

Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif

Ana Nurlinarsih¹, Rochmiyati², Sugiman³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: nurlinarsihana@gmail.com, +6282169378445

Abstract: The Effect Model Quantum Learning To Skills Creative Thinking Participant Of Education Result

The research has the problem is low skills creative thinking in learning. This research purposes is to knowing The Effect Model Quantum Learning To Skills Creative Thinking Participant Of Education Class IV Theme 7 Subtheme 1 SD Negeri 5 Central Metro. In this research using the method's pre experimental in design one shot case study. Data collection techniques is observation techniques, and research instruments using the observation sheet in the form of assessment rubric. The sample has used is student in IVA class SD Negeri 5 Central Metro amounted to 28 participant of education taken by purposive sampling. Data analysis technique using simple regression test. The result of data analysis obtained by the conclusion that there is effect model quantum learning to skills creative thinking participant of education class IV theme 7 subtheme 1 SD Negeri 5 Central Metro.

Keywords: *skills creative thinking, model quantum learning, effect.*

Abstrak: Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif

Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain penelitian *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian. Sampel penelitian ini peserta didik kelas IVA SD Negeri 5 Metro Pusat berjumlah 28 peserta didik diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat.

Kata Kunci: keterampilan berpikir kreatif, model *quantum learning*, pengaruh.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang terbentuk dari awal sampai akhir yang disajikan oleh pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Seorang pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif. Mulyasa (2015: 78) menjelaskan bahwa model *quantum learning* merupakan strategi belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Model *quantum learning*

merupakan model pembelajaran yang mengemas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan sikap positif peserta didik. Salah satu pedoman yang digunakan *quantum learning* dalam strategi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kelas yang disebut TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Prinsip model *quantum learning* berakar pada pemberian sugesti yang akan berdampak pada aktivitas belajar.

Model *quantum learning* dipandang sebagai model pembelajaran Kurikulum 2013 yang ideal, karena menekankan pada kerjasama antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami peserta didik dalam belajar diharapkan mampu mengalami perubahan baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan untuk mencapai proses pembelajaran peserta didik bukan hanya dituntut sekedar mendengar dan mencatat,

akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berpikir.

Strategi berpikir model *quantum learning* bertujuan membantu peserta didik agar mudah dalam belajar, dilakukan dengan cara memberikan ragam pertanyaan kepada peserta didik dengan maksud memperoleh respon, memberi dorongan dan menghargai serta mengakui partisipasi peserta didik dalam melatih keterampilan berpikir.

Pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Kompetensi tidak cukup hanya diperoleh dari isi pelajaran tetapi dari pengalaman belajar yang

memanfaatkan berbagai sumber yang tersedia maupun yang dirancang, untuk itu membutuhkan kreativitas dan keterampilan pendidik dalam memilih dan merancang sumber belajar dan model pembelajaran yang digunakan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 5 Metro Pusat dengan pendidik kelas IV menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang tampak pada hasil pengamatan awal di SD Negeri 5 Metro Pusat sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat

Kelas	Tingkat Keberhasilan (%)	Frekuensi	Persentase	Keterangan
IVA	50-59	3	10,71%	Cukup Kreatif
	< 50	25	89,29%	Kurang Kreatif
Jumlah		28	100%	
Rata-rata			44,20%	Kurang Kreatif
IVB	> 80	7	24,14%	Sangat Kreatif
	60-79	19	65,52%	Kreatif
	50-59	3	10,34%	Cukup Kreatif
Jumlah		29	100%	
Rata-rata			75,33%	Kreatif

(Sumber: Data hasil pengamatan awal di SD Negeri 5 Metro Pusat)

Berdasarkan tabel keterampilan berpikir kreatif tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif kelas IVA lebih rendah dibandingkan kelas IVB. Hasil aktivitas keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari jumlah frekuensi dengan tingkat keberhasilan peserta didik kelas IVA termasuk pada kategori kurang kreatif sedangkan jumlah frekuensi peserta didik kelas IVB termasuk pada kategori kreatif.

Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik peserta didik untuk belajar. Kebanyakan pendidik dalam mengajar masih kurang memperhatikan keterampilan berpikir peserta didik dan model mengajar yang digunakan kurang bervariasi.

Model *quantum learning* mengutamakan keaktifan peserta didik dalam mencoba untuk mempraktekkan media pembelajaran melalui panca indera kemudian melaporkannya melalui laporan praktikum. Kelebihan model

quantum learning yaitu dapat merangsang perkembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Kreativitas seseorang berkaitan erat dengan berpikir kreatif. Nickerson dalam Abidin (2016: 173) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir secara luas, inovatif, inventif, pemikiran tak terbatas. Pemahaman dan penggunaan aktif pengetahuan biasanya tercipta hanya dengan pengalaman pembelajaran dimana peserta didik berpikir dengan yang mereka pelajari.

Seorang yang kreatif adalah seorang yang berpikir, berbuat dan menghasilkan sesuatu yang dianggap baru. Peserta didik yang kreatif selalu mencari hal-hal yang baru serta mengajukan pertanyaan untuk melakukan percobaan sendiri sehingga dapat menyimpulkan dan melaporkan hasil kegiatannya. Munandar (2009: 44) mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kreatif terdiri dari beberapa indikator yaitu berpikir lancar,

berpikir luwes, berpikir asli dan berpikir merinci.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *pre-experimental design*, dengan desain yang digunakan adalah *one-shot case study*, yaitu desain pre eksperimen yang melibatkan aktivitas peserta didik sebelum dan sesudah penelitian dengan menggunakan satu kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol dan pemilihan kelas eksperimen dipilih melalui pertimbangan tertentu (*purposive sampling*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan sebanyak 2x pertemuan

sebelum penelitian dan 3x pertemuan sesudah penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 57 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen.

METODE PENGUMPULAN DATA

Uji validitas menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) yaitu pengujiannya dengan cara kesesuaian antara hasil alat ukur dengan kemampuan yang ingin diukur menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2007.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian aktivitas peserta didik disesuaikan dengan indikator dari variabel X (model *quantum learning*) dan variabel Y (keterampilan berpikir kreatif),

kemudian uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji Regresi Linear Sederhana.

Hipotesis yang diajukan penelitian adalah ada pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa model *quantum learning* dari aktivitas variabel (x) dan variabel (y) dengan menerapkan model *quantum learning* lebih tinggi yaitu dengan aktivitas nilai rata-rata variabel (x) 81,54 sedangkan nilai rata-rata dari variabel (y) 82,09 daripada aktivitas peserta didik sebelum penelitian. Hasil analisis data diperoleh 55,50% dipengaruhi oleh model *quantum learning* sedangkan 45,50% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti, seperti lingkungan bermain, lingkungan rumah, motivasi belajar dari keluarga dan lain sebagainya.

Hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang

dijadikan acuan, yaitu Surya, Desia, Eka, Ratna dan Neka yang juga meneliti pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif. Pengaruhnya dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas belajar variabel x dan variabel y. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Penggunaan model *quantum learning* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, melatih konsentrasi peserta didik untuk lebih kreatif serta peserta didik menjadi lebih aktif dan inovatif untuk menghasilkan suatu karya. Ada 6 langkah-langkah model *quantum learning* yang dapat diterapkan oleh pendidik, yaitu:

Tahap pertama yaitu tumbuhkan, peserta didik menggali permasalahan terkait dengan materi yang akan

dipelajari. Tahap kedua yaitu alami, peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan praktikum bersama kelompoknya. Tahap ketiga yaitu namai, peserta didik mencatat langkah-langkah kegiatan praktikum. Tahap keempat yaitu demonstrasikan, peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Tahap kelima yaitu ulangi, peserta didik membuat kesimpulan dari praktikum yang telah dilakukan bersama kelompok. Tahap keenam yaitu rayakan, peserta didik mengekspresikan keberhasilannya dengan cara bertepuk tangan.

Pengimplementasian model *quantum learning* tidak serta merta berjalan dengan lancar. Kendala-kendala yang muncul dalam pengimplementasian model *quantum learning* adalah (1) peserta didik masih terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran; (2) perkembangan dan kematangan masing-masing individu berbeda antara satu dengan yang lainnya, hal ini menyebabkan kreativitas peserta didik dalam berkarya menjadi terhambat; (3) peserta didik masih

ada yang tidak membawa alat dan bahan untuk praktikum; (4) peserta didik kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Cara pendidik untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik yaitu menghargai usaha dan memberikan sugesti positif kepada peserta didik dengan cara peserta didik dilatih untuk membuat media pembelajaran secara berkelompok sehingga memungkinkan peserta didik untuk mempertajam daya ingat, meningkatkan konsentrasi dan imajinasi secara langsung untuk melatih keterampilan peserta didik dalam berpikir kreatif. Kaufman, Plucker dan Baer dalam Abidin (2016: 174) kreativitas merupakan interaksi antara bakat, proses dan lingkungan tempat individu atau sekelompok orang untuk menghasilkan produk yang memperlihatkan aspek kebaruan dan kebermanfaatan dilihat dari konteks sosialnya.

Keterampilan berpikir kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan pekerjaan maupun dalam

masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif. Keterampilan berpikir kreatif muncul karena didukung dengan adanya media yang kreatif dari peserta didik seperti magnet buatan, *lapbook* dan *mind mapping*.

“Magnet buatan” merupakan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil praktikum. Peserta didik mencoba membuat magnet buatan dengan cara melilitkan kawat tembaga pada paku besar kemudian menghubungkan kawat tembaga dengan baterai lalu dekatkan dengan paku-paku kecil, ternyata paku kecil menempel pada paku besar tersebut. Hal ini membuktikan bahwa magnet buatan tersebut mempunyai sifat kemagnetan yakni kemampuan suatu benda untuk menarik benda-benda yang ada disekitarnya. Percobaan yang dilakukan peserta didik secara langsung dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

“*Lapbook*” merupakan salah satu cara mendokumentasikan kegiatan tematik. Kegiatan ini sangat menyenangkan terutama untuk anak-

anak yang cenderung visual karena belajar dengan media gambar, keterampilan dan terlibat langsung dengan sebuah proyek yang dipelajarinya. Materi yang dapat dipelajari menggunakan *lapbook* adalah tidak terbatas, tergantung pada kreativitas peserta didik dalam memilih tema dan menentukan kegiatan-kegiatan kecil dalam proses pembelajaran.

“*Mind mapping*” merupakan cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal. Wycoff (2003: 63) teknik pemetaan pikiran (*mind mapping*), salah satu keterampilan yang paling efektif dalam proses berpikir kreatif. *Mind mapping* seketika memberikan gambaran secara menyeluruh kepada peserta didik, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menghimpun hal-hal yang terkait lebih erat satu sama lain. Sugiarto (2004: 75) *mind mapping* merupakan teknik meringkas baik yang akan dipelajari dan diproyeksikan masalah yang dihadapi dalam bentuk peta

atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan materi yang dipelajarinya dalam bentuk gambar, warna-warni, simbol dan perasaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Damasio dalam DePorter (2002: 176) biasanya otak mengingat informasi dalam bentuk gambar, warna-warni, simbol dan perasaan.

Berdasarkan hasil analisis statistika (koefisien regresi linier sederhana) menunjukkan adanya pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *quantum learning* dengan rata-rata aktivitas peserta didik di kelas eksperimen sangat aktif. Jadi model *quantum learning* dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan

bahwa ada pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Yunus. 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wycoff, Joyce. 2003. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Bandung: Kaifa.
- Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2002. *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.