktif belajar menemukan sendiri kompetensi dan pengetahuannya guna mengembangkan kemampuan yang sudah ada pada dirinya untuk diubah atau dimodifikasi oleh guru yang memfasilitasi, dengan merancang berbagai tugas, pertanyaan, atau tindakan lain yang memancing rasa penasaran siswa untuk menyelesaikannya.

2.1.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengajak siswanya menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Sejalan dengan pendapat Irdam Idrus & Sri Irawati (2019:91) bahwa model discovery learning adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.

Model discovery learning membiarkan siswa-siswa mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah mereka sendiri daripada mengajar mereka dengan jawaban-jawaban guru. Menurut Bruner (Irdam Idrus & Sri Irawati (2019:92) discovery learning bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual siswa; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori.

Ciri utama dari model discovery learning adalah; 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada siswa; 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sinambela dalam (Elvadola et al., 2022:22-23) langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Discovery learning yaitu: Pertama, Stimulation (pemberian rangsangan). Siswa diberikan permasalahan diawal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu guru sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait discovery. Kedua, problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah). Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) Ketiga, data collection (Pengumpulan Data), berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan

berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri. Keempat, data processing (Pengolahan Data), merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu. Kelima, verification (Pembuktian) yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada. Keenam, generalization (menarik kesimpulan/generalisasi). Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama. Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Yuliana (2018:23) Kelebihan pada model discovery learning dapat disimpulkan sebagai berikut: a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, b) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, c) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, karena unsur berdiskusi, d) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan e) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Sementara itu kekurangannya menurut Kemendikbud dalam Yuliana (2018:23) adalah (1) model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.(2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.(3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa

dengan cara lama. Dan (4) model pengajaran discovery ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.

2.1.4 Media Quizizz

2.1.4.1 Pengertian Quizizz

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*), dengan penerima pesan (*a receiver*) (Susanti, 2020, hal. 435). Kata media dalam bahasa Arab adalah wasaai yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Cahyani & Setiawan, 2023, hal. 207).

Sedangkan kata media dalam media pembelajaran secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi media pembelajaran diartikan wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran *recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, slide foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Apriyansyah, Sambowo, & Maulana, 2020, hal. 9) .

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang penting dalam membantu guru dalam proses pembelajaran guna merangsang pikiran siswa, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar. Pemilihan media yang tepat dan menarik akan meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang salah satunya yaitu media aplikasi Quizizz yang banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan materi kepada siswa dan memberikan suatu pertanyaan yang tidak monoton dalam pembelajaran.

Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru untuk melakukan Pembelajaran dan kuis interaktif dengan siswa. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat

pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk dikerjakan di rumah, sehingga siswa dapat mengerjakan. Dimana saja dan kapan saja asalkan sesuai ketentuan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Sehingga hal tersebut memudahkan guru untuk memberikan tugas seperti Latihan ataupun ulangan kepada siswa dengan tetap melakukan pengawasan secara online menghindari terjadinya siswa menyontek, pada aplikasi quizizz juga dalam soalnya bisa diacak jadi setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda.

2.1.3.2 Manfaat Media Quizizz

Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan menambah ide pembelajaran dalam berkreasi. Melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain sebagai bahan evaluasi (Purba, Sri, Rahayu, & Damanik, 2022, hal. 50). Aplikasi Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran daring.

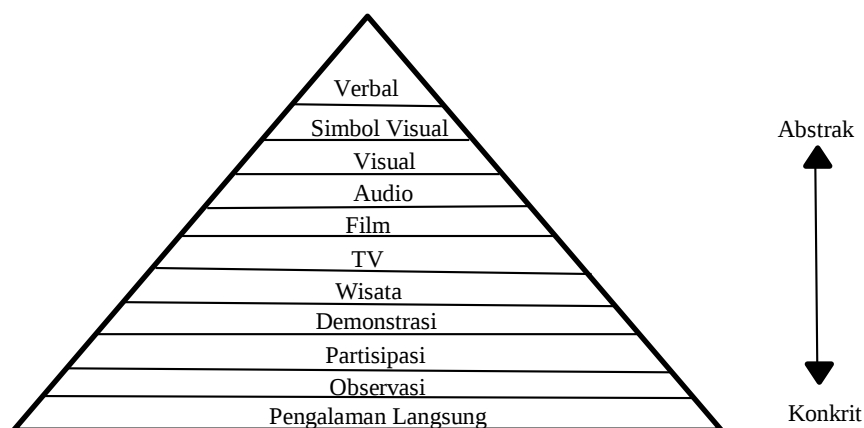
Quizizz yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Penelitian ini penting untuk dikaji lebih lanjut guna melihat bagaimana rancangan dari pemanfaatan aplikasi Quizizz yang terbukti efektif dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar ke dalam evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi yang sampai saat ini masih belum maksimal

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Karakteristik generasi milenial adalah lekat dengan gawai digital, sehingga media pembelajaran yang cocok adalah yang menggunakan gawai salah satunya Quizizz. Tulisan ini menggunakan metode tindakan, data dikumpulkan menggunakan test dan kuesioner, analisis data menggunakan logiko-induktif. Hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran Quizizz mempunyai kelebihan: menyenangkan, real time, dan efektif. Namun juga memiliki kekurangan: tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop. Quizizz membantu pengajar untuk mengetahui materi yang belum dikuasai peserta dan dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta yang dihitung dari selisih post test dan pre test.

2.1.3.4 Teori Yang Mendukung Media Quizizz

Teori yang mendukung penggunaan media quizizz dalam proses pembelajaran adalah teori dari Edgar Dale dan teori dari Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori Dale's cone of experience. Dalam teori ini menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman ini, quizizz terletak pada bagian atas karena termasuk ke dalam kategori audio dan visual.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Lalu yang kedua yaitu teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorian/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic)

Kedua teori ini menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Media quizizz merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual. Sebagai media pembelajaran, quizizz berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Media quizizz dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan media quizizz merupakan media yang efektif untuk digunakan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Elisabeth Solaifati, Padmawati Ni Nyoman, Astuti Ni Wayan Widi (Sosial Studies), Volume 10 No. 1 Halaman 25-32 Tahun 2023.	Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 2 di Sma Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022	Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana siklus I yakni siswa yang tuntas berjumlah 17 orang (56,66%) serta yang tak tuntas berjumlah 13 orang (43,33%). Aktivitas belajar siswa di siklus I adalah 17 orang (56,66%) dan yang tidak tuntas rerata hasil belajarnya 72,50, daya serap 72,50% serta ketuntasan klasikal yaitu 56,66%. Pada siklus II, siswa yang tuntas berjumlah 26 orang (86,66%) serta yang tak tuntas adalah 4 orang (13,33%). Rerata kegiatan belajar siswa di siklus II hingga 83,16 dimana rerata hasil belajarnya 83,16, daya serap 83,16% serta ketuntasan klasikal mencapai 86,66%.
Hidayatul Mardianti, Sukardi, Hairil Wadi (Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan), Volume 8 No. 4 Tahun 2023.	Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa.	Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model Quantum Teaching dimana nilai signifikansi yang diperoleh 0,000 lebih kecil dari 0,05.
Muhammad Rajuliaddin (Jurnal Pendidikan Berkarakter), Volume 6 No. 2, Hal. 167-171 Tahun 2023	Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Fluida	Penerapan model pembelajaran Quantum Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fluida. Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 28 siswa. Sedangkan pada siklus II, semua siswa berhasil tuntas.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya (Hardani, Andriani, Ustiawaty, & Utami, 2020, hal. 321). Kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti. Hubungan tersebut selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran dari peneliti sebagai dasar-dasar dari pemikiran yang menjadi latar belakang dari penelitian ini, sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

Setiap siswa memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Namun saat ini terdapat kecenderungan kegiatan pembelajaran dimana siswa yang pasif. Proses pembelajaran berpusat kepada guru, model belajar yang monoton dan tidak banyak melibatkan siswa karena guru terlalu sibuk dengan penyajian materi yang serius, tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas seharusnya mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi belajar siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap akan tetapi guru harus mampu membawa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai bentuk belajar. Dengan demikian potensi yang dimiliki siswa secara efektif dapat dikembangkan.

Pemahaman siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran akan memiliki hasil akhir yaitu hasil belajar. Namun masih terdapat keterbatasan di dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar siswa dimana model pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi dan kurang interaktif sehingga tidak adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Kemudian yang kedua yaitu faktor internal dari dalam diri siswa itu sendiri yakni pemahaman kognitif siswa, yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa

tersebut.

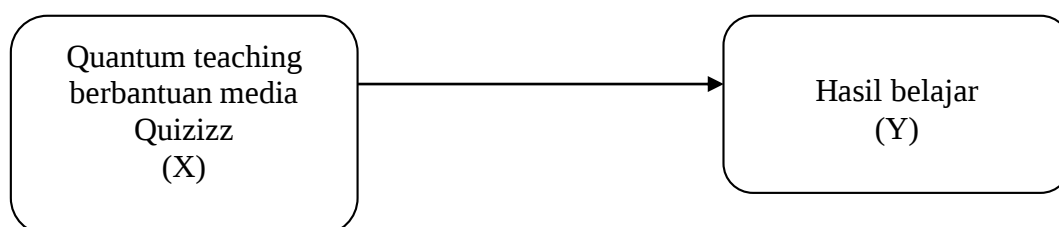
Salah satu model belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan, menghilangkan segala hambatan dalam belajar dan menekankan interaksi antara siswa dengan guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Quantum* dirancang untuk memudahkan siswa dalam belajar, membuat siswa senang dari awal hingga akhir pelajaran. Dengan keadaan yang menyenangkan tersebut siswa tidak akan merasa terbebani selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran *Quantum* siswa mendapat pengakuan dari guru dan teman-temannya sehingga siswa akan merasa dihargai. Dengan keadaan tersebut, siswa akan selalu berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, karena mereka tau siapa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik akan selalu mendapat perhatian secara khusus. Maka dengan penggunaan model *Quantum Teaching* akan membuat pembelajaran selalumenyenangkan, efektif, dan pada akhirnya akan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh John Dewey tentang Kelas Sebagai Kelas Laboratorium Penyelesaian Masalah. Sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata (Adiputra, 2023 , hal. 3). Dalam hal ini guru harus mendorong siswanya untuk terlibat dalam proyek berorientasi masalah dan membantu pesertadidik untuk menyelidiki masalah-masalah social dan pentingnya intelektual.

Selain menggunakan model pembelajaran tentunya tidak lepas dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu media quiziz. Quizizz adalah platfrom yang memungkinkan guru untuk melakukan Pelajaran dan kuisineraktif dengan siswa. Quizizz dapat memberikan data dan statistic tentanghasil kerja siswasecara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk di kerjakan dirumah, sehingga siswa dapat mengerjakan dimana saja dan kapan saja asalkan sesuai ketentuan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Teori

belajar konstruktivisme Piaget melandasi model pembelajaran Quantum Teaching dimana teori ini menempatkan siswa sebagai konstruktor aktif dari pembelajaran dan membangun pengetahuannya sendiri. Penggunaan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Quantum Teaching dengan bantuan media Quizizz dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uraian tersebut, maka secara ringkas kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, yang belum ada jawaban empirik dengan data (Nisfa & Putri, 2022, hal. 32).

Peneliti mendalami suatu permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menentukan anggapan dasar, lalu membuat suatu teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji. Dan peneliti harus mengerjakan penelitiannya berdasarkan hipotesis yang dibuat, selanjutnya mengumpulkan data-data yang paling berguna untuk membuktikan hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
- H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran

ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sesudah perlakuan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sesudah perlakuan.