

PENERAPAN *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PELAJARAN PKN KELAS VA SDN PUNGKURAN

QUANTUM LEARNING TO INCREASE STUDENT'S LEARNING MOTIVATION IN CIVICS

Oleh: Irlaila Kusumawardani, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
irlaila45@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas VA di SDN Pungkuran melalui penerapan model *quantum learning*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA sejumlah 22 siswa. Desain penelitian menggunakan model bersiklus yang dikembangkan oleh Stephen dan McTaggart. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *quantum learning* dengan menggunakan strategi TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas VA. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yaitu motivasi belajar siswa yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi memiliki persentase sebesar 41% pada pra tindakan meningkat menjadi 68% pada siklus I. Persentase tersebut kembali meningkat pada siklus II menjadi 86%.

Kata kunci : *quantum learning*, motivasi belajar siswa, PKN

Abstract

This research aims at knowing how to increase student's learning motivation of grade VA students of SDN Pungkuran in civics by applying quantum learning model. This research was classroom action research. The subjects were 22 students of grade VA. The design was cyclical model that was developed by Stephen and McTaggart. The Instruments of collection of data used observation sheets and questionnaires. Techniques of analysis was quantitative and qualitative descriptive. The results shows that applying quantum learning model with the strategy of TANDUR (Tumbuhkan means to enroll, Alami means to experience, Namai means to label, Demonstrasi means to demonstrate, Ulangi means to review, and Rayakan means to celebrate) is able to increase student's learning motivation of grade VA students in civics. The results of questionnaires shows that student's learning motivation into high or very high category that has a percentage of 41% on pre-action increase to 68% in cycle I. This percentage increase in cycle II to 86%.

Keyword: quantum learning model, student's learning motivation, civics

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain guru, siswa, sarana dan prasarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut saling

berhubungan satu sama lain. Suatu pembelajaran di kelas dikatakan berhasil apabila antara satu faktor dengan yang lain berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya masing-masing (Wina Sanjaya, 2011: 57).

SDN Pungkuran merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di kecamatan Pleret, kabupaten Bantul, Yogyakarta. Pada tahun 2015, dari 20 sekolah dasar yang

berada di kecamatan Pleret, SDN Pungkuran menempati peringkat 10 dalam rata-rata hasil ujian akhir sekolah daerah. Padahal sumber belajar, sarana dan prasarana di sekolah tersebut termasuk lengkap dan memadai. Selain itu, ada pula media pembelajaran elektronik seperti LCD, proyektor, speaker dll, sehingga sekolah tersebut seharusnya memiliki peringkat yang jauh lebih baik.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 2, 3, dan 6 November 2015 untuk mengetahui proses pembelajaran di semua kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ternyata ada beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Masalah tersebut terjadi di kelas IIA, IIB, III, VA. Di kelas-kelas tersebut, ada beberapa siswa yang tidak menyimak penjelasan dari guru. Beberapa siswa berbicara dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Guru telah menegur, kemudian beberapa siswa tersebut kembali menyimak penjelasan dari guru.

Masalah lain juga terjadi di kelas IVA. Di kelas IVA, saat guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami tidak ada yang bertanya padahal ada beberapa siswa yang belum memahami materi yang di ajarkan. Hal ini terlihat ketika guru memberikan latihan soal kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Saat guru dan siswa mencocokkan jawaban, ada beberapa jawaban siswa yang salah. Guru kemudian meminta siswa-siswa tersebut untuk mengerjakan latihan soal di papan tulis.

Selain masalah-masalah yang terjadi di atas, masalah yang paling kompleks terjadi di kelas VA. Di kelas VA, keadaan kelas cukup ramai. Ada sekitar 16 anak tidak menyimak penjelasan dari guru. Ada anak yang mengobrol dengan teman satu bangkunya, ada anak yang bermain dengan bolpointnya, dan ada anak yang meletakkan kepalanya di meja. Mata pelajaran yang diajarkan adalah bahasa Indonesia. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama teman satu kelompoknya, namun hanya beberapa siswa yang mengerjakan. Siswa yang lainnya berbicara bahkan bermain dengan teman satu kelompoknya. Selain itu, ada beberapa anak yang makan permen saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga telah melakukan observasi di kelas VA pada mata pelajaran matematika, dan PKn. Pada pembelajaran matematika, siswa menyimak penjelasan dari guru. Ada dua siswa yang susah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga memberikan latihan soal. Siswa fokus dalam mengerjakan soal. Ada beberapa siswa mengajari temannya mengerjakan soal latihan. Saat pembelajaran PKn, keadaan kelas ramai. Guru meminta siswa mengeluarkan PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Sebagian siswa sudah mengerjakan, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan PR. Guru kemudian bertanya alasan siswa tidak mengerjakan PR. Jawaban siswa beragam. Ada siswa yang menjawab PRnya sulit. Ada siswa yang mengatakan lupa kalau ada PR, bahkan ada pula yang mengatakan tidak tahu kalau ada PR. Guru meminta siswa yang tidak mengerjakan PR untuk piket membersihkan kelas setelah pembelajaran selesai. Guru menasehati

siswa untuk mengerjakan PR, akan tetapi ada siswa yang mengatakan lebih suka melakukan piket membersihkan kelas daripada mengerjakan PR.

Berdasarkan pada observasi yang telah dilakukan di semua kelas, ternyata kelas VA merupakan kelas yang memiliki masalah yang harus segera diselesaikan. Masalah tersebut terkait motivasi belajar siswa yang rendah. Hal tersebut karena diantara semua kelas, perilaku siswa di kelas VA tidak menunjukkan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut Sardiman (2007: 83) ada beberapa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan minat untuk belajar, dan senang mencari dan memecahkan masalah.

Motivasi belajar yang rendah berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan pada hasil ulangan harian terakhir kelas VA, nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran PKn dan IPA berada di bawah KKM. Nilai rata-rata tertinggi adalah pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan yang paling rendah adalah pada mata pelajaran PKn. Adapun nilai rata-rata hasil ulangan harian terakhir kelas VA dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Hasil Ulangan Harian Terakhir Kelas VA SDN Pungkuran

No	Mata Pelajaran	KKM	Rata-Rata
1	Pendidikan Kewarganegaraan	75	69,9
2	Bahasa Indonesia	75	77,6
3	Matematika	70	70,5
4	IPA	75	73,0
5	IPS	75	75,5
6	SBK	75	77,2

Motivasi belajar siswa kelas VA yang rendah pada mata pelajaran PKn terjadi karena strategi dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Kegiatan yang ada di dalam strategi pembelajaran kurang menarik. Guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran PKn. Metode ceramah yang terlalu sering digunakan membuat siswa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn. Selain itu, guru juga tidak memberikan dorongan agar siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Guru hanya memberikan hukuman bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas, tetapi tidak memberikan hadiah bagi siswa yang mengerjakan tugas.

Motivasi belajar siswa kelas VA yang rendah yakni pada mata pelajaran PKn harus ditingkatkan. Ada beberapa model yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model yang diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model *quantum learning*. Model *quantum learning* merupakan salah satu model yang membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan di dalam kelas. Manfaat dari *quantum learning* ini adalah tumbuhnya sikap positif, motivasi, keterampilan belajar seumur hidup, kepercayaan diri, dan sukses pada siswa (Porter & Mike, 2008: 13).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas. Bentuk pelaksanaan penelitian ini yakni penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan penelitian yang dilakukan seseorang dan bekerjasama dengan guru kelas dalam

melaksanakan tindakan yang telah disepakati bersama. Pada penelitian ini, tindakan kolaboratif yang dilakukan yaitu guru sebagai pengajar dan peneliti sebagai pengamat.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dengan model bersiklus yang dikembangkan oleh Stephen dan McTaggart. Setiap siklus memiliki 3 tahap antara lain tahap pertama perencanaan, kedua perlakuan dan pengamatan, ketiga refleksi. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang dipilih oleh peneliti merupakan subjek yang memiliki permasalahan di dalam kelas. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Pungkuran. Siswa kelas VA berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model *quantum learning*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pungkuran, Pleret, Pleret, Bantul, Yogyakarta pada bulan Maret sampai April semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan angket

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan perencanaan TANDUR yang merupakan penerapan model *quantum learning* dalam pembelajaran dan lembar angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement*, yakni meminta pendapat dari ahli atau dosen ahli. Adapun instrumen yang divalidasi antara lain lembar observasi guru dan siswa yang divalidasi oleh dosen pembimbing skripsi dan angket motivasi belajar siswa divalidasi oleh Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta deskriptif kuantitatif untuk lembar angket motivasi belajar siswa. Analisis data angket motivasi belajar dapat dilakukan yaitu dengan cara menghitung nilai rerata skor setiap siswa menggunakan rumus:

$$\text{nilai rata rata} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

$\sum x$: jumlah skor

$\sum n$: jumlah butir pernyataan.

Selanjutnya yaitu mengkonversikan skor menjadi skala nilai 4:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Rentang Skor Kuantitatif	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{Xt} + 1,8 SB$	$X > 3,4$	Sangat tinggi
$\bar{Xt} < X \leq \bar{Xt} + 1,8 SB$	$2,5 < X \leq 3,4$	Tinggi
$\bar{Xt} - 1,8 SB < X \leq \bar{Xt}$	$1,6 < X \leq 2,5$	Rendah
$X < \bar{Xt} - 1,8 SB$	$X \leq 1,6$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = nilai rata-rata

\bar{Xt} = nilai rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

SB = simpangan baku ideal

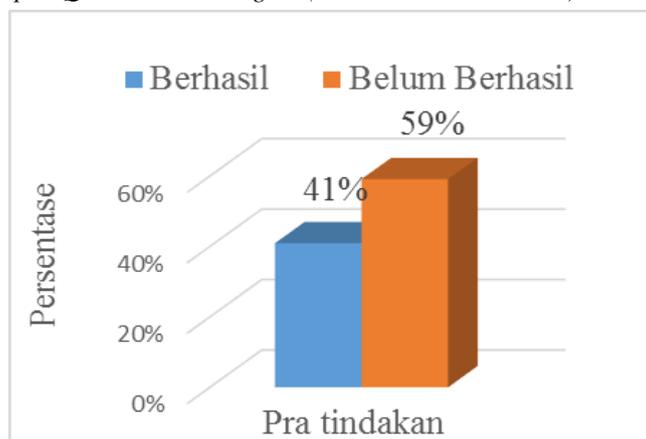
$$= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan adalah data tentang observasi siswa dan guru dalam ketercapaian penerapan model *quantum learning* menggunakan strategi TANDUR serta hasil angket motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi menyatakan bahwa siswa yang masuk kategori tinggi atau sangat tinggi merupakan siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan, sedangkan siswa yang masuk kategori rendah atau sangat rendah merupakan siswa yang belum berhasil mencapai indikator keberhasilan.

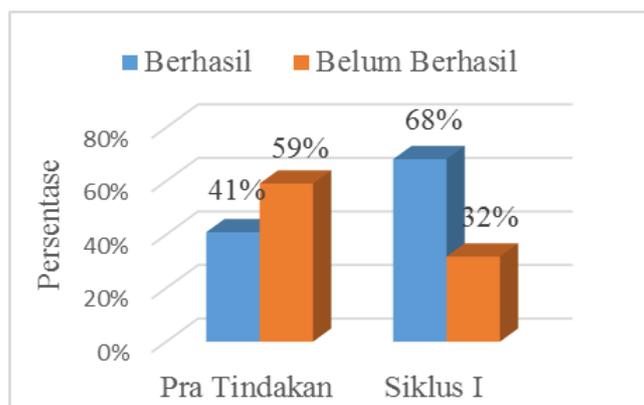
Siswa dibagikan angket motivasi belajar di akhir pembelajaran. Adapun perbandingan persentase siswa yang berhasil dan belum berhasil pada pra tindakan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan pada Pra Tindakan

Berdasarkan data di atas, pada pra tindakan persentase siswa yang belum berhasil mencapai indikator keberhasilan sebanyak 41% dan persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan sebanyak 59%. Persentase siswa yang berhasil tersebut belum mencapai indikator dalam keberhasilan ini yaitu motivasi belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan yaitu penerapan model *quantum learning* menggunakan strategi TANDUR untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan guru telah melaksanakan langkah-langkah strategi TANDUR dan siswa merespon aktivitas guru tersebut. Keterlaksanaan strategi TANDUR membuat kualitas proses pembelajaran di kelas mengalami peningkatan. Hal ini berdampak pada meningkatnya hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I. Adapun perbandingan persentase siswa yang berhasil dan belum berhasil dari pra tindakan sampai siklus I adalah sebagai berikut.

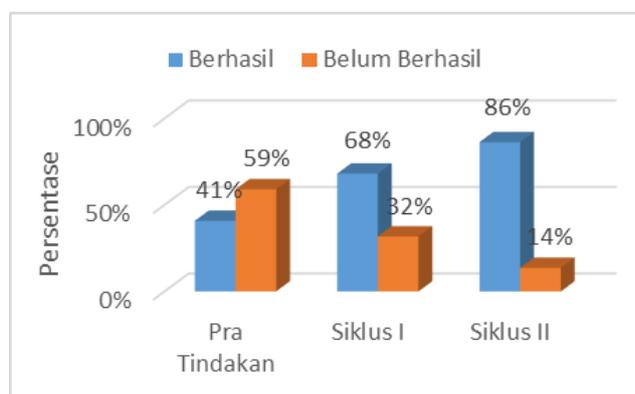


Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan dari Pra Tindakan sampai Siklus I

Diagram di atas menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil pada siklus I lebih tinggi dibanding pada pra tindakan, sedangkan persentase siswa yang belum berhasil pada siklus I lebih rendah dibandingkan persentase pada pra tindakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan mengalami peningkatan dan persentase siswa yang belum berhasil mengalami penurunan dari pra tindakan sampai siklus I. Persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan pada pra tindakan sebesar 41% meningkat menjadi 68% pada siklus I. Persentase siswa yang belum berhasil mencapai indikator keberhasilan pada pra tindakan sebesar 59% menurun menjadi 32% pada siklus I. Persentase siswa yang berhasil yaitu sebesar 68% belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan guru telah melaksanakan langkah-langkah strategi TANDUR dan siswa merespon aktivitas guru tersebut. Guru telah memperbaiki kendala yang terjadi pada siklus I. Hal ini

mengakibatkan terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus II sehingga berdampak pula terhadap hasil angket motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Perbandingan angket dari pra tindakan sampai siklus II sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Persentase Siswa yang Berhasil dan Belum Berhasil Mencapai Indikator Keberhasilan dari Pra Tindakan sampai Siklus II

Diagram tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil pada siklus II lebih tinggi dibanding pada pra tindakan dan siklus I sedangkan persentase siswa yang belum berhasil pada siklus II lebih rendah dibandingkan persentase pada pra tindakan dan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan mengalami peningkatan dan persentase siswa yang belum berhasil mengalami penurunan dari pra tindakan sampai siklus II. Persentase siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan pada pra tindakan sebesar 41% meningkat menjadi 68% pada siklus I. Persentase tersebut kembali meningkat menjadi 86% pada siklus II. Persentase siswa yang belum berhasil mencapai indikator keberhasilan pada pra tindakan sebesar 59% menurun menjadi 32%. Persentase tersebut kembali menurun menjadi 14% pada siklus II.

Persentase siswa yang berhasil yaitu sebesar 86% telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini sehingga penelitian ini berhenti di siklus II.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model *quantum learning* dapat diketahui dari hasil angket motivasi belajar pada pra tindakan, siklus I dan siklus II. Selain itu, observasi pada pembelajaran juga digunakan untuk mengetahui ketercapaian penerapan model *quantum learning* dalam pembelajaran serta respon siswa saat guru menggunakan model tersebut.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada pra tindakan menunjukkan hanya 9 siswa dengan persentase 41% yang masuk dalam kriteria tinggi. Sisanya yakni sejumlah 13 siswa dengan persentase 59% masuk dalam kriteria rendah atau sangat rendah. Persentase tersebut belum memenuhi indikator dalam penelitian ini yakni sebesar $\geq 75\%$ dari jumlah siswa atau minimal 16 siswa masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, peneliti dan guru melakukan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *quantum learning* dalam pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus I yaitu siswa menunjukkan respon aktif terhadap aktivitas guru saat menerapkan model *quantum learning* menggunakan strategi TANDUR dalam pembelajaran. Pada siklus I pertemuan pertama, awalnya beberapa siswa fokus terhadap peneliti dan pengamat, namun minat belajar siswa tumbuh

setelah guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan terkait kehidupan nyata yang dialami siswa. Pada pertemuan kedua, ada 8 siswa yang minatnya belum tumbuh saat guru memberikan pertanyaan apersepsi. Guru memberikan nasehat siswa. Minat siswa tumbuh saat guru mengatakan ada permainan di akhir pembelajaran. Selain itu, pada pertemuan pertama dan kedua siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat siswa mempelajari materi tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Porter, dkk (2008: 7) tentang salah satu prinsip dasar model *quantum learning* bahwa segalanya bertujuan. Proses pembelajaran yang dilakukan memiliki tujuan yang jelas, begitu pula materi yang dipelajari oleh siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui tentang tujuan siswa mempelajari materi tersebut. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Jika siswa mengetahui dengan jelas tujuannya maka dapat mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih semangat.

Siswa mendapat pengalaman belajar berupa tugas untuk diskusi tentang pengertian keputusan bersama menggunakan media pohon keputusan pada pertemuan pertama siklus I. Pada pertemuan kedua siswa mendapatkan pengalaman belajar yaitu diskusi untuk membuat peta konsep. Awalnya ada beberapa anak yang kurang semangat mengerjakan tugas diskusi yang diberikan guru, namun setelah guru akan memberikan bonus nilai bagi kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas, siswa kemudian bersemangat menyelesaikan tugas yang diberikan, sama seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. Hal ini selaras dengan pendapat Sardirman (2007: 92) bahwa salah satu

cara meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan angka. Guru memberikan angka yaitu bonus nilai kepada siswa. Bonus nilai ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mendorong siswa dalam belajar. Guru memberikan bonus nilai di semua pertemuan dalam siklus I dan II. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas diskusi yang dibeikan oleh guru.

Kegiatan pemberian nama konsep yaitu siswa menuliskan pendapatnya dan hasil diskusi tentang pengertian keputusan bersama pada pertemuan pertama siklus I. Guru menggunakan kartu keputusan untuk menuliskan pendapat anggota kelompok dan hasil diskusi untuk digantungkan dalam media pohon keputusan. Media pohon keputusan tersebut membuat siswa lebih tertarik dalam melakukan diskusi kelompok. Siswa juga menuliskan konsep tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam musyawarah dengan membuat peta konsep dalam kertas manila pada pertemuan kedua. Siswa terlihat antusias saat menghias peta konsep tersebut dengan berbagai gambar yang diwarnai dengan crayon, pensil warna dll. Sesuai dengan pendapat Porter, dkk (2008: 91) salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan namai adalah dengan susunan gambar, warna, kertas tulis dll. Hal ini dilakukan untuk membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghias peta konsep.

Pada langkah demonstrasi yaitu siswa menunjukkan pengetahuan yang telah dimiliki.

dengan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Siswa juga mendemonstrasikan tentang bagaimana cara berdiskusi dalam menyimpulkan pengertian keputusan bersama dari beberapa pendapat anggota kelompok. Pada pertemuan kedua siklus I, siswa menunjukkan pengetahuan yang dimilikinya dengan membacakan peta konsep. Siswa juga melakukan permainan kejar aku untuk menerjemahkan pengetahuan tentang musyawarah ke dalam kehidupan siswa. Siswa mengikuti permainan yang melibatkan dua kelompok besar tersebut dengan semangat dan antusias. Hal tersebut sama seperti pernyataan Yatim Riyanto (2012: 106) bahwa pada salah satu karakteristik siswa kelas tinggi adalah gemar membentuk kelompok sebaya. Kelompok sebaya ini menjadi pertimbangan guru dan peneliti dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini memperhatikan karakteristik siswa. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran ini selalu melibatkan kelompok-kelompok siswa, salah satunya kegiatan permainan “kejar aku” yang dilakukan untuk mendemonstrasikan musyawarah sederhana pada siklus I pertemuan kedua.

Langkah ulangi diawali dengan guru yang memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang diajarkan pada pertemuan pertama dan kedua, namun tidak ada siswa yang bertanya. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dipelajari bersama-sama. Pada pertemuan pertama, siswa mengulangi materi yang dipelajari melalui kegiatan permainan boneka serba tahu, sedangkan pada pertemuan kedua siklus I kegiatan ini dilakukan dengan membaca peta konsep yang

telah ditempelkan di papan tulis. Kegiatan rayakan pada pertemuan pertama dan kedua siklus I dilakukan dengan tepuk tangan bersama, yakni untuk menghargai setiap usaha yang telah dilakukan oleh siswa. Selain itu, untuk menghargai usaha, guru juga meminta siswa untuk melakukan tepuk tangan bersama setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi pada pertemuan pertama dan membaca peta konsepnya pada pertemuan kedua di langkah demonstrasi.

Angket motivasi yang diberikan siswa di akhir siklus I menunjukkan bahwa ada 15 siswa dengan persentase 68% yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi. Sisanya sebanyak 7 siswa dengan persentase 32% masuk dalam kategori rendah. Persentase siswa yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi tersebut mengalami peningkatan dari persentase pra tindakan yakni sebesar 41% menjadi 68% pada siklus I. Persentase siswa yang masuk dalam kategori rendah mengalami penurunan dari persentase pada pra tindakan yakni sebesar 59% menjadi 32% pada siklus I. Adanya peningkatan persentase motivasi belajar siswa pada kategori tinggi atau sangat tinggi dan penurunan pada kategori rendah tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat, namun masih belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi.

Berdasarkan hasil observasi di atas, menunjukkan bahwa secara kualitas proses pembelajaran mengalami peningkatan. Keterlaksanaan model *quantum learning* dalam pembelajaran juga cukup baik, namun setelah dilakukan refleksi pada siklus I peningkatan

tersebut belum maksimal. Hal tersebut karena adanya beberapa kendala yang dihadapi pada siklus I dan belum tercapainya indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Kendala tersebut antara lain ada beberapa siswa yang masih terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, guru lupa melakukan kegiatan rayakan, pengorganisasian guru terhadap waktu kegiatan pembelajaran kurang baik, dan belum adanya bukti terkait motivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas di rumah. Selain itu, angket motivasi belajar siswa juga belum mencapai indikator dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan siklus II untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai rencana tindakan yang akan dilakukan.

Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua, proses pembelajaran masih menggunakan langkah-langkah dalam strategi TANDUR. Perbedaan antara siklus I dan II adalah adanya media video, lagu, simulasi voting, kuis, dan pemberian hadiah. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki kendala yang terjadi di siklus I. Video yang digunakan pada siklus I pertemuan pertama membuat minat siswa tumbuh. Semua siswa menyimak video tersebut sehingga kondisi kelas sangat tenang. Lagu yang dinyanyikan membuat minat belajar siswa juga tumbuh. Pada awalnya lagu ini digunakan pada langkah alami, namun karena adanya kendala teknis lagu ini juga digunakan untuk emnumbuhkan minat belajar siswa.

Simulasi voting dan kuis merupakan kegiatan pembelajaran pada langkah alami.

Siswa mendapatkan pengalaman belajarnya dengan melakukan simulasi voting pada pertemuan pertama dan kuis pada pertemuan kedua. Siswa sangat antusias saat melakukan simulasi voting siswa terajin di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gage dan Berliner (Slameto, 2003: 179) bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan simulasi dalam pembelajaran. Simulasi ini merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan guru dalam langkah alami. Simulasi merupakan salah satu kegiatan menarik dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II untuk mengatasi permasalahan pada siklus I yaitu terkait siswa yang masih terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, begitu pula dengan kuis yang dilakukan pada pertemuan kedua. Siswa sangat antusias dan semangat mengikuti kuis.

Hadiah diberikan di akhir siklus II. Hadiah ini diberikan pada kelompok yang paling tinggi mendapatkan skor kuis dan siswa yang mendapatkan bintang di papan prestasi dan kelompok mendapatkan hadiah pada pertemuan kedua. Hadiah yang diberikan membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Sardiman (2007: 92) juga Gage dan Berliner (Slameto, 2003: 177-179) bahwa salah satu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan hadiah. Hadiah ini merupakan salah satu usaha untuk menghargai usaha siswa dalam pembelajaran di siklus II. Pada siklus II ini terjadi peningkatan dalam hal menghargai usaha siswa. Pada siklus I menghargai usaha siswa dilakukan dengan tepuk

tangan, tetapi pada siklus II ini cara menghargai usaha siswa yaitu dengan memberikan hadiah. Pemberian hadiah ini akan lebih mendorong siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Usaha guru dan peneliti dalam memperbaiki tindakan pada siklus I dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan itu tampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran yang dilihat dari hasil observasi dan hasil angket motivasi. Hasil angket motivasi yang diberikan siswa di akhir siklus II menunjukkan bahwa ada 19 siswa dengan persentase 86% yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi. Sisanya sebanyak 3 siswa dengan persentase 14% masuk dalam kategori rendah. Persentase siswa yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi mengalami peningkatan dari persentase siklus I yakni sebesar 68% menjadi 86%. Persentase siswa yang masuk dalam kategori rendah mengalami penurunan dari persentase pada pra tindakan yakni sebesar 32% menjadi 14%. Persentase siswa yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi yakni sebesar 86% telah mencapai indikator dalam keberhasilan ini sehingga peneliti dan guru merasa tidak perlu untuk melakukan tindakan pada siklus III. Meskipun kriteria dalam penelitan ini sudah berhasil, namun masih ada 3 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan belum berhasil mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, dari 3 siswa tersebut ada satu siswa yang tidak membaca pernyataan motivasi. Selain itu ketiga siswa juga cenderung pasif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena konsentrasi dan

karakteristik siswa berbeda-beda. Selain itu, tidak semua siswa dapat menerima secara cepat kegiatan pembelajaran menggunakan strategi TANDUR sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ternyata memang ketika guru menerapkan model *quantum learning* dengan melakukan langkah demi langkah dalam strategi TANDUR dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran PKn di SDN Pungkuran. Strategi TANDUR ini didalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa merespon aktif aktivitas guru dalam menggunakan strategi TANDUR sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran inilah yang mengakibatkan peningkatan hasil angket motivasi belajar dari pra tindakan sampai siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *quantum learning* melalui proses pembelajaran dengan menggunakan strategi TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Peningkatan kualitas pembelajaran ini mengakibatkan peningkatan hasil angket motivasi belajar siswa dari pra tindakan sampai siklus II. Hasil angket motivasi belajar yaitu jumlah siswa yang masuk dalam kategori tinggi, sangat tinggi atau berhasil pada pra tindakan sebanyak 9 siswa dengan persentase

sebesar 41% meningkat menjadi 15 siswa dengan persentase 68% pada siklus I. Jumlah siswa yang masuk kategori tinggi, sangat tinggi atau berhasil pada siklus II meningkat lagi menjadi 19 siswa dengan persentase 86%.

Saran

Berdasarkan pada simpulan di atas, dapat dikemukakan saran bagi guru yaitu dalam menerapkan model *quantum learning*, guru dapat merubah suasana tempat duduk sebelum dilakukan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar terciptanya suasana lingkungan yang efektif dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip model *quantum learning* sehingga siswa merasa nyaman dan motivasi belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Porter, Bobbi De & Hernacki, Mike. (2008). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Alih Bahasa: Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa.
- Porter, Bobbi De. et. al. (2008). *Quantum Teaching: Mempratekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. (Alih Bahasa: Ary Nilandari). Bandung: Kaifa.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yatim Riyanto. (2012). *Paradigma baru Pembelajaran: Sebagai referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.