

# **Penerapan Metode *Quantum Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Pada Materi Mengelompokkan Bentuk Dan Warna Benda**

**Defi Nurjanah<sup>1</sup> dan M. Rifqi Rijal<sup>2</sup>**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penggunaan metode *Quantum Learning* pada mata pelajaran SBK dalam materi mengelompokkan bentuk dan warna benda di kelas I SDN Kalutuk, untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Quantum Learning* pada materi mengelompokkan bentuk dan warna benda di kelas I SDN Kalutuk. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Adopsi Depdiknas, yang dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari: Perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Subyek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri Kulutuk Kecamatan Cikande Kabupaten Serang yang berjumlah 40 siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: 1) Dengan menerapkan metode *quantum learning* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada pokok bahasan mengelompokkan bentuk dan warna benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa dapat mengaitkan konsep Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengemukakan ide dan mengkonstruksi sendiri dalam menjawab soal latihan yang diberikan guru, dan 2) terjadi peningkatan hasil belajar tiap siklus pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan menggunakan metode *quantum learning*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ketuntasan belajar rata-rata tes hasil belajar siswa pada pra siklus 63, siklus I adalah 67,5 dan pada siklus II adalah 84,75. Banyaknya siswa yang tuntas belajar pada pra siklus adalah 15 siswa atau 37,5%, siklus I adalah 20 siswa atau 50%, sedangkan pada siklus II adalah 36 siswa atau 90 %.*

Kata Kunci: *Metode *Quantum Learning*, Hasil Belajar, SBK SD/MI.*

## **Pendahuluan**

Pendidikan seni merupakan salah satu komponen dari kurikulum sekolah, karena kegiatan seni berorientasi pada proses yang akan mencerdaskan anak didik. Sekolah sebagai lembaga untuk menghasilkan

---

<sup>1</sup> Alumni Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten, email: definur19@gmail.com

<sup>2</sup> Pengajar di Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten, email: rifqi.rijal@uinbanten.ac.id

individu yang berbudaya, seni dipandang sebagai alat untuk mengembangkan tata nilai budaya tersebut. Bila sekolah dikehendaki untuk mengembangkan daya kreatif individu, seni menjadi bermakna untuk memancing potensi kreatif anak didik.<sup>3</sup> Diterapkannya pendidikan seni di Madrasah Ibtidaiyah (MI) diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional, dan irasional serta kepekaan emosi. Pendidikan seni di Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk dan memiliki kemampuan intelektual, imajinatif, dan ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa esthetis (Seni dan keindahan), artistic (Hal-hal yang mempunyai nilai seni), keterampilan, dan kreativitas serta menerapkan teknologi dalam berkarya serta dalam menampilkan karya seni.<sup>4</sup>

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah pendidikan seni budaya diwujudkan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Adanya mata pelajaran SBK diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan daya pikir, cipta, rasa serta mampu membangkitkan karsa siswa. Susanto menyatakan bahwa mata pelajaran SBK bertujuan agar siswa memiliki berbagai kemampuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- 3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- 4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal regional dan global.<sup>5</sup>

Mata pelajaran SBK merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmnis. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni," belajar melalui seni" dan belajar tentang seni." Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata pelajaran SBK meliputi cabang-cabang sebagai berikut:

---

<sup>3</sup> Sumanto, *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*, (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2008), 11

<sup>4</sup> Sumanto, *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*, 30

<sup>5</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar Pembelajaran, n di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 265.

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal memainkan alat musik apresiasi karya musik.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Di antara keempat bidang seni, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, siswa diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Pada tingkat SD/MI, mata pelajaran keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.<sup>6</sup>

### **Fungsi Pembelajaran SBK di SD/MI**

#### 1. Sebagai Media Ekspresi

Seringkali anak kurang mampu mengeluarkan isi hatinya lewat bahasa lisan, dan bagi anak, bahasa tulisan lebih sulit untuk digunakan mengungkapkan isi hatinya. Dalam keadaan seperti itu seni dapat membantu mengekspresikan idenya.

#### 2. Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi mengandung arti keinginan untuk menyampaikan sesuatu pada orang lain. Keinginan berkomunikasi dapat melalui berbagai media seperti suara, tulis, gerak, dan gambar. Melalui suara komunikasi dapat diwujudkan dalam bentuk nyanyian atau musik.

#### 3. Sebagai Media Bermain

Bermain merupakan ekspresi bebas yang paling jelas yang ada pada anak-anak yang paling murni. Bermain dapat dilaksanakan dalam pelajaran kesenian. Baik secara disadari maupun tidak, dalam kegiatan ini anak dapat bermain sesuai pembawaannya. Karena kegiatan kesenian cenderung kearah artistic, maka kegiatan bermain juga cenderung pada permainan artistic.

#### 4. Sebagai Media Pengembangan Bakat Seni

---

<sup>6</sup> Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), 183.

Pendidikan seni rupa yang ideal memberikan kesempatan kepada anak yang berbakat untuk memelihara dan mengembangkan bakatnya sejak awal masa sekolahnya sehingga ia dapat menjadi seni rupawan.

### **Hasil Belajar**

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasikan dan berkembang disebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Sobur yang mengartikan belajar sebagai “perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman”.<sup>7</sup> Sedangkan belajar menurut Hamalik adalah “modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.”<sup>8</sup> Hilgard dalam Makmun juga merumuskan pengertian belajar, “belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.”<sup>9</sup> Kemudian pendapat tersebut diperjelas oleh Morgan dalam bukunya *Introduction to Psychology* yang dikutip Purwanto berpendapat bahwa "Belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman".<sup>10</sup> Proses belajar terjadi bersifat pribadi yang ada dalam diri siswa, sehingga proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan. Agar terjadi proses belajar mengajar di kelas, seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Secara formal, setiap individu belajar melalui berbagai interaksi sebagaimana ia berinteraksi baik dengan guru, teman sebaya, lingkungan sekitar dan sebagainya. Melalui belajar seseorang dapat menemukan cara-cara yang efektif untuk dapat melakukan sesuatu, dengan belajar seseorang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapinya berdasarkan pengalaman yang diperolehnya.

Secara fundamental Dollar dan Miller dalam Makmun menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal yaitu:

a) Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*)

---

<sup>7</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, Cet. ke 5 (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 218.

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet. Ke 13 (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 36.

<sup>9</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, Cet. Ke 4 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 157.

<sup>10</sup> M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Cet ke 26 (Bandung: Rosda, 2013), 84.

- b) Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*)
- c) Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*)
- d) Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).<sup>11</sup>

Adanya proses kegiatan belajar, akan dihasilkan produk yang disebut hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diinginkan dapat diketahui apakah sudah tercapai atau belum. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu : “Hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.”<sup>12</sup>

Seorang siswa dikatakan telah berhasil dalam proses pembelajaran bila ia telah mencapai tujuan yang digariskan dalam kurikulum atau program pengajaran tersebut yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar dan diperjelas secara operasional dalam indikator-indikator. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan belajar tersebut dapat menggunakan evaluasi/penilaian, seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa tujuan utama evaluasi adalah “untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol”.<sup>13</sup>

Bloom dalam Suprijono mengklasifikasikan kategori hasil belajar kedalam tiga kawasan yang disebut domain yaitu:

- 1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

---

<sup>11</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, 164

<sup>12</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 44

<sup>13</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, 200

- 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>14</sup>

### **Jenis Penilaian Hasil Belajar**

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut: Tes formatif, tes subsumatif dan tes sumatif.<sup>15</sup>

#### 1) Tes Formatif

Penilaian formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*), yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar yang sedang atau yang sudah dilaksanakan. Jadi, sebenarnya penilaian formatif itu tidak hanya dilakukan pada tiap akhir pelajaran, tetapi bisa juga ketika pelajaran sedang berlangsung. Misalnya, ketika guru sedang mengajar, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mengecek atau mendapatkan informasi apakah siswa telah memahami apa yang diterangkan guru; jika ternyata masih banyak siswa yang belum mengerti, tindakan guru selanjutnya ialah mengubah atau memperbaiki cara mengajarnya sehingga benar-benar dapat dipahami dan diserap oleh siswa.

#### 2) Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuan penilaian subsumatif adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa dan untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil ini digunakan untuk memperbaiki proses belajar.

#### 3) Tes Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai di mana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu.

Adapun fungsi dan tujuannya ialah untuk menentukan apakah dengan nilai yang diperolehnya itu siswa dapat dinyatakan lulus atau tidak lulus. Pengertian lulus dan tidak lulus di sini dapat berarti: dapat tidaknya siswa

---

<sup>14</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 6.

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain, *Strategi Belajar mengajar* ( Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 106.

melanjutkan ke modul berikutnya; dapat tidaknya seorang siswa mengikuti pelajaran pada semester berikutnya; dapat tidaknya seorang siswa dinyatakan lulus/tamat dari sekolah yang bersangkutan; atau dapat tidaknya seorang siswa diterima di sekolah yang bersangkutan; atau dapat tidaknya seorang siswa diterima di sekolah yang lebih tinggi.

### **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari luar diri siswa dan faktor dari dalam diri siswa.

1) Faktor dari luar diri siswa yaitu faktor lingkungan dan instrumental.

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan siswa. Dalam lingkunganlah siswa hidup dan berinteraksi. Lingkungan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selama hidup siswa tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan siswa. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap kehidupan siswa di sekolah.

Sedangkan faktor instrumental, yaitu setiap sekolah mempunyai tujuan yang ingin di capai. Tujuannya tentu saja pada tingkat kelembagaan. Adapun faktor instrumental yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa diantaranya: kurikulum, program, sarana dan fasilitas.

2) Faktor dari dalam diri siswa, yaitu fisiologis dan psikologis.

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan lain hasil belajarnya dengan orang yang dalam keadaan lelah.<sup>16</sup>

Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu akan kurang berpengaruh. Faktor-faktor psikologis itu diantaranya, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif.

### **Metode *Quantum Learning***

Pembelajaran *quantum* merupakan cara baru yang memudahkan proses belajar, yang memadukan unsur seni dan pencapaian yang terarah, untuk segala mata pelajaran. Pembelajaran *quantum* adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, yang menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dalam kerangka untuk belajar. Pembelajaran *quantum*

---

<sup>16</sup> Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar mengajar*, 189

bersandar pada suatu konsep, yaitu “bawalah dunia siswa ke dunia guru, dan antarkan dunia guru ke dunia siswa”. Hal ini berarti bahwa langkah pertama seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar adalah memahami atau memasuki dunia siswa, sebagai bagian kegiatan pembelajaran. Tindakan ini akan memberi peluang/izin pada guru untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar.

*Quantum learning* memberikan kiat-kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses yang dapat menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat. Selain itu, *quantum learning* merupakan metode belajar yang tepat, efektif dan dapat meningkatkan kemampuan diri dan motivasi diri untuk menjadi yang lebih baik dan bersemangat dalam belajar.

*Quantum learning* akan berlangsung dengan syarat menggunakan rancangan pembelajaran yang tepat dari guru. Rancangan pembelajaran *quantum learning* merupakan kepanjangan dari TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan).<sup>17</sup>

Metode pembelajaran TANDUR adalah suatu rancangan metode yang diharapkan dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi siswa.

Di bawah ini uraian TANDUR dan masing-masing langkah pelaksanaannya:

a. Tumbuhkan

Tumbuhkan dalam model pembelajaran ini adalah bagaimana cara guru untuk dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Cara ini akan memunculkan perasaan positif sehingga diharapkan mampu menempatkan siswa dalam situasi yang optimal untuk belajar.

Menumbuhkan minat dan perhatian siswa dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
- 3) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
- 4) Mengadakan kompetisi yang sehat antar siswa.

---

<sup>17</sup> Bobby De Porter dan Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2000), 14

- 5) Menggunakan berbagai alat peraga yang relevan.
- 6) Menciptakan lingkungan fisik, emosional dan sosial yang kondusif untuk belajar.

b. Alami

Untuk menjadikan konsep-konsep yang disajikan menjadi nyata bagi siswa, maka tugas selanjutnya adalah bagaimana membuat siswa mengalami langsung hal-hal yang dipelajari. Kegiatan ini akan membuat hal yang abstrak menjadi konkret, di samping itu pengalaman langsung juga menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, yaitu ketika mereka mendapatkan hal-hal yang mungkin aneh atau bahkan bertentangan dengan logika sehari-hari, sehingga diharapkan muncul pertanyaan mengapa, bagaimana, dan apa, terhadap fakta yang mereka alami.

c. Namai

Setelah minat dan perhatian telah tumbuh, maka berbagai pertanyaan muncul dalam pikiran siswa setelah mengalami, maka pada saat itulah guru memberikan informasi atau konsep yang diinginkan yang disini disebut dengan langkah penamaan. Guru diharapkan mampu merangsang memori siswa sehingga apa yang disajikan akan melekat dipikiran mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai gambar sehingga kelihatan menarik bagi siswa. Menurut Deporter “langkah penamaan ini memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan, dan mendefinisikan.”

d. Demonstrasikan

Langkah berikutnya yang dilakukan setelah siswa mengalami dan namanya sudah diketahui adalah siswa diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan kemampuan, sehingga akan muncul pengalaman baru yang berkesan. Pengalaman awal akan mendasari pengalaman berikutnya sehingga muncul pengalaman baru yang akan menyempurnakan pengalaman berikutnya. Sediakan kesempatan bagi siswa untuk menerjemahkan dan aplikasikan pengetahuan baru mereka terhadap situasi lain. Berikan kegiatan demonstrasi tambahan pada siswa lalu bangun kepercayaan diri siswa.

e. Ulangi

Pengetahuan dan pengalaman yang diulang-ulang jauh lebih baik daripada pengetahuan yang dialami dan diingat satu kali saja. Pengetahuan yang dilakukan berulang-ulang akan menjadi pengetahuan yang tetap dan dapat digunakan kapan saja. Pengulangan yang dilakukan akan menjadikan pengetahuan tersebut semakin mantap menempel difikiran mereka.

Pengulangan dapat meningkatkan daya ingat siswa apalagi bila hal ini dilakukan misalnya mengulangi kembali pokok materi pelajaran, dan kesempatan siswa untuk mengulangi pelajaran dengan teman atau melalui latihan soal. Pengulangan dan refleksi dilakukan dengan multikecerdasan, melibatkan seluruh siswa yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat pengulangan dan *reinforcement* bagi siswa yaitu membuat koneksi saraf siswa untuk menyimpan informasi menjadi lebih kuat dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mengetahui apa yang telah guru ajarkan pada saat kegiatan pembelajaran.

f. Rayakan

Langkah terakhir yang dilakukan pada model ini adalah penguatan secara psikologis. Apabila sesuatu sudah dapat dilaksanakan dengan baik, maka hal tersebut layak untuk dirayakan. Pemberian penghargaan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara yang akhirnya diharapkan siswa merasa bahwa apa yang telah mereka lakukan berarti dan tidak sia-sia. Penghargaan ini dapat menimbulkan semangat dan keinginan siswa untuk mengikuti materi yang baru dalam kesempatan yang berikutnya. Mengadakan perayaan bagi siswa akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab dan mengawali proses belajar mereka sendiri. Siswa akan menantikan kegiatan belajar sehingga pendidikan mereka bisa lebih dari sekadar mencapai nilai tertentu.

Perayaan dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan memberikan dukungan dan pengakuan untuk setiap usaha siswa, memberikan pujian untuk setiap kesuksesan siswa, memberikan hadiah kejutan untuk setiap prestasi dan mengakhiri sebuah keberhasilan dengan keceriaan bersama. Misalnya dengan tepuk tangan, pemberian hadiah sebagai kejutan kecil dan pujian kepada teman sebangku.

**Prinsip-prinsip Quantum Learning**

*Quantum learning* juga memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap. Prinsip – prinsip tersebut adalah: Segalanya berbicara, Segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan.

a) Segalanya berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar. Semua anggota tubuh bisa dijadikan alat untuk pembelajaran yang akan dilakukan. Ini akan lebih mempermudah guru untuk menyampaikan berbagai materi yang akan diajarkan. Sebab guru tidak hanya terfokus pada perkataan semata, apapun yang dilakukan sudah mengandung makna dan pesan tentang materi yang akan disampaikan. Guru dituntut untuk mampu

merancang/mendesain segala aspek yang ada dilingkungan kelas (guru, media pembelajaran, dan siswa) maupun sekolah (guru lain, kebun sekolah, sarana olahraga, kantin sekolah, dan sebagainya) sebagai sumber belajar bagi siswa.

b) Segalanya bertujuan

Semua yang terjadi dalam pengubahan mempunyai tujuan. Setiap kegiatan belajar harus jelas tujuannya. Semua yang terjadi karena guru mempunyai tujuan, seperti seorang guru yang harus secara hati-hati menyusun pelajaran. Apa yang disusun dalam pelajaran yang akan diberikan kepada siswa harus mempunyai tujuan dan batasan yang jelas.

c) Pengalaman sebelum pemberian nama

Otak berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

d) Akui setiap usaha

Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Rasa percaya sangat dibutuhkan dalam rangka proses pembelajaran yang lebih kondusif dalam dunia pendidikan. Tanpa adanya rasa percaya diri maka murid tentunya akan merasa gemetar dan sudah tidak stabil psikologisnya sebelum memulai pembelajaran. Kejadian semacam ini tentu tidak ada yang menginginkannya, sebab akan menghambat jalannya proses pembelajaran.

### **Mengelompokkan Bentuk dan Warna Benda**

Bentuk dan warna menciptakan keindahan disekitar jadi tampak lebih bagus. Bentuk dapat dilihat dari berbagai arah. Ada banyak ragam bentuk, yaitu contohnya: kerucut, balok, bola, prisma, kubus, limas segi empat. Bentuk dihasilkahn dari gabungan sejumlah bidang. Sedangkan warna dasar tidak bisa didapat dari warna lain, dan warna kedua didapat dari campuran warna dasar. Warna ada beberapa macam, ada warna-warna utama terdiri atas merah kuning dan biru, warna ini tidak bisa didapat dari warna lain disebut juga warna primer atau dasar, ada warna-warna kedua, warna-warna ini campuran dari warna dasar contohnya hijau jingga dan ungu.

Fungsi warna dalam seni rupa di antaranya yaitu: Warna sebagai elemen estetika, warna sebagai representasi dari alam, warna sebagai alat/sarana/media komunikasi, warna sebagai simbol peristiwa atau kejadian, warna sebagai lambang atau simbol.

#### 1. Warna sebagai elemen estetika

Warna memerankan dirinya sebagai “warna”, yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai “keindahan” semata. Melainkan sebagai unsur eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, maka kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja diferensial/perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

#### 2. Warna sebagai representasi dari alam

Warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambar sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambar daun, rumput, dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (symbol). Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagai komunikasi seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, fashion, dll.

Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme. kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan.

#### 3. Warna sebagai simbol peristiwa atau kejadian

Di Indonesia warna yang digunakan apabila tertimpa musibah karena meninggalnya seseorang adalah hitam dan kuning. Warna hitam digunakan untuk pakaian baik yang berduka maupun yang melayat dan warna kuning digunakan untuk bendera sebagai simbol bahwa ada orang yang meninggal disuatu tempat.

#### 4. Warna sebagai lambang atau simbol

Warna digunakan sebagai lambang contohnya pada warna partai. Tiap partai memiliki warna yang berbeda. Pasti ada tujuan tersendiri ketika suatu partai memilih warna tertentu. Sedangkan warna digunakan sebagai simbol misalnya pada lampu lalu lintas, merah memberikan arti bahwa kita harus berhenti, hijau berarti boleh jalan, dan kuning berarti hati-hati. Simbol warna ini membantu pak polisi dalam mengatur lalu lintas. Ada lagi contoh warna sebagai simbol, misalnya pada kereta khusus wanita, selain diberikan gambar bunga, kereta diberikan hiasan cat ungu atau merah muda sehingga jika ada seorang pria yang melihat dari jauh pasti sudah mengerti kalau itu adalah kereta khusus wanita.

## Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, peningkatan hasil belajar, pengembangan keahlian mengajar.<sup>18</sup> Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Adopsi Depdiknas, yang dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari: Perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*)<sup>19</sup>.

**Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar**

No	Kriteria	Pre Test	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	63	67,5	84,75
2	Peserta didik tuntas belajar	15 siswa (37,5%)	20 siswa (50%)	36 siswa (90%)
3	Peserta didik belum tuntas belajar	25 siswa (62,5%)	20 siswa (50%)	4 siswa (10%)
4	Hasil observasi aktivitas peneliti	-	77,7 %	92,5%
5	Hasil observasi aktivitas siswa	-	74 %	88 %

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, penerapan metode pembelajaran *quantum learning* bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SDN Kalutuk Kabupaten Serang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari *pre test* ke siklus I kemudian ke siklus II,

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Penerapan metode *quantum learning* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada pokok bahasan mengelompokkan bentuk dan warna benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa dapat mengaitkan konsep Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan

<sup>18</sup> Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 10

<sup>19</sup> Maifalinda Fatra dan Abd. Rozak, *Bahan Ajar PLPG Penelitian Tindakan di Kelas*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), 27-28

kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengemukakan ide dan mengkonstruksi sendiri dalam menjawab soal latihan yang diberikan guru.

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dengan menggunakan metode *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Kalutuk pada pokok bahasan mengelompokkan bentuk dan warna benda dengan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada pra siklus 63, siklus I adalah 67,5 dan pada siklus II adalah 84,75. Banyaknya siswa yang tuntas belajar pada pra siklus adalah 15 siswa atau 37,5%, siklus I adalah 20 siswa atau 50%, sedangkan pada siklus II adalah 36 siswa atau 90 %.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- De Porter, Bobby dan Hernacki. 2000. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatra, Maifalinda dan Abd. Rozak. 2011. *Bahan Ajar PLPG Penelitian Tindakan di Kelas*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Makmun, Syamsuddin Abin, 2001. *Psikologi Kependidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono dan Dimyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalm M. 2013. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosda.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2013. *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, Bandung: Pustaka Setia.
- Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Sumanto. 2008. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*, Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Suprijono, Agus. 2011 *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013 *Teori Belajar Pembelajaran, n di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenada Media Group.