



**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
QUANTUM TEACHING PADA SISWA KELAS 2**

**Johana Ermina Setyaningtyas¹⁾, Firosalia Kristin²⁾, Indri Anugraheni³⁾
Universitas Kristen Satya Wacana**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Dikirim : 11 Juni 2018
Revisi pertama : 29 Juni 2018
Diterima : 30 Juni 2018
Tersedia online : 06 Juli 2018

Kata Kunci : *Quantum Teaching*,
Kreativitas, *Hasil belajar*

Email : jojoerse@gmail.com¹⁾,
firosalia.kristin@staff.uksw.edu²⁾,
indri.anugraheni@staff.uksw.edu³⁾

Tujuan penelitian agar mengetahui model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar di mata pelajaran IPA pada siswa kelas 2. Penelitian dilaksanakan 27 April–7 Mei 2018, pada siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03. Jenis penelitian ini adalah PTK. Teknik pengumpulan data penelitian diperoleh melalui tes, rubrik dan lembar observasi. Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dikatakan berhasil hal ini dapat dilihat adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa yang mengacu dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu 70. Nilai ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan, ketuntasan awal pra siklus 9 siswa (30%), meningkat di siklus I sebesar meningkat 20 siswa (67%), meningkat pada siklus II menjadi 25 siswa (84%). Hasil kreativitas siswa pada pra siklus dengan kategori kreatif 0%, pada siklus I dengan kategori meningkat menjadi 3 siswa (10%), pada siklus II dengan kategori kreatif menjadi 4 siswa (13,33%). Pra siklus dalam kategori cukup kreatif 11 siswa (36,66%), pada siklus I dengan kategori cukup kreatif 10 siswa (33,33%), pada siklus II dengan kategori cukup kreatif 13 siswa (43,33%). Pra siklus dengan kategori tidak kreatif awalnya 19 siswa (63,33%), pada siklus I dengan kategori tidak kreatif menurun menjadi 16 siswa (53,33%), pada siklus II dengan kategori tidak kreatif menurun menjadi 10 siswa (33,33%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03 Kabupaten Semarang.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan tingkat pendidikan yang sangat dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi, karena itu pendidikan SD sangat penting dan harus berjalan secara optimal. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk siswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan memiliki karakter yang kuat untuk berjuang di dalam kehidupan. Pentingnya peran pendidikan dasar menjadikan pelaksanaan pendidikan berjalan secara optimal. Pendidikan di sekolah memiliki tujuan mengubah siswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap belajar sebagai perubahan perilaku (Siswoyo, 2013: 54).

Menurut Carla Rinaldi dalam 30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri (2006:5) *“Kesuksesan dalam pendidikan anak sejak dini bergantung pada apakah pendidikan itu dapat berhubungan dengan lingkungan belajar di rumah dan di sekolah. Hal itu di dasarkan pada interaksi dan komunikasi antara anak guru dan orang tua”*. Kalimat tersebut dapat diartikan bahwa perlu adanya keseimbangan dalam memberikan dukungan supaya siswa memiliki tingkat pengertian dan kefokusannya yang baik dalam menempuh kefokusannya.

Menurut BNSP (2006) tentang standar isi mengenai Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Alam (IPA) merupakan hal yang berhubungan dengan mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, oleh karena itu mata pelajaran IPA bukan hanya pemahaman kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses menemukannya. Pembelajaran IPA seharusnya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap secara ilmiah serta mengomunikasikan dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Maka dari itu, pada pembelajaran IPA SD/MI siswa diharapkan untuk memahami pengetahuannya sendiri, guru perlu memberikan model pembelajaran yang mampu memberikan kesenangan dan ketertarikan supaya siswa memahami pengetahuannya dengan baik dan antusias. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru SDN Banyubiru 03 Kabupaten Semarang. Kreativitas dan hasil belajar siswa terlihat pada saat kegiatan belajar mengajar nilai pelajaran IPA pada kelas 2 hanya ada 43% siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran. Dan hanya terdapat 3 siswa yang melakukan percobaan pada materi perubahan pada wujud benda dengan membuat macam-macam bentuk dari plastisin dan membuatnya dengan berbeda. Kemudian pada saat melakukan perubahan pada kertas lipat hanya ada 2 siswa yang melakukan menggunting kertas lipat dan memberikan lem pada kertas lipat tersebut, dan kebanyakan siswa hanya melakukan melipat tanpa memberi tambahan lain pada saat melakukan percobaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru dan 3 siswa SDN Banyubiru 03. Dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran IPA terdapat keluhan antara lain interaksi hanya terjadi satu arah. Yaitu antara guru dengan siswa saja sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menerapkan model *Quantum Teaching*. *Quantum Teaching*, adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya, dalam penerapan model ini menyertakan segala kaitan antara, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus dalam hubungan dinamis di lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar. *Quantum Teaching* berisi prinsip-prinsip perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu sedikit. *Quantum Teaching* mempunyai kerangka rancangan belajar yang dikenal sebagai TANDUR: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, dan Rayakan, (Shoimin, 2014: 138).

Sesuai dengan masalah yang ada perlu dilakukan tindakan supaya dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dari penelitian :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03?
2. Apakah model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 2 pada mata pelajaran IPA SDN Banyubiru 03?
3. Apakah model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran IPA SDN Banyubiru 03?

Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Untuk mendiskripsikan langkah-langkah penerapan model *Quantum Teaching* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran IPA SDN Banyubiru 03.
2. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran IPA SDN Banyubiru 03.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran IPA SDN Banyubiru 03.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata natural science yang berarti alamiah atau sesuatu yang berhubungan dengan alam. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan konsep-konsep sehingga siswa dapat melakukan pengambilan keputusan yang tepat terhadap lingkungan di sekitarnya. Menurut Trianto (2014:136-137) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah

seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Nugraha (2017:576) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Menurut Srimaheni (2017:4) IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan, menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu cara untuk mencari tahu dan menemukan pengetahuan tentang alam dengan sistematis sehingga dapat mengetahui pengetahuan tersebut berdasarkan fakta-fakta yang ada di lingkungan alam sekitar. Dalam kurikulum KTSP 2006 dinyatakan bahwa proses pembelajaran IPA mengutamakan pengembangan kompetensi dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga siswa dapat memahami lingkungan sekitar secara ilmiah. Sesuai dengan mata pelajaran IPA siswa diharap memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, serta membuat keputusan. Oleh karena itu sebaiknya siswa diajak untuk memperoleh pengalaman langsung dan diajak berpikir kritis dalam mengutarakan suatu tanggapan kejadian yang terjadi di sekitar.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan secara sistematis, hal tersebut untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir, bekerja dan bersikap secara ilmiah. Menurut Sulistyorini pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Sulistyorini, 2007:56) siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, mengembangkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, dan membangun keterampilan (*skill*) yang diperlukan untuk dipelajari.”

Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Quantum Teaching adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian dan fasilitasi SuperCamp. Diciptakan berdasarkan teori-teori belajar seperti *Accelerated Learning* (Lozanov), *Multiple Intellegences* (Gardner), *Neuro-Linguistic Programing* (Grinder dan Bandler), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learnig* (Johson dan Johnson), dan *Elements of Effective Instruction* (Hunter) (DePorter, 2010:32).

Quantum Teaching adalah sebuah strategi pembelajaran yang bertumpu pada prinsip-prinsip dan teknik-teknik *Quantum Teaching*, yang dalam pelaksanaannya mendukung prinsip bahwa pembelajaran adalah sebuah sistem. Persamaan *Quantum Teaching* ini diibaratkan mengikuti konsep fisika quantum yaitu $E = mc^2$.

Keterangan :

E = energi (antusiasme, efektivitas, belajar-mengajar, semangat)

M = massa yaitu potensi diri (semua individu yng terlibat, situasi, materi, fisik, akal, religi)

C = *communication* atau interaksi (hubungan yang tercipta di kelas, optimalisasi komunikasi)

Prinsip model pembelajaran *Quantum Teaching* yaitu “Bawalah Dunia Mereka ke dalam Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke dalam Dunia Mereka”. Prinsip tersebut menuntut guru memasuki dunia siswa sebagai langkah pertama pembelajaran. Selain itu, guru harus membangun jembatan autentik memasuki kehidupan siswa. Pemanfaatan pengalaman siswa merupakan salah satu cara yang tepat agar siswa berperan aktif serta peluang bagi guru untuk membangun mindset siswa. Pembelajaran ini akan memudahkan guru untuk membelajarkan siswa untuk berfikir secara luas dan menyeluruh, teliti, kritis dan berfikir maju.

Model Pembelajaran *Quantum Teaching* adalah proses belajar dengan memberikan latar belakang dan strategi untuk meningkatkan pembelajaran dan membuat proses tersebut lebih menyenangkan. Prosedur ini memberikan gaya mengajar dengan memperdayakan siswa untuk membuat siswa lebih berprestasi (Suryani, 2013). Hal ini juga membantu guru memperbesar keterampilan mengajar dan memotivasi siswa untuk giat dalam belajar, sehingga guru akhirnya mendapatkan kepuasan yang lebih besar dari karya-karya mereka (Suryani, 2013).

Quantum Teaching adalah model pembelajaran yang dapat membagi unsur-unsur pembelajaran menjadi dua kategori seperti konteks dan isi (Rachmawati, 2012). Kategori konteks meliputi: suasana hati, suasana lingkungan belajar yang diatur dengan baik, dasar pembelajaran, presentasi dan fasilitas. Sedangkan kategori isi meliputi: pengajar akan Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Volume 1, nomor 1, Agustus 2016 halaman 11 - 18 menemukan keterampilan bagaimana mengatakan kurikulum, pengajar akan menemukan strategi belajar yang diperlukan oleh peserta didik, yaitu: baik presentasi, fasilitas yang dinamis, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup (Riyanto, 2012).

Menurut DePorter (2010:36) model Pembelajaran *Quantum Teaching* memiliki 5 prinsip yaitu, a) segalanya berbicara, b) segalanya bertujuan, c) pengalaman sebelum pemberian nama, d) akui setiap usaha, e) jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan. Strategi Pembelajaran *Quantum Teaching* menurut Bobby DePorter dikembangkan dengan strategi istilah TANDUR, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan (Deporter, 2014:36).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar karena model ini dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, model ini lebih menekankan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan suatu teori atau pemahaman yang mereka miliki. Siswa dituntut lebih percaya diri untuk mengemukakan sebuah pendapat.

Pengertian Kreativitas

Secara umum kreativitas diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif. Pengertian kreativitas dipahami secara berbeda-beda, tergantung bagaimana ahli merumuskannya. Dikutip dari berbagai sumber, beberapa-beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli. Kreativitas mengacu kemampuan yang khas dari orang-orang kreatif (Guntur Talajan, 2012). Kreativitas adalah sebuah proses yang memanifestasikan dirinya dalam kefasihan (kelancaran), dalam fleksibilitas, juga dalam orisinalitas berpikir (Guntur Talajan, 2012). Kemampuan

untuk membawa sesuatu yang baru ke dalam suatu hal eksis. Kreativitas dapat dianggap sebagai kulit produk atau tanggapan yang dinilai untuk menjadi kreatif oleh pengamat yang sesuai. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan penilaian. (Suprijono 2011: 5)

Kristin (2016:78) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh akibat dari suatu aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Menurut Anugraheni (2017:249) hasil belajar merupakan hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang. Sedangkan Hardini (2017:193) hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran yang terbagi menjadi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pengertian para ahli bisa diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setiap siswa diperoleh dan dicapai berkat adanya usaha dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti atau fikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan dan hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Wardani (2008:115) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Peneliti sebagai perencana kegiatan pembelajaran dan guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran. Sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat mengikuti dan mengamati proses pembelajaran selama tindakan dilakukan. Tindakan yang direncanakan berupa penerapan dengan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Banyubiru 03 sejumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada 25 April 2018 hingga selesai. Pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian ini dibagi ke dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 3 rancangan kegiatan yakni perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berfungsi menjadi alat ukur kompetensi siswa kelas 2 dalam mata pelajaran IPA di SDN Banyubiru 03. Melalui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Terdapat 1) Tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan soal tes soal pilihan ganda, 2) Rubrik penilaian digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa, 3) Observasi digunakan untuk mengamati perilaku guru dan siswa dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hal ini disebabkan data diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan siswa berupa penjelasan atau keterangan berupa data kualitatif, dan data yang diperoleh berdasarkan hasil tes berbentuk angka-angka berupa data kuantitatif. Indikator kerja digunakan menentukan keberhasilan dalam penelitian ini, maka ditentukan indikator kinerja. Indikator kinerja berupa indikator proses dan indikator hasil. Indikator hasil dalam penelitian ini dilihat dari dua aspek yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa. Secara rinci dirumuskan sebagai berikut: Penelitian berhasil jika minimal 80%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan menggunakan langkah-langkah dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang telah direncanakan. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Berikut dapat dilihat perbandingan kreativitas belajar IPA kelas 2 SDN Banyubiru 03 dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada rekapitulasi yang diperoleh dari penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Distribusi Kreativitas Belajar IPA pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas 2 SDN Banyubiru 03

Kategori Kreativitas Belajar	Tiap Siklus					
	Pra Siklus	Frekuensi	Siklus I	Frekuensi	Siklus II	Frekuensi
Sangat Kreatif	0%	-	3,33%	1	10%	3
Kreatif	0%	-	10%	3	13,33%	4
Cukup Kreatif	33,33%	11	36,33%	10	43,33%	13
Tidak Kreatif	63,33%	19	53,33%	16	33,33%	10
Sangat Tidak Kreatif	0%	-	0%	0	0%	0
Kategori Keseluruhan	Tidak kreatif		Cukup kreatif		Kreatif	

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari hasil rekapitulasi tabel 1 yang menunjukkan perbandingan kreativitas belajar IPA SDN Banyubiru 03 meningkat, hal ini dapat dilihat dari kategori sangat kreatif pada pra siklus 0%, pada siklus I 1 siswa (3,33%) dan pada siklus II meningkat

menjadi 3 siswa (10%). Untuk kategori kreatif pada pra siklus 0%, pada siklus I meningkat menjadi 3 siswa (10%), dan pada siklus II menjadi 4 siswa (13,33%). Dalam kategori cukup kreatif pada pra siklus sebanyak 11 siswa (33,33%), pada siklus I meningkat menjadi 10 siswa (36,33%), dan pada siklus II meningkat menjadi 13 siswa (43,33%). Selanjutnya pada kategori tidak kreatif pada pra siklus sebesar 19 siswa (63,33%). Pada siklus I menurun menjadi 16 siswa (53,33%), dan pada siklus II menurun menjadi 10 siswa (33,33%). Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

Berikut dapat dilihat perbandingan hasil belajar IPA kelas 2 SDN Banyubiru 03 dari pra siklus, siklus I, dan siklus II pada rekapitulasi yang diperoleh dari penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada tabel 4.12 yaitu :

Tabel 2. Perbandingan Distribusi Hasil Belajar IPA Berdasarkan Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas 2 SDN Banyubiru 03

No	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1	Tuntas	9	30	20	66,66	25	83,33
2	Tidak Tuntas	21	70	10	33,34	5	16,67
Jumlah		30	100	30	100	30	100

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari hasil rekapitulasi pada tabel 4.8 terlihat bahwa siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada pra siklus sebanyak 9 siswa (30%). Setelah menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* dalam pelaksanaan proses pembelajaran maka terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I menjadi 20 siswa (66,66%) dan ada peningkatan pula dari siklus I ke siklus II menjadi 25 siswa (83,33%). Dalam hal ini pada pra siklus yang belum tuntas mencapai 21 siswa, pada siklus I menurun menjadi 10 siswa. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II, siswa yang belum mencapai nilai KKM terbukti terjadi penurunan yaitu menjadi 5 siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03 semester genap tahun ajaran 2017/2018 terjadinya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di dalam kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar IPA siswa pra siklus hingga siklus II.

Pada kreativitas siswa dilihat terjadi peningkatan pada pra siklus yang menunjukkan siswa masuk dalam kategori sangat kreatif 0%, kategori kreatif 0%, dan kategori cukup kreatif 32%. Setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada siklus I kreativitas siswa meningkat dalam kategori sangat kreatif 4%, pada kategori kreatif meningkat menjadi 32%, dan pada kategori cukup kreatif sebesar 44%. Kemudian siklus II siswa yang masuk dalam kategori sangat kreatif meningkat menjadi sebesar 8%, dalam kategori kreatif meningkat menjadi 40% dan dalam kategori cukup kreatif sebesar 48%. Pada hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyubiru

03 juga mengalami peningkatan, pada pra siklus yang mencapai KKM >70 sebanyak 9 siswa (30%) sedangkan siswa yang belum mencapai <70 sebanyak 21 siswa (70%). Setelah diterapkannya model pembelajaran *Quantum Teaching* pada siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03 pada siklus I meningkat dibuktikan siswa yang telah mencapai KKM >70 sebanyak 20 siswa (66,66%) sedangkan siswa yang belum mencapai <70 sebanyak 10 siswa (33,34%). Pada siklus II juga mengalami peningkatan hasil belajar siswa, siswa yang telah mencapai KKM >70 sebanyak 25 siswa (87,33%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM <70 sebanyak 5 siswa (16,67%).

Perubahan tingkat kreativitas siswa dilihat semula beracuan pada materi yang disampaikan guru dan belajar lewat LKS serta buku paket yang tersedia dapat menjadi lebih baik lagi dengan adanya kegiatan diskusi bersama menyelesaikan permasalahan belajar melalui kegiatan pengamatan secara langsung dengan arahan dan bimbingan dari guru. Peningkatan kreativitas siswa yang terjadi dalam setiap siklusnya adalah siswa menyelesaikan masalah pembelajaran dengan mendapatkan gagasan atau ide dan penyampaiannya di dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dalam penelitian ini bahwa dalam kegiatan pengamatan secara langsung yang dilakukan bersama kelompok siswa mendapatkan pengetahuan secara langsung dan menyelesaikan setiap permasalahan yang ada. Selain itu hasil belajar siswa dapat meningkat pada setiap siklusnya dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan pada kegiatan evaluasi hasil belajar diharapkan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini sejalan dengan pendapat Kristin (2016:92) bahwa hasil belajar adalah puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh Asriningtyas (2018:26) bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dilakukannya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman yang diperoleh yang dapat mengukur sejauh mana kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa dan dapat menentukan hal-hal apa saja yang harus dilakukan kedepannya agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03 dalam penelitian ini. Keunggulan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lain yaitu dalam penelitian ini mengukur kreativitas dan hasil belajar siswa. Pengukuran kreativitas menggunakan rubrik penilaian dimana siswa dapat melakukan tindakan sesuai yang sudah diberikan oleh guru. Rubrik penilaian terdiri dari sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, tidak kreatif, dan sangat tidak kreatif. Selain itu siswa melakukan tugas sesuai dengan materi yang diajarkan, dimana siswa berkelompok dan melaksanakan tugasnya dengan bimbingan guru. Setelah itu siswa dapat mempresentasikannya di depan kelas. Dan hasil belajar siswa dapat diukur dengan mengerjakan soal evaluasi yang sudah di berikan guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas maka penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SDN Banyubiru 03. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa pada pra siklus dengan kategori kreativitas (32%) 4 siswa yang kreatif, setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* meningkat pada siklus I menjadi (80%) 16 siswa, selanjutnya pada siklus II sebanyak 10 siswa (96%). Sedangkan untuk hasil belajar pada pra siklus menunjukkan ketuntasan belajar sebanyak 9 siswa (30%) meningkat pada siklus I sebanyak 20 siswa (66,66%) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 25 siswa (83,33%).

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan: a) guru dapat menjadikan referensi model pembelajaran *Quantum Teaching* untuk menjadi solusi dalam tercapainya tujuan pembelajaran, b) guru harus memberi stimulasi agar siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap permasalahan saat proses pembelajaran, c) guru harus lebih dapat menghadirkan suasana kelas menjadi menarik untuk siswa melakukan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. 2017. *Penggunaan Penilaian Teman Sejawat (Peer Assesmen) Untuk Mengukur Hasil Belajar Psikomotorik Pada Perkuliahan*.
- Anugraheni, I. 2017. *Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 3(1).
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD*. Jurnal Karya Pendidikan Matematika, 5(1).
- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Conny R Semiawan. 2009. *Kreativitas Kebebakatan*. Jakarta: PT Indeks
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Dwi Siswoyo, dkk. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Guntur Talajan. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang PRESSindo.
- Hardini, A. 2017. *The Implementation of Inquiry Method To Increase Students' Participation And Achievement In Learning Social Studies*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 7(2).
- Juniati, Ni Wayan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD No 05 Gulingan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi S1 UNDIKSHA. Bali: Tidak Diterbitkan.
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

- Kristin, F. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(2).
- Nugraha, A. S. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Kelas 5*. e-Jurnal Mitra Pendidikan, 1(5).
- Rachmawati, R. 2012. *The Implementation Quantum Teaching Method of Graduate Through Up-Grade Hard Skill and Soft Skill*. Procedia-Social and Behaviour Sciences, 57 (2).
- Rinaldi, Carla. 2006. *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Riyanto, Y. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rieneka Cipta
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Srimaheni, N. M., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. 2017. *Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Berbasis Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V*. MIMBAR PGSD Undiksha, 5(2).
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. UNNES: Tiara Wacana.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N. 2013. *Improvement of Student History Learning Competence through Quantum learning Model*. Journal of Education and Practice , 4 (14).
- Trianto, M.Pd. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.