

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *QUANTUM TEACHING*

2.1.1 *Definisi Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif, *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas atau interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010).

Quantum Teaching menciptakan lingkungan belajar yang efektif, yaitu dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. *Quantum Teaching* merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar (A'la, 2010).

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat disimpulkan suatu konsep dan model pembelajaran yang menyenangkan serta sangat memperhatikan kondisi siswa, lingkungan, perasaan siswa, dan guru itu sendiri yang semuanya berinteraksi menjadi suatu yang berarti bagi siswa. Memberikan cara-cara baru untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui perkembangan hubungan, perubahan gaya belajar, dan penyampaian kurikulum. *Quantum Teaching* juga memiliki petunjuk bagaimana cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Dengan demikian, siswa akan lebih antusias dan senang dalam mengikuti pelajaran. Model ini bukan hanya siswa yang aktif tetapi guru juga harus berperan aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Model pembelajaran *Quantum Teaching* juga memiliki asas utama, langkah-langkah konsep pengajaran *Quantum Teaching*, prinsip-prinsip *Quantum Teaching*, unsur-unsur *Quantum Teaching*, keunggulan *Quantum Teaching*, strategi *Quantum teaching* dan metode yang ada di *Quantum Teaching*.

2.1.2 Asas Utama *Quantum Teaching*

Quantum Teaching bersumber pada asas “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka.” Asas tersebut menunjukkan betapa pentingnya memasuki dunia peserta didik sebagai langkah awal pengajaran (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010).

Belajar dari segala definisinya adalah kegiatan full-contact. Dengan kata lain, belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh, disamping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa mendatang. Dengan demikian karena belajar berurusan dengan orang keseluruhan, hak untuk memudahkan belajar tersebut harus diberikan oleh pelajar dan diarah oleh guru (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010).

Awalnya guru perlu memasuki dunia peserta didik sebelum mendapatkan hak mengajar dengan cara mengaitkan pengetahuan baru dengan sebuah peristiwa yang dialami peserta didik. Setelah guru mampu memasuki dunia peserta didik, langkah selanjutnya adalah membawa mereka ke dalam dunia kita (guru). Dunia guru disini berarti pemahaman tentang konsep ilmu pengetahuan yang akan kita ajarkan. Melalui asas ini diharapkan peserta didik dapat membawa apa yang mereka pelajari dari dunia kita (guru) kembali ke dunia mereka (peserta didik) dan menerapkan pada situasi baru. Hal ini disebabkan karena belajar peserta didik harus dapat mengkonstruksi informasi yang ada menjadi suatu pemahaman baru dalam bentuk mereka sendiri.

2.1.3 Tahap Model *Quantum Teaching*

Quantum Teaching memiliki tahap pengajaran layaknya model pengajaran lainnya. Tahap pengajaran Quantum Teaching dikenal dengan nama TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010). Tahap pengajaran Quantum Teaching sebagai berikut :

1. Tumbuhkan

Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaat BAgiKu” (AMBAK), dan manfaatkan kehidupan pelajar. Dalam hal ini guru memberikan motivasi, semangat, rangsangan supaya belajar.

2. Alami

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Peserta didik mengalami sendiri apa yang dilakukan dengan praktek langsung dalam menyelesaikan masalah.

3. Namai

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi; sebuah “masukan”. Dengan melakukan praktek secara langsung maka peserta didik benar-benar bisa mencari rumus, menghitung, dengan alat bantu (media) peserta didik mendapat informasi (nama) yaitu dengan pengalaman yang dialami sehingga membuat pengetahuan peserta didik akan berarti.

4. Demonstrasikan

Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”. Peserta didik diberi peluang untuk menterjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka dalam pelajaran, sehingga peserta didik bisa menunjukkan dan menyampaikan kemampuannya telah didapat, dialami sendiri oleh peserta didik. Dengan mendemonstrasikan peserta didik akan mendapatkan kesan yang sangat berharga.

5. Ulangi

Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “Aku tahu bahwa aku memang tahu ini”. Mengulang materi pembelajaran akan menguatkan daya ingat dan menumbuhkan rasa tahu dari materi yang telah dialami peserta didik secara langsung, sehingga peserta didik akan selalu teringat dari materi persamaan garis lurus yang dialaminya.

6. Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan. Setelah peserta didik secara langsung bisa menunjukkan kebolehan mendemonstrasikan maka peserta didik saling

memuji antar teman dengan memberikan tepuk tangan. Tepuk tangan merupakan penghormatan atas usaha dan kesuksesan mereka.

Menurut Fitriani (2010), langkah-langkah mengembangkan TANDUR dalam *Quantum Teaching* sebagai berikut:

1. Tumbuhkan :
 - a. Guru menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan memberikan tujuan dan gambaran manfaat yang dapat diperolehnya jika memahami materi pelajaran.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Alami :
 - a. Guru mengingatkan peserta didik tentang materi prasyarat yang telah dimiliki sebelumnya.
 - b. Guru mengikutsertakan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.
3. Namai : Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tuntunan dalam mengembangkan materi yang dilandasi pengalaman sebelumnya.
4. Demonstrasikan : Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendemonstrasikan atau mengkomunikasikan hasil belajarnya.
5. Ulangi : Guru memberikan penegasan atau penguatan materi yang telah dipelajari.
6. Rayakan : Guru memberikan penghargaan atas usaha yang dilakukan oleh peserta didik (pemberian pin atau aplaus).

Menurut Darojah (2016), langkah-langkah penerapan *Quantum Teaching* adalah sebagai berikut:

1. Tumbuhkan : Guru memancing semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh.
2. Alami : Guru memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar dengan optimal.
3. Namai : Peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan identitas, definisi dan konsep.

4. Demonstrasikan : Peserta didik diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahamannya.
5. Ulangi : Peserta didik mengulangi materi yang dipelajari.
6. Rayakan : Peserta didik diberi penghargaan karena sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Menurut Nurfadila (2016), langkah-langkah penerapan *Quantum Teaching* adalah sebagai berikut:

1. Tumbuhkan : Menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar dengan menyampaikan manfaat himpunan melalui tayangan dan hal-hal yang peserta didik senangi, yaitu kesenian seperti menyajikan gambar contoh-contoh himpunan.
2. Alami : Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami langsung masalah himpunan yang disajikan dengan mengaitkannya ke dalam kehidupan sehari-hari.
3. Namai : Peserta didik dapat mengkonstruksi pengertian himpunan dan dapat menggunakan pengetahuan tersebut pada sub materi himpunan maupun dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan himpunan.
4. Demonstrasikan : Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengerjakan latihan soal dan mempresentasikan hasil kerjanya terkait dengan materi himpunan untuk menunjukkan bahwa mereka tahu.
5. Ulangi : Peserta didik menyimpulkan materi himpunan.
6. Rayakan : Peserta didik diberikan penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan berdasarkan hasil pekerjaannya.

Dari langkah-langkah tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran *Quantum Teaching* yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tumbuhkan
Guru memberikan motivasi, semangat, rangsangan supaya belajar.
2. Alami

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Peserta didik mengalami sendiri apa yang dilakukan dengan praktek langsung dalam menyelesaikan masalah.

3. Namai

Dengan melakukan praktek secara langsung maka peserta didik benar-benar bisa mencari rumus, menghitung, dengan alat bantu (media) peserta didik mendapat informasi (nama).

4. Demonstrasikan

Peserta didik diberi peluang untuk menterjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka dalam pelajaran, sehingga peserta didik bisa menunjukkan dan menyampaikan kemampuannya telah didapat, dialami sendiri oleh peserta didik.

5. Ulangi

Mengulang materi pembelajaran, akan menguatkan daya ingat dan menumbuhkan rasa tahu dari materi yang telah dialami peserta didik secara langsung.

6. Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan. Setelah peserta didik secara langsung bisa menunjukkan kebolehan mendemonstrasikan maka peserta didik saling memuji antar teman dengan memberikan tepuk tangan. Tepuk tangan merupakan penghormatan atas usaha dan kesuksesan mereka.

2.1.4 Prinsip-prinsip *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* memiliki beberapa prinsip yang harus diketahui oleh seorang guru. Menurut Bobby DePorter (2010), prinsip-prinsip *Quantum Teaching* ada 5. Prinsip-prinsip tersebut akan diuraikan di bawah ini:

1. Segalanya Berbicara

Segalanya berbicara mulai dari lingkungan kelas hingga gerakan tubuh mengirimkan pesan tentang belajar yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Gerakan tubuh dapat dijadikan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya guru yang berhak berbicara, akan tetapi siswa juga mempunyai hak untuk bicara. Hak siswa berbicara untuk saling berargumentasi dan bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan.

2. Segalanya Bertujuan

Seorang guru atau siswa harus mempunyai tujuan dalam suatu pembelajaran. Seorang guru mempunyai tujuan yang jelas dalam menyusun materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa. Siswa juga mengetahui apa tujuan dari mereka mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini agar guru maupun siswa tidak melenceng dari tujuan utama melakukan proses pembelajaran suatu materi.

3. Pengalaman Sebelum Pemberian Nama

Proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka pelajari, karena otak manusia berkembang yang akhirnya menggerakkan rasa ingin tahu. Seorang guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi diawal pelajaran. Dengan demikian, siswa akan berfikir mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

4. Mengakui Setiap Usaha

Menghargai setiap usaha siswa baik itu besar maupun kecil. Seorang siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan baik salah atau benar, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Hal ini akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar dan akan menumbuhkan motivasi belajar siswa yang tinggi.

5. Jika Layak Dipelajari, maka Layak pula Dirayakan

Merayakan atas keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Seorang pendidik memberikan pujian

kepada siswa yang aktif berinteraksi pada saat pelajaran, baik bertanya maupun menjawab pertanyaan tentang materi yang disampaikan.

Penggunaan model pembelajaran Quantum Teaching dapat membantu siswa belajar dengan baik dan menumbuhkan motivasi belajar. Model pembelajaran Quantum Teaching melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh. Pembelajaran yang menarik dan meriah tidak akan membuat bosan saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tentunya membuat siswa menyukai pelajaran yang diajarkan.

2.1.5 Unsur-Unsur *Quantum Teaching*

Menurut Miftahul A'la (2010), model pembelajaran *Quantum Teaching* memadukan beberapa unsur-unsur pembelajaran, di antaranya lingkungan, suasana, landasan, dan rancangan. Unsur-unsur tersebut akan dibahas lebih jauh pada penjelasan di bawah ini.

1. Lingkungan

Menata lingkungan di dalam kelas dengan baik. Penataan ruangan kelas meliputi pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, pemasangan hiasan dinding, dan sarana prasarana pendukung lainnya. Hal ini agar siswa merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung.

2. Suasana

Guru memperhatikan suasana dalam ruang belajar. Hal ini karena suasana ruangan sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru yang menghadirkan suasana dalam ruangan yang menggembirakan akan membawa kegembiraan dalam belajar. Hal ini membuat siswa akan merasa senang pada saat pembelajaran berlangsung. Suasana ruangan yang tidak menyenangkan akan membuat siswa malas-malasan.

3. Landasan

Seorang guru atau siswa mempunyai landasan pembelajaran, sehingga apa yang akan dilakukan sudah terkonsep. Landasan yang dimiliki guru dan siswa yaitu tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi guru dan siswa sebuah pedoman untuk bekerja dalam kelas. Hal ini akan membuat proses belajar menjadi lebih mudah.

4. Rancangan

Seorang guru mampu membuat rancangan menumbuhkan minat belajar siswa, mendalami makna belajar, dan memperbaiki interaksi dengan pelajaran siswa secara terus menerus. Dengan demikian, kegiatan belajar akan sesuai dengan tujuan awal dari proses pembelajaran.

2.1.6 Keunggulan Model *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai beberapa keunggulan dan ciri khas tersendiri yang sangat unik dan jarang dimiliki oleh model pembelajaran lainnya. Menurut A'la (2010), ada empat keunggulan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang cukup menonjol di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya unsur demonstrasi dalam pengajaran. Pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan kesempatan yang luas pada seluruh siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam tahapan-tahapan kajian terhadap suatu mata pelajaran.
- 2) Adanya kepuasan pada diri si anak.
- 3) Ada unsur pemantapan dalam menguasai materi atau suatu keterampilan yang diajarkan.
- 4) Adanya unsur kemampuan dalam merumuskan temuan yang dihasilkan si anak, dalam bentuk konsep, teori, model, dan sebagainya.

2.2 PENGELOLAAN KELAS DALAM *QUANTUM TEACHING*

2.2.1 Mengorkestrasi Lingkungan yang Mendukung

Lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk menyerap informasi dan meningkatkan fokus terhadap informasi. Pengorkestrasian atau lebih dikenal dengan pengkondisian unsur-unsur dalam lingkungan sangat berpengaruh pada kemampuan guru untuk mengajar lebih baik dengan usaha lebih sedikit.

Lingkungan kelas dalam *Quantum Teaching* meliputi:

1. Lingkungan sekeliling

Pemakaian warna dan icon pada LKS akan membantu peserta didik dalam menciptakan, menyimpan, dan mencari informasi secara visual.

2. Alat bantu

Guru dapat memanfaatkan alat bantu untuk dapat mewakili suatu gagasan. Alat bantu dapat berupa alat peraga yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami suatu konsep. Peserta didik yang kinestetik dapat memanfaatkan alat bantu tersebut sehingga mendukung tercapainya kesuksesan belajar.

3. Pengaturan bangku

Pengaturan bangku sangat berperan penting dalam mengorkestrasi belajar. Pada ruang kelas, bangku dapat diatur posisinya guna mendukung tujuan belajar. Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam berinteraksi baik dengan guru ataupun peserta didik.

2.2.2 Mengorkestrasi Suasana Yang Menggairahkan

Emosi sangat erat hubungannya dengan bahasa yang digunakan dalam berinteraksi. Sebab penggunaan bahasa dapat mengikat hubungan dan kepercayaan dalam pengajaran yang berpengaruh pada pengikatan emosional. Dan dalam prinsip dasar Quantum Teaching termasuk dalam “segalanya berbicara”.

Selain dengan bahasa pengikatan emosi dapat dilakukan dengan jalinan rasa simpati dan saling pengertian. Hubungan ini akan membangun jembatan yang menuju kehidupan yang bergairah, membuka jalan memasuki baru siswa, dan berbicara dengan bahasa hati siswa. Dengan membina hubungan tersebut dapat memudahkan pengelolaan kelas, memperpanjang waktu fokus dan meningkatkan kegembiraan.

Selain peningkatan emosi, sosok emosi yang terlihat secara utuh adalah diri pengajar itu sendiri. Sebagai sosok pribadi yang menjadi faktor utama dalam pengajaran, keteladanan sangat penting artinya sebagai kekuatan dalam pengajaran. Sebab semakin banyak pengajar memberikan teladan semakin banyak pula pengetahuan yang didapatkan oleh siswa terutama tentang bagaimana dapat membangun hubungan dan memahami orang lain.

Dalam perubahan suasana pembelajaran menjadi siap untuk digunakan belajar, kita harus berpikir bagaimana supaya tatanan pembelajaran dapat mengundang rasa selera, mendukung agar tempat pembelajaran benar-benar

meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, siswa dapat beranjak ke keadaan prima, mau bertanggung jawab dan saling mempercayai dalam pengembangan bakat dan minatnya, sehingga timbul rasa bahwa kelas adalah tempat tanpa batas untuk mencapai apapun.

Kelas seharusnya dapat menjadi rumah pembelajaran yang nyaman tenang, selalu menyenangkan. Tempat mereka belajar mengakui dan mendukung orang lain, tempat mereka mengalami kegembiraan dan kepuasan, memberi dan menerima. Maka konteks penataan kelas sangat penting keberadaannya untuk membantu para pembelajar untuk mencapai sukses.

Pada konteks penataan panggung sangat penting keberadaannya, maka ada empat aspek yang mendukung yaitu:

- a. Suasana, suasana kelas harus benar-benar dapat memberikan jaminan nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran yang dapat menjalin rasa simpati dan suasana yang penuh dengan kegembiraan yang membawa kegembiraan dalam belajar.
- b. Landasan, merupakan suatu konsep kerangka pembelajaran dalam menentukan jalannya proses pembelajaran, bersama dengan murid menentukan kesepakatan-kesepakatan, tujuan, keyakinan, kebijakan, dan aturan bersama demi terciptanya pelaksanaan pembelajaran yang efektif sehingga terwujudlah komunitas belajar yang baik.
- c. Lingkungan, adalah cara menciptakan ruangan atau kelas yang menggembirakan, sehingga tidak terasa sama sekali ada gangguan yang dapat memperlambat pembelajaran, dengan cara menata pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik dan semua hal yang mendukung proses belajar.
- d. Rancangan, adalah penciptaan terarah unsur-unsur penting yang dapat menumbuhkan minat siswa, mendalami makna, dan memperbaiki proses tukar-menukar informasi.

Pada empat aspek penataan panggung belajar tersebut, jika ditata dengan cermat, suatu keajaiban pembelajar akan terjadi seperti halnya pembelajaran yang selalu cepat, tepat dan memuaskan, karena benar-benar menciptakan rasa saling

memiliki sehingga kelas akan menjadi komunitas belajar, dimana para siswa tidak belajar dengan keterpaksaan tetapi hanya dengan senang hati dan selalu siap melanjutkan pembelajaran.

Untuk menarik keterlibatan jalinan rasa simpati dan saling pengertian siswa, guru harus membangun hubungan, yaitu dengan akan membangun jembatan menuju kehidupan bergairah siswa. Membuka jalan memasuki dunia baru mereka, mengetahui minat kuat mereka, berbagai kesuksesan puncak mereka, dan berbicara dengan bahasa hati mereka. Membina hubungan bisa memudahkan pengajar melibatkan siswa untuk mempermudah pengelolaan kelas, memperpanjang waktu fokus, dan meningkatkan kegembiraan.

2.3 KEAKTIFAN BELAJAR

Belajar merupakan suatu hal yang penting dalam proses pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pendidikan itu tergantung pada proses belajar. Untuk memperoleh pengertian belajar secara obyektif, perlu dirumuskan secara jelas pengertian mengenai belajar. Belajar itu sendiri secara sederhana dapat diberi definisi sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya (Djamarah, 2011, p. 8).

Sedangkan menurut Hamalik (2007, p. 27), belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan 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. Pendapat lain tentang belajar yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006), belajar adalah proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Keaktifan belajar adalah beraneka bentuk kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, dari keadaan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang mudah diamati seperti kegiatan membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan – keterampilan. Sedangkan

kegiatan psikis misalnya mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dan memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan (Dimiyati & Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, 2006)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan siswa yang melibatkan aspek fisik dan mental secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa diantaranya seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap suatu hal, dan mengaplikasikan apa yang telah didapat termasuk dalam kegiatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

Diedrich dalam Sardiman (2011) membuat suatu daftar yang berisi kegiatan siswa yang anatar lain digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual Activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan mengamati pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listen Activities*, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music dan pidato.
4. *Writing Activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
5. *Drawing Activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Motor Activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, dan beternak.
7. *Mental Activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

2.3.1 Tujuan Keaktifan Belajar

Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai (Slameto, Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi, 2013, p. 74).

Pendapat lain mengemukakan bahwa, efektivitas berkaitan dengan terlaksananya tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota (Mulyasa, 2002, p. 82).

Miarso dalam Uno & Nurdin (2014, p. 173) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didiknya.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari pemanfaatan potensi yang dia miliki oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu, keaktifan siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa akan aktif dalam kegiatan belajarnya bila ada motivasi, baik itu memotivasi ekstrinsik maupun intrinsik. Agar siswa dapat tetap aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran perlu dipilih jenis kegiatan atau juga yang sifatnya menarik atau menyenangkan bagi siswa disamping itu juga bersifat menantang. Pelaksanaan kegiatan hendaknya bervariasi dalam hal ini sehingga siswa lebih termotivasi dan mampu memecahkan masalah melalui media yang digunakan.

2.3.2 Indikator Keaktifan

Keaktifan belajar menurut Sudjana (2010) dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain :

1. Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

Maksud dari indikator tersebut adalah dalam kegiatan pembelajaran, siswa berperan aktif menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru seperti mendengarkan, memberikan pendapat, menjawab pertanyaan, bertanya dan sebagainya.

2. Siswa terlibat dalam pemecahan masalah.

Siswa melakukan pemecahan masalah terhadap soal yang diberikan dengan baik. Pemecahan masalah di sini dalam bentuk individu atau kelompok, misalnya dalam kegiatan di kelas siswa mampu memecahkan

permasalahan yang diberikan dan ikut serta membahas bersama atau mencatat hasil pemecahan yang telah dibahas.

3. Siswa bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.

Maksud dari indikator tersebut adalah apabila siswa menghadapi kesulitan, siswa berani bertanya kepada siswa lain yang dirasa mampu untuk membantu atau bertanya dengan guru. Dan ketika siswa lain atau guru yang sedang dimintai jawaban sedang menjawab, hendaknya siswa mendengarkan dengan seksama.

4. Siswa aktif mencari informasi yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah dalam memecahkan permasalahan, siswa aktif mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut seperti pergi ke perpustakaan atau mencari sumber belajar yang lainnya.

5. Siswa melaksanakan diskusi kelompok dengan petunjuk guru.

Siswa aktif dalam bekerja sama dan mengikuti aturan yang diberikan oleh guru saat melaksanakan kegiatan diskusi bersama kelompoknya.

6. Siswa dapat menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.

Indikator tersebut maksudnya adalah siswa mencoba melatih dirinya seperti mengerjakan soal setelah diterangkan oleh guru.

7. Siswa melatih diri dalam mengerjakan soal.

Siswa terlihat aktif dan mampu memecahkan permasalahan terhadap soal yang diberikan.

8. Siswa mengerjakan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.

Maksud dari indikator tersebut adalah siswa menggunakan langkah-langkah atau rumus untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Dari uraian di atas tentang klasifikasi keaktifan, dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan dalam belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa mengalami keterlibatan intelektual-emosional.

Siswa dilibatkan secara fisik maupun mental dalam proses belajar seperti, bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menulis, membaca, membuat grafik, dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru. Dalam proses pengajaran terutama di sekolah, apabila guru mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran maka suasana yang terbentuk tidak cenderung membosankan dan siswa akan senang mengikuti kegiatan belajar. Berikut adalah tabel indikator keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran :

Tabel 1. Indikator Keaktifan Siswa

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka pelajaran dengan salam dan doa - Mengecek presensi dan kesiapan siswa - Mengecek kemampuan prasyarat siswa - Memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran - Menginformasikan pembelajaran yang akan ditempuh 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab salam dan berdoa - Menyimak apa yang disampaikan dan dilakukan guru (indikator 1)
2.	Alami	<ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa secara berkelompok - Memberikan lembar kerja dan membimbing siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya 	<ul style="list-style-type: none"> - Berkumpul dengan kelompok yang ditentukan (indikator 1) - Berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing (indikator 5)
3.	Namai	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk menganalisis percobaan dan permasalahan yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis permasalahan yang disajikan (indikator 2)

		<p>disajikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk menentukan langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam LK - Guru mengevaluasi langkah-langkah yang ditentukan siswa - Guru mengarahkan serta memotivasi siswa untuk berdiskusi memecahkan permasalahan yang tersedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan (indikator 4) - Menyimak apa yang disampaikan dan dilakukan guru (indikator 1)
4.	Demonstrasikan	<ul style="list-style-type: none"> - Membimbing siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya - Memberi kesempatan pada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan memperhatikan presentasi kelompok lain (indikator 6) - Memberikan tanggapan terhadap kelompok yang presentasi (indikator 3)
5.	Ulangi	<ul style="list-style-type: none"> - Membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran - Melakukan penilaian dengan memberikan soal evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan hasil pembelajaran (indikator 3) - Mengerjakan soal evaluasi (indikator 8)
6.	Rayakan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak apa yang

		<p>penghargaan berupa hadiah untuk tiap kelompok yang telah menyajikan hasil diskusinya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merefleksi pembelajaran yang telah ditempuh - Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam 	<p>disampaikan dan dilakukan guru (indikator 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran yang telah ditempuh (indikator 3) - Menjawab salam dan berdoa
--	--	---	--

