

**PENGGUNAAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN MEDIA *PUZZLE*
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
BAGI SISWA KELAS IV SDN 6 PANJER
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

Septiana Retnaningtyas¹, Imam Suyanto², Kartika Chrysti Suryandari³
PGSD FKIP UNS Surakarta Jl Kepodang 67 A Panjer Kebumen
e-mail: septianaretnaningtyas@gmail.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Application of Quantum Teaching Model with Puzzle Media in Improving Writing Skills at The Fourth Grade Students of SDN 6 Panjer in the Academic Year of 2014/2015. The purpose of research to describe the application of Quantum Teaching model with puzzle media, to improve the essay writing skills, and to describe the problems and solutions in the application of Quantum Teaching model with puzzle media. This research is Collaborative Classroom Action Research (CAR) which carried out in three cycles. The subject of the research was 33 students of the fourth grade students of SDN 6 Panjer, consisting of 22 male and 11 female students. The results showed The Application of Quantum Teaching Model with Puzzle Media can improve essay writing skills at the fourth grade students of SDN 6 Panjer in the academic year of 2014/2015.

Keyword: Quantum Teaching, puzzle media, writing skills

Abstrak: Penggunaan Model *Quantum Teaching* dengan Media *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan bagi Siswa Kelas IV SDN 6 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*, meningkatkan keterampilan menulis karangan, serta mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN 6 Panjer yang berjumlah 33 siswa terdiri dari 22 laki-laki dan 11 perempuan. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015.

Kata Kunci: *Quantum Teaching, media puzzle, keterampilan menulis*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia telah ada sejak bangku Sekolah Dasar. Sejak inilah siswa telah dibekali dengan keterampilan berbahasa

yang menjadi satu kesatuan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa merupakan kode atau isyarat yang sudah disepakati bersama yang dapat digunakan untuk menyampaikan

perasaan atau kehendak seseorang sesuai dengan keinginannya.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu (*listening skills*) keterampilan menyimak, (*speaking skills*) keterampilan berbicara, (*reading skills*) keterampilan membaca, dan (*writing skills*) keterampilan menulis (Tarigan, 2008:1). Nurjamal, dkk. menjelaskan bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang memiliki tujuan, misalnya memberi tahu, meyakinkan, atau menghibur (2014: 69).

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik antara lain memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Kenyataannya bahwa tujuan utama menjadikan bahasa menjadi sebuah keterampilan, khususnya keterampilan menulis tidak tercapai karena selama ini kecenderungan pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada segi-segi teoretis saja sehingga minat dan kemauan siswa dalam menulis salah satunya kegiatan menulis karangan kurang diminati dan bahkan banyak siswa yang beranggapan bahwa menulis karangan merupakan kegiatan yang susah.

Sampai saat ini kegiatan menulis karangan bagi anak SD khususnya di SDN 6 Panjer bagi siswa kelas IV tahun ajaran 2014/2015 masih mengalami kesulitan dalam menulis sebuah karangan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai siswa dalam menulis khususnya menulis sebuah karangan dari 33 siswa yang mencapai batas ketuntasan minimal hanya 15 siswa dari kriteria ketun-

atasan minimal 75 atau jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal hanya 45,45% dengan nilai rata-rata kelas 64,60. Dari data tersebut dapat digali berbagai permasalahan yang terjadi dari lemahnya keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015. Masalah yang ada berawal dari lemahnya motivasi siswa untuk menulis karangan dan lemahnya motivasi siswa dalam menulis dapat dipengaruhi oleh gaya mengajar guru, model pembelajaran yang monoton dan tidak adanya penggunaan media secara maksimal yang dapat memudahkan dan merangsang siswa untuk menulis karangan.

Salah satu model dan media yang digunakan adalah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*. Dengan penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* mereka akan tumbuh semangat dan motivasi untuk mengikuti dan mulai merasakan kesukaan dalam pembelajaran menulis karangan.

DePorter, dkk. (2014: 33) menyatakan bahwa *Quantum Teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. DePorter, dkk. (2014: 39) menyatakan adanya metode TANDUR yaitu pertama Tumbuhkan minat siswa dengan memuaskan "Apakah Manfaatnya Bagiku (AMBAK)", dan memanfaatkan kehidupan pelajar, Kedua Alami yaitu menciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar, Ketiga Namai dengan menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah masukan. Keempat Demonstrasikan dengan memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan bahwa dia tahu. Kelima Ulangi

dengan mengulang materi dan menegaskan. Keenam Rayakan dengan perayaan yang menyenangkan dan yang bersifat positif.

Arsyad (2011) berpendapat “Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (hlm. 3). Media atau alat peraga akan memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Selain itu, media juga dapat memberikan daya tarik terhadap siswa untuk memperhatikan dan memahami materi, sehingga siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan guru.

Puzzle merupakan sebuah permainan klasik menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar yang utuh (Syuropati, 2009: 121).

Penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer dapat dilakukan dengan langkah-langkah yaitu (1) guru menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan permainan *puzzle* yang diiringi musik, (2) guru memberikan pengalaman kepada siswa dengan menuliskan kerangka karangan dan mengembangkan karangan berdasarkan media *puzzle*, (3) guru memberikan materi dengan menggunakan media *puzzle*, (4) siswa membacakan hasil karangan berdasarkan media *puzzle*, (5) guru dan siswa mengulang materi yang telah dipelajari, (6) guru dan siswa merayakan pembelajaran dengan bernyanyi dan bersorak gembira.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah langkah-langkah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media

puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015?, (2) apakah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015?, (3) apa kendala dan solusi penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015. (2) meningkatkan keterampilan menulis karangan melalui penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 6 Panjer pada semester II tahun ajaran 2014/2015, yakni bulan Februari 2015 sampai dengan bulan April 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 33 siswa terdiri atas 22 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, guru kelas IV dan teman sejawat. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar tes, lembar observasi, dan pedoman wawancara.

Validitas penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengum-

pulan data dan sumber data. Triangulasi teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik tes, teknik wawancara, dan observasi. Sedangkan triangulasi sumber data didasarkan pada sudut pandang guru kelas IV, siswa dan teman sejawat. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan dua macam teknik analisis data, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa dan hasil skor dari observasi) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Data yang didapat berupa angka-angka nilai atau persentase tindakan, yang dijadikan indikator pelaksanaan tindakan.

Data kualitatif berupa informasi gambaran tentang pelaksanaan langkah-langkah penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*. Data kualitatif berupa hasil wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif meliputi 3 alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan dan terus menerus selama dan setelah pengumpulan data. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sugiyono (mengutip pendapat Miles & Huberman, 1984) bahwa ada tiga langkah pengolahan data kualitatif (2012: 246), yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi data.

Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang akan dilaksanakan selama tiga siklus, dan untuk setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menjelaskan bahwa

model penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan yang la-zim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (2010: 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran ini guru akan menggunakan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*. Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan inti ini mengacu pada kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, dimana dalam kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi digunakan model *Quantum Teaching* dengan prinsip TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) dan dengan media *puzzle*. Langkah-langkah pembelajaran *Quantum Teaching* dikenal dengan istilah TANDUR yang merupakan singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Pada kegiatan awal guru melaksanakan langkah “Tumbuhkan”, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa permainan *puzzle* yang diiringi musik. Selanjutnya guru melaksanakan langkah “Alami” pada kegiatan inti tahap eksplorasi dilakukan dengan kegiatan menunjukkan media yang berkaitan dengan permainan dan mengembangkan karangan berdasarkan media *puzzle*. Kemudian, dilanjutkan dengan langkah “Namai”, yaitu pemberian materi dan pembagian kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa menyusun *puzzle* dan berdiskusi tentang tugas dari guru. Selanjutnya guru melaksanakan langkah Demonstrasikan yaitu dengan meminta siswa untuk membacakan hasil karangan yang telah dibuat secara individu.

Kegiatan observasi atau pengamatan bertujuan untuk mengevaluasi rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan

perencanaan hal-hal yang di-amati adalah kegiatan siswa, kegiatan guru, dan hasil menulis karangan siswa. Berikut penjelasan hasil pengamatan pada siklus I sampai dengan siklus III penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle*.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Penggunaan Model *Quantum Teaching* dengan Media *Puzzle* Siklus I s.d. III

No	Siklus	% Guru	% Siswa	Ket.
1	I	76,38	73,60	-
2	II	85,83	87,13	Meningkat
3	III	89,67	90,71	Meningkat

Berdasarkan tabel 1, persentase aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas guru baru mencapai 76,38% dan siswa baru mencapai 73,60%. Pada siklus II aktivitas guru sudah mencapai 85,83% dan siswa sudah mencapai 87,13%. Sedangkan pada siklus III guru mencapai 89,67% dan siswa mencapai 90,71%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Tes Menulis Karangan Siklus I s.d. III

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	I	73,31	64,29%	35,71%
2.	II	80,38	81,82%	18,18%
3.	III	85,38	93,94%	6,06%

Berdasarkan tabel 2 maka diketahui hasil tes menulis karangan siswa selalu meningkat terbukti sebagian besar siswa telah mencapai $KKM \geq 75$. Pada siklus I rata-rata nilai sebesar 73,31 dengan persentase ketuntasan siswa 64,29%. Pada siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 80,38 dengan persentase

ketuntasan 81,82% dan pada siklus III rata-rata nilai meningkat menjadi 85,38 dengan persentase ketuntasan 93,94%.

Kendala pada saat pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* yaitu : (1) siswa kurang semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, (2) siswa kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru, (3) guru kurang menguasai materi, (4) siswa kurang percaya diri ketika membaca hasil karangan yang dibuat, (5) siswa kurang berperan aktif dalam menyimpulkan materi secara keseluruhan, (6) pemberian motivasi berupa kata-kata dari guru masih kurang. Solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru membimbing siswa dalam menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, (2) guru memotivasi siswa untuk berani dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, (3) guru perlu belajar lebih mendalam tentang materi, (4) guru memotivasi siswa untuk selalu percaya diri dengan hasil karangan yang dibuat, (5) guru melibatkan siswa secara aktif dalam menyimpulkan materi secara keseluruhan, (6) guru menambah motivasi untuk siswa dengan kata-kata motivasi dan penghargaan (reward).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi siswa kelas IV SDN 6 Panjer tahun ajaran 2014/2015 dengan langkah-langkah: a) guru menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan permainan *puzzle* yang diiringi musik, b) guru memberikan

pengalaman kepada siswa dengan menunjukkan media *puzzle* yang telah disusun serta me-minta siswa untuk menuliskan ke-rangka karangan dan mengem-bangkan karangan berdasarkan me-dia *puzzle*, c) guru memberikan ma-teri dengan menggunakan media *puzzle*, d) siswa membacakan hasil karangan berdasarkan media *puzzle*, e) guru dan siswa mengulang materi yang telah dipelajari, f) guru dan sis-wa merayakan pembelajaran dengan bernyanyi dan bersorak gembira. (2) Peningkatan hasil menulis karangan siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64,29%, siklus II 81,82%, dan siklus III 93,94%. Nilai rata-rata kelas pada siklus I 73,31; siklus II 80,38; dan siklus III 85,38. (3) Kendala penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* yaitu: (a) siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran, (b) siswa kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru, (c) guru kurang menguasai materi, (d) siswa kurang percaya diri ketika membaca hasil karangan, (e) siswa kurang berperan aktif dalam menyimpulkan materi, (f) pemberian motivasi guru masih kurang. Solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru membimbing siswa dalam menumbuhkan semangat belajar siswa, (b) guru memotivasi siswa untuk berani dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan, (c) guru belajar lebih mendalam tentang materi, (d) guru memotivasi siswa untuk selalu percaya diri dengan hasil karangannya, (e) guru melibatkan siswa secara aktif dalam menyimpulkan materi, (f) guru memberi motivasi siswa dengan kata-kata motivasi dan penghargaan (reward).

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, perlu disampaikan saran-saran sebagai be-

rikut: (1) bagi siswa sebaiknya memiliki kesungguhan dalam belajar menulis karangan dan berperan aktif dalam proses pem-belajaran, siswa taat dan patuh terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru; (2) bagi guru penggunaan model *Quantum Teaching* dengan media *puzzle* seperti yang telah diuraikan diatas, guru hendaknya dapat menarik perhatian siswa serta untuk selalu menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dengan berbagai musik dan permainan *puzzle*; (3) bagi sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran sehingga pro-ses belajar mengajar dapat ber-langsung sesuai dengan pembelaja-ran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung pembelajaran pada setiap mata pelajaran; (4) bagi peneliti hendaknya mampu melakukan penelitian yang lebih baik lagi guna mengikuti perkembangan ilmu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- DePorter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie, S. (2014). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Nurjamal, W., Sumirat, W., Darwis, R. (2014). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syuropati, M. (2009). *Insprirasi Anak Anda dengan Permainan yang Mencerdaskan*. Bantul: In Azna Books.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.