

PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR

Ina Herlina ¹⁾

¹⁾ SD Negeri 1 Kota Pagar Alam

¹⁾ ina.herlina.adri@gmail.com

ABSTRAK

Mendeskripsikan penerapan model quantum learning untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pagar Alam pada muatan pelajaran IPA. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Apakah penerapan model *quantum Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam? 2) Apakah penerapan model *quantum Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam? 3) Bagaimanakah efektivitas penerapan model *quantum Learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam? Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Quantum Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Pagar Alam. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dan kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V.C SD Negeri 1 Pagar Alam semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Untuk sampel kuasi eksperimen adalah siswa kelas V.A dan V.B SD Negeri 1 Pagar Alam. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Data penelitian dianalisis dengan statistic deskriptif, rata-rata (mean), persentase, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan hasil observasi oleh pengamat 1 dan 2 terhadap kreativitas siswa, diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus pertama ialah 2,25 dengan kategori “Kurang”. Pada siklus kedua ialah 3,08 dengan kategori “Baik” dan kreativitas siswa siklus ketiga ialah 3,59 dengan kategori “sangat baik”. Peningkatan kreativitas siswa diikuti dengan meningkatnya rata-rata prestasi belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Dan hasil perhitungan uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,163 > 2,000$). Sehingga, disimpulkan bahwa penerapan model *quantum learning* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas siswa serta prestasi siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Pagar Alam.

Kata Kunci: *Quantum Learning*, Kreativitas, Prestasi

APPLICATION OF QUANTUM LEARNING MODEL TO INCREASE CREATIVITY AND LEARNING ACHIEVEMENT

Ina Herlina ¹⁾

¹⁾ SD Negeri 1 Kota Pagar Alam

¹⁾ ina.herlina.adri@gmail.com

ABSTRACT

Describe the applying quantum learning model to improve students' creativity and learning achievement at fifth graders in SD Negeri 1 Pagar Alam on science lesson. The problem formulation in this research are 1) Can applying quantum learning improve students' creativity at fifth graders in SD Negeri 1 Pagar Alam? 2) Can applying quantum learning improve students' learning achievement on science lesson at fifth graders in SD Negeri 1 Pagar Alam? 3) How effective quantum learning improve students' learning achievement on science lesson at fifth graders in SD Negeri 1 Pagar Alam? The aims of this study to describe the application of Quantum Learning model to improve students' creativity and learning achievement in science subject at fifth graders at SD Negeri 1 Pagar Alam. The research design used classroom action research and quasi-experimental. The research subjects were fifth C graders of SD Negeri 1 Pagar Alam year 2021/2022. The quasi-experimental sample is fifth A and fifth B graders of SD Negeri 1 Pagar Alam. The research instrument observation sheets and test. The research data were analyzed by descriptive statistics, mean, percentage, and t-test. The results showed the observation by observer 1 and 2 toward students' creativity, is obtained the mean score in cycle I is 2,25 with category "less". In the cycle II is with category "good" and students' creativity in cycle III is 3,59 with category "excellent". Creativity improving is followed by increasing the students' learning achievement from cycle I to cycle III. And the t-test between experimental and control class is obtained t-count > t-tabel (3,163 > 2,000). The results showed the application of quantum learning model can improve students' creativity and learning achievement at fifth graders in SD Negeri 1 Pagar Alam.

Keywords: Quantum Learning, Creativity, Outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah IPA. Pembelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung atau mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah memadukan antara pengalaman proses IPA dan pemahaman produk IPA. Sementara pendidikan IPA di Indonesia saat ini masih didominasi oleh kelas yang berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, sehingga ceramah akan menjadi pilihan yang paling sering digunakan dalam menentukan model pembelajaran di kelas, sehingga sering mengabaikan pengetahuan awal dan karakteristik siswa.

Piaget dan Gega (dalam Winarni, 2009:17) menyatakan bahwa siswa SD pada usia 7-11 tahun, mempunyai tingkat penalaran konkrit. juga menyatakan bahwa pada usia 7-12 tahun, siswa berada pada tingkat penalaran konkrit menuju ke operasional formal. Pada tahap ini siswa mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya siswa mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

Dengan karakteristik siswa yang seperti ini, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga kompetensi yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro

aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok. Jadi, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan, tidak hanya pada tataran teori tapi sudah bisa diarahkan kepada hal yang bersifat fraksis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat peneliti menjalankan tugas kedinasan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Pagar Alam terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi IPA di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam, siswa kelas V berjumlah 28 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 11 perempuan. Dalam kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan model pembelajaran, misalnya ceramah, diskusi kelas dan kelompok kecil. Akan tetapi guru belum begitu mampu mengaktifkan siswa, dalam hal ini guru masih lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.

Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran di kelas pun masih perlu adanya evaluasi. Bagaimana seorang guru harus lebih bisa mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Nilai rata-rata hasil ulangan bulanan mata pelajaran IPA di bulan Agustus siswa kelas V adalah 61,38 dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 38,88%. Padahal proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individual apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas secara klasikal apabila 85% siswa di kelas memperoleh nilai ≥ 70 (Depdiknas, 2006).

Melihat dari permasalahan di atas sehingga peneliti merancang sebuah penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Salah satu alternatif model yang relevan dan dianggap efektif untuk mengatasi

permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan Model *Quantum Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar dengan muatan pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam.

Dipilihnya alternatif pemecahan masalah yang terjadi pada pembelajaran IPA ini, karena model *Quantum Learning* dapat memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Karena dalam model *Quantum Learning* ini memiliki azas “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”, dalam pembelajaran menggunakan model ini pembelajaran dikemas semenarik mungkin.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan model *quantum Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam? 2) Bagaimana penerapan model *quantum Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam? 3) Apakah penerapan model *quantum Learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Kota Pagar Alam?

Berkaitan dengan variable yang di teliti maka dijelaskan teori-teori tentang variable tersebut.

Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

IPA membahas gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Powler (dalam Winataputra, 1992: 122) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari hasil observasi dan

eksperimen.

Carin dan Sund (dalam Winarni 2009: 14) berpendapat, pada hakikatnya IPA terdiri dari tiga komponen, yaitu (1) sikap ilmiah, (2) Proses ilmiah, dan (3) Produk ilmiah. Sikap ilmiah yaitu IPA menuntut untuk memiliki sikap/ rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam; makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Proses ilmiah adalah prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan, sedangkan produk ilmiah yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.

Model *Quantum Learning*

“*Quantum Learning* adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat”. (DePorter & Hernacki, 2013:16).

Asas utama *Quantum Learning* adalah “*Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*”. Inilah asas utama, alasan segala dibalik segala model, model dan keyakinan *Quantum Learning*. Segala hal yang dilakukan dalam segala hal kerangka *Quantum Learning*, segala interaksi yang dilakukan siswa, setiap rancangan pembelajaran, dan metode yang dibangun sesuai dengan “*Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*” (DePorter 2011:34).

Quantum Learning juga memiliki lima prinsip. Seperti halnya dengan asas bahwa “*Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*”, maka prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Learning*. Lima prinsip *Quantum Learning* menurut DePorter (2011:36), yaitu (1) Segalanya

berbicara (2) Segalanya mempunyai tujuan (3) Pengalaman sebelum pemberian nama (4) Akui setiap usaha dan (5) Jika layak dipelajari maka layak dirayakan.

Langkah-langkah di dalam setiap model pembelajaran akan tergambar di dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Begitu juga halnya dengan *Quantum Learning*. Pada penerapan model *quantum learning*, menurut DePorter (2011:39) menggunakan enam langkah yang disebut dengan TANDUR, yaitu (1) Tumbuhkan, (2) Alami, (3) Namai, (4) Demonstrasikan, (5) Ulangi dan (6) Rayakan.

Kreativitas Siswa

Ali dan Asrori (2012: 42-43), memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apayang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen.

Menurut Beetlestone (2011: 2), kreativitas dapat membantu seseorang dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa.

Prestasi Belajar

Sudjana (2006: 22) prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Arifin (2010:12) kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yakni "*prestatie*" kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Sementara Buchori

dalam Tulannisa (2014), mendefinisikan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai/ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajar baik angka atau huruf serta tindakannya yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai dalam periode tertentu.

METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dan dilanjutkan dengan eksperimen. Menurut Muslich (2011:150) penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap yaitu *Planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Selanjutnya Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuasi Eksperimen.

Menurut Muslich (2011) ada empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*).

Menurut Nazir (2003: 73) penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Pada Penelitian tindakan kelas yang menjadi subjek penelitian ialah kelas V.C SD Negeri 1 Kota Pagar Alam. Subjek penelitian untuk kelas PTK akan diberi perlakuan model *quantum learning* yang terdiri dari 28 siswa, 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Menurut Sugiyono (2013: 116), "Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana sampel

penelitian di ambil karena alasan-alasan tertentu. Dimana peneliti mengambil sampel dengan mempertimbangkan homogenitas sampel dengan cara memilih sampel yang rata-rata usianya sama dengan kemampuan rata-rata prestasi belajar yang relatif sama. Dimana nilai prestasi belajar siswa akan di uji homogenitas dan normalitasnya.

Peneliti memilih kelas sampel dilakukan dengan cara mengundi semua nama kelas V, sehingga terpilihlah kelas V.A sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B sebagai kelas kontrol di SD Negeri 1 Pagar Alam. Dimana kelas eksperimen dan kontrol berjumlah sama yaitu 32 siswa. Kelas eksperimen dan kontrol pun sama terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Analisis data menggunakan uji T

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Studi Awal

Penelitian ini bersifat deskriptif, pada tahap studi awal dilakukan observasi mengenai siswa yang akan diteliti, sehingga diperoleh gambaran yaitu model pembelajaran apa yang akan diterima siswa dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berikut penjelasan dari hasil observasi tersebut.

2. Interpretasi Studi Awal

Berdasarkan deskripsi pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Pagar Alam, diperoleh deskripsi mengenai gambaran umum kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Pagar Alam masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*) artinya meskipun segala kegiatan pembelajaran sudah dibentuk kelompok kecil maupun besar, namun guru masih menjadi tumpuan utama dalam menjelaskan segala sesuatunya. Hal ini berdampak pada kurang aktifnya siswa dan kurangnya kemampuan siswa dalam

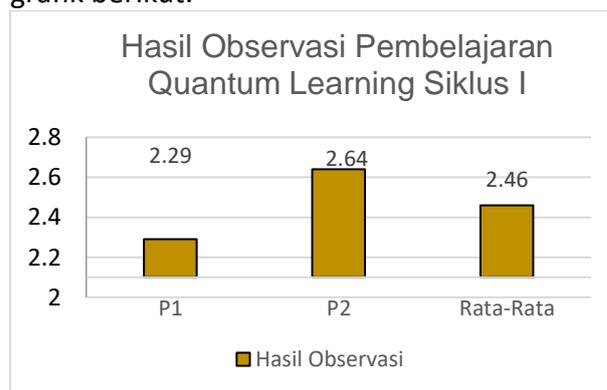
memecahkan masalahnya sendiri.

Secara umum metode pembelajaran yang diterapkan guru ialah metode ceramah, diskusi kelompok, dan lainnya. Namun guru belum memaksimalkan tahapan-tahapan metode pembelajaran secara maksimal. Sehingga kreativitas siswa pun tidak dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Siswa akhirnya masih meminta bantuan guru dalam memecahkan masalah yang diberikan baik secara kelompok maupun individu.

Oleh karena itu peneliti akan menggunakan model *Quantum Learning* dapat memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Karena dalam model *Quantum Learning* ini memiliki azas “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”, dalam pembelajaran menggunakan model ini pembelajaran dikemas semenarik mungkin.

3. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2 terhadap penerapan model *quantum learning*, diperoleh rata-rata nilai 2,46. Nilai rata-rata pada penerapan model *Quantum Learning* termasuk pada kategori “Kurang”. Hasil observasi ini terlihat pada grafik berikut.

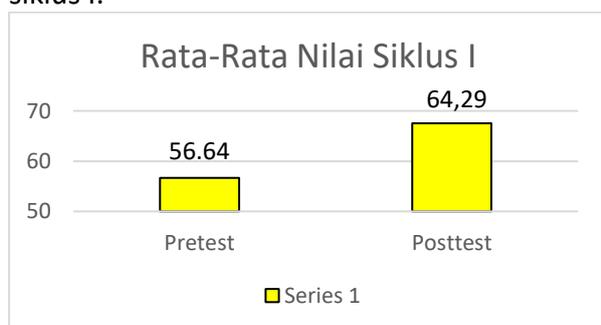


Dari hasil observasi oleh pengamat 1 dan 2 terhadap kreativitas siswa, maka diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus pertama ialah 2,25. Jika dimasukkan pada kategori kreativitas siswa, maka nilai rata-rata ini menunjukkan

keaktivitas siswa dalam pembelajaran IPA termasuk pada kategori “Kurang”. Berikut grafik hasil observasi kreativitas siswa siklus I.



Dari hasil posttest yang diikuti 28 siswa ada 10 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 65 dan 18 orang lainnya dinyatakan tidak tuntas, nilainya < 65 . Rata-rata prestasi belajar ini adalah 64,29 dengan ketuntasan klasikalnya 35,71%. Ketuntasan klasikal ini masih belum memenuhi standar ketuntasan klasikal yakni 75%. Namun, jika dibandingkan dengan tes awal yang diberikan, sudah terdapat peningkatan dari nilai rata-rata semula 56,64 menjadi 64,29. Dengan ketuntasan klasikal semula hanya 17,86% meningkat menjadi 35,71%. Berikut grafik rata-rata nilai pretest dan posttest siklus I.



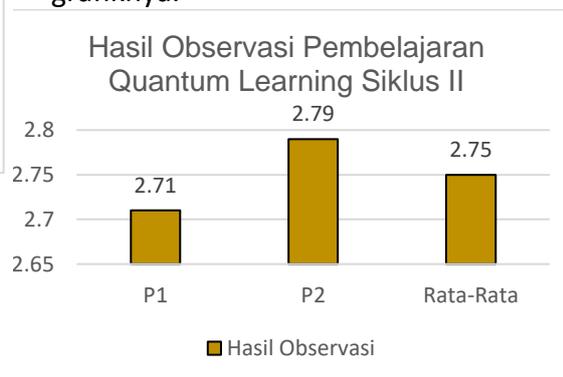
Hasil uji-t pretest dan posttest pada siklus I diperoleh t-hitung sebesar 3.104. Bila dibandingkan dengan t-tabel pada df 27 taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t-tabel sebesar 2,052. Maka dapat disimpulkan t-hitung lebih besar dari pada t-tabel, artinya nilai rata-rata pretest dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest adalah signifikan dan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan model *quantum learning*

pada siklus pertama ini. Berdasarkan hasil refleksi, maka dapat direkomendasikan beberapa perbaikan sebagai rencana tindakan pada siklus kedua sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan secara matang terkait materi yang telah ditayangkan pada video *youtube* dengan membuat poin-poin penting sehingga siswa mudah memahami apa yang telah mereka tonton terkait materi organ pernapasan manusia.
- 2) Guru memotivasi siswa agar aktif dalam kelompoknya dan berani memaparkan ide-idenya walaupun kurang tepat. Guru juga bisa mengapresiasi siswa yang aktif dengan penambahan poin nilai kelompoknya.
- 3) Guru memberikan petunjuk-petunjuk yang mudah dimengerti siswa, agar mereka bisa menumbuhkan kreativitas mereka secara original dan lancar.

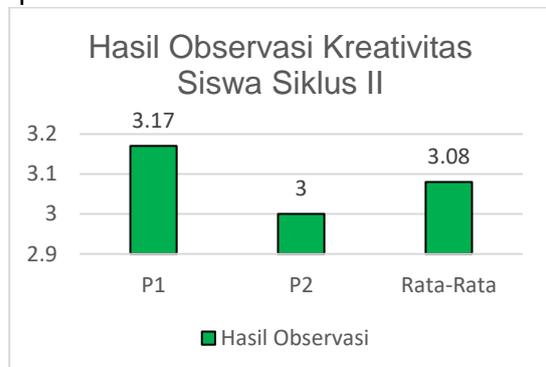
4. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2 pada siklus II menunjukkan model *Quantum Learning* yang diterapkan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2, diperoleh rata-rata nilai 2,75. Nilai rata-rata pada penerapan Model *Quantum Learning* termasuk pada kategori “Baik”. Berikut grafiknya.

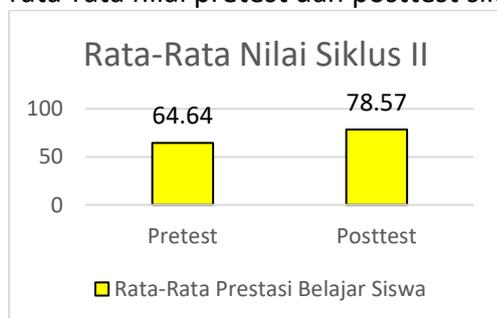


Dari hasil observasi oleh pengamat 1 dan 2 terhadap kreativitas siswa, maka diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus kedua ialah 3,08. Jika dimasukkan pada kategori kreativitas siswa, maka nilai rata-rata ini menunjukkan

keaktivitas siswa dalam pembelajaran IPA sudah termasuk pada kategori “Baik”. Setiap aspek indikator kreativitas siswa telah terpenuhi dengan baik. Berikut grafik rekapitulasi kreativitas siklus II.



Dari hasil yang diikuti 28 siswa ada 17 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 65 dan 11 orang lainnya dinyatakan tidak tuntas, nilainya < 65 . Rata-rata prestasi belajar ini adalah 78,57 dengan ketuntasan klasikalnya 60,71%. Ketuntasan klasikal ini masih memenuhi standar ketuntasan klasikal yakni 75%. Meskipun sudah ada peningkatan, namun peningkatan belum maksimal. Berikut grafik rata-rata nilai pretest dan posttest siklus II.



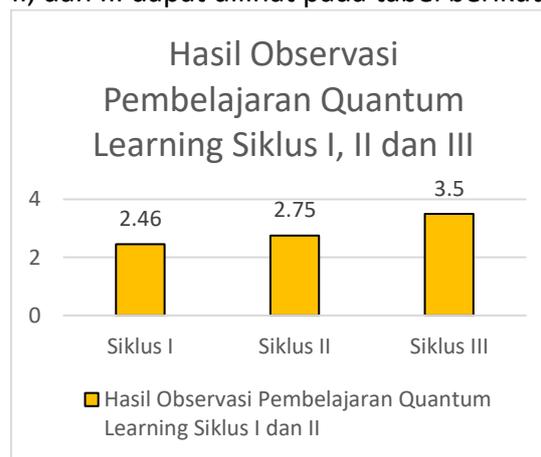
Berdasarkan hasil uji-t pretest dan posttest pada siklus II diperoleh t-hitung sebesar 4,432. Bila dibandingkan dengan t-tabel pada df 27 taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t-tabel sebesar 2,052. Maka dapat disimpulkan t-hitung lebih besar dari pada t-tabel, artinya nilai rata-rata pretest dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest adalah signifikan dan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan model *quantum learning* pada siklus kedua ini.

Berdasarkan hasil refleksi, maka direkomendasikan perbaikan, pada rencana

tindakan siklus III yaitu guru dapat memanfaatkan laptop dan proyektor untuk melakukan latihan soal yang menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dan berkolaborasi dalam kelompoknya. Guru senantiasa memotivasi siswa dan memfasilitasi siswa agar siswa dapat berkeaktivitas dan percaya diri.

5. Hasil Penelitian Siklus III

Berdasarkan hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2 pada siklus III menunjukkan model *Quantum Learning* yang diterapkan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Hasil observasi pengamat 1 dan pengamat 2, diperoleh rata-rata nilai 3,50. Nilai rata-rata pada penerapan Model *Quantum Learning* termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Hasil observasi model *Quantum Learning* siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel berikut.



Berdasarkan grafik di atas terlihat peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Quantum Learning* yaitu dari rata-rata nilai 2,46 pada siklus pertama meningkat menjadi 2,75 pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 3,50. Dari hasil observasi oleh pengamat 1 dan 2 terhadap kreativitas siswa, maka diperoleh nilai rata-rata kreativitas siswa pada siklus ketiga ialah 3,59. Jika dimasukkan pada kategori kreativitas siswa, maka nilai rata-rata ini menunjukkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA sudah termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Setiap aspek indikator kreativitas siswa telah terpenuhi

dengan baik, dan beberapa indikator tergolong pada kategori sangat baik. Berikut Grafik Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I, II dan III.



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada siklus pertama sebesar 2,25 meningkat di siklus kedua menjadi 3,08, dan meningkat lagi di siklus III menjadi 3,59. Dari hasil perhitungan skor kreativitas siswa, maka menunjukkan kreativitas siswa meningkat seiring meningkatnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan model *Quantum Learning*.

Dari hasil posttest yang diikuti 28 siswa ada 25 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 65 dan 3 orang lainnya dinyatakan tidak tuntas, nilainya < 65 . Rata-rata prestasi belajar ini adalah 86,79 dengan ketuntasan klasikalnya 89,28%. Ketuntasan klasikal ini sudah memenuhi standar ketuntasan klasikal yakni 75%. Jika dibandingkan dengan tes awal yang diberikan, terdapat peningkatan dari nilai rata-rata semula 65,71 menjadi 86,79. Dengan ketuntasan klasikal semula hanya 67,86% meningkat menjadi 89,28%. Dari tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan klasikal siswa, prestasi belajar siswa ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal minimum.

Berdasarkan hasil uji-t pretest dan posttest pada siklus III diperoleh t-hitung sebesar 12,182. Bila dibandingkan dengan t-tabel pada df 27 taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t-tabel sebesar 2,052. Maka

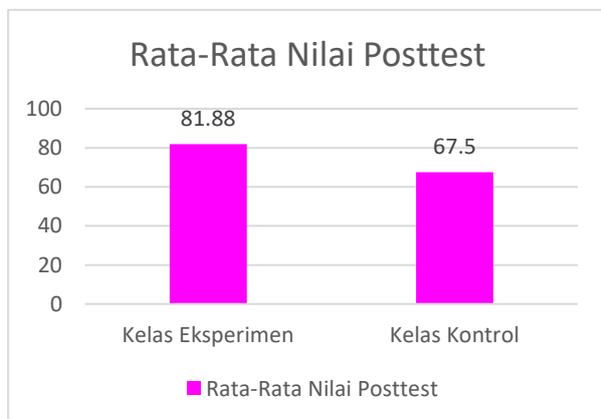
dapat disimpulkan t-hitung lebih besar dari pada t-tabel, artinya nilai rata-rata pretest dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest adalah signifikan dan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan model *quantum learning* pada siklus ketiga ini.

Berdasarkan hasil uji-t posttest siklus I dan posttest pada siklus III diperoleh t-hitung sebesar 7,450. Bila dibandingkan dengan t-tabel pada df 54 taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t-tabel sebesar 2,002. Maka dapat disimpulkan t-hitung lebih besar dari pada t-tabel, artinya nilai rata-rata posttest siklus I dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest siklus III adalah signifikan dan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan model *quantum learning* pada siklus ketiga ini.

6. Uji Efektifitas Penerapan Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pretest menggunakan SPSS 22 diperoleh t-hitung $>$ t-tabel, taraf signifikan dan derajat kebebasan (df) yaitu 62, diperoleh t-hitung sebesar 3,163 sedangkan t-tabel sebesar 2,000 jadi $3,163 > 2,000$. Hal ini berarti adanya perbedaan prestasi belajar siswa dengan penerapan model *quantum learning* pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji-t di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yaitu kelas V.A SD Negeri 1 Pagar Alam dan penerapan pembelajaran konvensional kelas kontrol pada kelas V.B di SD negeri 1 Pagar Alam pada mata pelajaran IPA. Sehingga, disimpulkan bahwa penerapan model *quantum learning* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas siswa serta prestasi siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri Pagar Alam. Nilai rata-

rata posttest kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.



Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V SD negeri 1 Pagar Alam, kreativitas belajar siswa meningkat melalui penerapan model *quantum learning*. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada siklus pertama sebesar 2,25 meningkat di siklus kedua menjadi 3,08, dan meningkat lagi di siklus III menjadi 3,59. Dari hasil perhitungan skor kreativitas siswa, maka menunjukkan kreativitas siswa meningkat seiring meningkatnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan model *Quantum Learning*.

Penerapan model *quantum learning* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Pagar Alam dapat meningkatkan prestasi belajar pada muatan pelajaran IPA dari siklus I sampai dengan siklus III. Hal belajar diperoleh dengan melaksanakan evaluasi pada awal (*pre-test*) dan akhir pembelajaran (*post-test*). Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil analisis data diperoleh bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas PTK. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa *pre test* 54,64 dan rata-rata *post test* 64,29 sehingga dapat disimpulkan bahwa

peningkatan hasil belajar siswa mencapai 9,65. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar *pre-test* 64,64 dan rata-rata *post-test* 78,57 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa mencapai 13,93. Kemudian pada siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar *pre-test* 67,50 dan rata-rata *post-test* 86,79 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa mencapai 19,29.

Berdasarkan hasil uji t pada siklus I diperoleh t-hitung 3,104 > t-tabel 2,052. Selanjutnya pada siklus II hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung 4,432 > t-Tabel 2,052, dan pada siklus III diperoleh nilai t-hitung 12,182 > t-tabel 2,052. Dari temuan hasil penelitian analisis data di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap prestasi belajar kelas PTK. Hal ini menunjukkan, bahwa model *quantum learning* memiliki kelebihan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas PTK.

Setelah peneliti melakukan penelitian, mengamati kreativitas siswa dan menganalisis prestasi belajar yang telah didapat oleh siswa dari kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa model *quantum learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Pagar Alam. Hal ini terlihat dari nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel (3,163 > 2,000). Hal ini berarti adanya perbedaan prestasi belajar siswa dengan penerapan model *quantum learning* pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji-t di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yaitu kelas V.A SD Negeri 1 Pagar Alam dan penerapan pembelajaran konvensional kelas kontrol pada kelas V.B di SD negeri 1 Pagar Alam

pada mata pelajaran IPA.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil maka dapat disimpulkan: 1) Penerapan model *quantum learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Pagar Alam. 2) Penerapan model *quantum learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Pagar Alam. 3) Penerapan model *quantum learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Pagar Alam. Model quantum learning dapat membuat suasana belajar kondusif dan menyenangkan, melatih kreatifitas siswa sehingga siswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang bermanfaat, dan mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban,

Saran

Berdasarkan kesimpulan maka menyarankan agar Guru dapat menggunakan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran IPA. Selain itu, guru memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran IPA, dan siswa mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. peneliti selanjutnya dapat melakukan penyempurnaan penelitian serupa dengan berpedoman pada kekurangan-kekurangan yang telah dilakukan peneliti agar dapat diperoleh hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M & Asrori, M. 2012. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arifin, Zainal, 2010, Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Beetlestone, Florence. 2011. Creative Learning. Bandung: Nusa Media.

DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning.

DePorter, Bobbi. 2011. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa Diva Press.

Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara PRESS.

Nazir, Mohammad. 2003. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Tulannisa, 2014. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.

Winarni, Endang Widi. 2009. *Mengajar IPA Secara Bermakna*. Bengkulu: UNIB.

Winata Putra, H. Udin,S. 1992. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Universitas Terbuka.