

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN MEDIA VISUAL  
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS  
SISWA KELAS V SDN 2 KUTOSARI  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Dwi Cahyaningtyas<sup>1</sup>, Imam Suyanto<sup>2</sup>, Triyono<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Kepodang 67 A Kebumen  
e-mail: dwicahyaningtyas2211@gmail.com  
1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

**Abstract:** *The Application of Quantum Teaching Model Using Visual Media in Improving Social Science Learning for the Fifth Grade Students of SDN 2 Kutosari in the Academic Year of 2015/2016. The objectives of this collaborative Classroom Action Research (CAR) is to improve social science learning about Declaration of Indonesian Independence. Subjects of the research were the fifth grade students consisted of 13 boys and 13 girls. This research is conducted within three cycles. Techniques of collecting data were test, observation, and interview. The increase of students' learning mastery of social science learning from 3,85% to 84.62% in the first cycle, in the second cycle 90.39%, and in the third cycle 98.08%.*

**Keywords:** *quantum teaching, visual media, social science learning*

**Abstrak:** *Penerapan Model Quantum Teaching dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 2 Kutosari.* Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Subjek penelitian adalah siswa kelas V, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan pembelajaran siswa pada kondisi awal yaitu 3,85% meningkat menjadi 84,62% (siklus I), 90,39% (siklus II), dan 98,08% (siklus III).

**Kata Kunci:** *quantum teaching, media visual, pembelajaran IPS*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memberikan suatu bekal pengetahuan kepada siswa dalam suatu bidang tertentu yang dapat memberikan dampak positif untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Salah satu pengetahuan yang diterima oleh siswa adalah ilmu pengetahuan sosial. Mulyono merumuskan pengertian IPS sebagai pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu so-

sial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya (Taneo, dkk., 2008).

Fenton (1967) mengemukakan tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara umum yaitu mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, mengajar siswa agar mempunyai kemampuan berpikir, dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa (Taneo, dkk., 2008: 26).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V diketahui bahwa materi pembelajaran IPS dianggap sukar untuk dipahami siswa. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah. Pembelajaran terfokus pada guru sehingga membuat siswa pasif. Siswa hanya menunggu apa yang diberikan guru tanpa mau mencoba untuk menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa diketahui bahwa siswa mengaku mudah jenuh karena hanya mendengarkan ceramah guru sambil duduk manis selama pembelajaran berlangsung dari awal sampai selesai.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih banyak berada di bawah KKM (73). Hal itu dibuktikan dari nilai ulangan tengah semester ganjil, yaitu dari 26 siswa terdapat 12 siswa yang berada di bawah KKM dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata nilai 74,77. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan model *quantum teaching* dengan media visual.

DePorter, Reardon & Singer-Nourie (2014: 32) menyatakan bahwa *quantum teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya dan menyertakan segala kaitan, interaksi, serta perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Selanjutnya, media visual memiliki unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur yang memberikan pengaruh efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Asyhar: 2011: 53).

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti mengambil judul

“Penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 2 Kutosari Tahun Ajaran 2015/2016”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model *quantum teaching* dengan media visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2015/2016?

Tujuan penelitian adalah: untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia melalui penerapan model *quantum teaching* dengan media visual.

## METODE

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016, mulai dari bulan Desember 2015-Mei 2016.

Data berasal dari siswa, teman sejawat, peneliti, dan guru. Pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Alat pengumpulan data berupa lembar soal tes tertulis, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model Miles dan Hiberman terdiri dari tiga alur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 337).

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dikembangkan Arikunto (2010: 16), yaitu perencanaan, pelak-

sanaan, pengamaan, dan refleksi. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V dalam menentukan tindakan sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Pelaksana tindakan adalah guru kelas V. Peneliti dan dua teman sejawat berperan sebagai observer.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Data rata-rata hasil observasi penerapan model *quantum teaching* dengan media visual dalam pembelajaran IPS oleh guru dan siswa pada siklus I, II, dan III sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

		Guru	Siswa
Siklus I	Rata-rata	3,61	3,53
	(%)	90,38	88,29
Siklus II	Rata-rata	3,75	3,72
	(%)	93,75	93,13
Siklus III	Rata-rata	3,87	3,87
	(%)	96,92	96,92

Berdasarkan Tabel 1., maka dapat diketahui bahwa skor rata-rata hasil observasi guru pada siklus I yaitu 3,61 (90,38%), siklus II meningkat menjadi 3,75 (93,75%), dan pada siklus III meningkat menjadi 3,87 (96,92%). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah menerapkan model *quantum teaching* dengan media visual dalam pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan sangat

baik dan sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Skor rata-rata hasil observasi siswa pada siklus I yaitu 3,53 (88,29%), siklus II 3,72 (93,13%), dan siklus III 3,87 (96,92%). Dengan demikian, penerapan model *quantum teaching* dengan media visual dalam pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia mendapat respon siswa dengan sangat baik dan sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Selanjutnya, perbandingan ketuntasan pembelajaran IPS tiap siklus yang diukur dari nilai tes tertulis hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Pembelajaran IPS Tiap Siklus

	(%)	Kategori
Siklus I	84,62%	Belum Tuntas
Siklus II	90,39%	Tuntas
Siklus III	98,08%	Tuntas

Berdasarkan Tabel 2., dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Ketuntasan pembelajaran IPS tiap siklus yaitu 84,62% pada siklus I, 90,39% pada siklus II, dan 98,08% pada siklus III.

Perpaduan model *quantum teaching* dengan media visual berupa papan flanel dan ular tangga memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas V yang menurut Bassett, Jacka, dan Logan, yaitu: 1) siswa secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar; 2) siswa senang bermain dan lebih suka bergembira/riang; 3) siswa suka mengatur dirinya untuk mena-

ngani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi, dan mencoba usaha-usaha baru; 4) siswa biasanya tergetar perasaannya, terdorong untuk berprestasi, tidak suka mengalami ketidakpuasan; 5) siswa belajar secara efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi; serta 6) siswa belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, dan berinisiatif (Sumantri & Permana, 2001: 11).

A'la mengemukakan *quantum teaching* adalah orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar (2012: 55). Penerapan model *quantum teaching* memiliki enam langkah yang tercermin dalam istilah TANDUR, yaitu akronim dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.

Shoimin (2014: 145-146) menyebutkan bahwa model *quantum teaching* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) dapat membimbing siswa ke arah berpikir bersama; 2) perhatian siswa dapat dipusatkan kepada hal-hal dianggap penting; 3) tidak memerlukan keterangan terlalu banyak; 4) pembelajaran menjadi lebih nyaman serta menyenangkan; 5) siswa dapat aktif mengamati, menyesuaikan teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukan sendiri; 6) guru terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya; serta 7) pembelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dipahami oleh siswa.

Selain itu, beberapa kelemahannya, yaitu: 1) memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang serta waktu yang cukup panjang; 2) fasilitas tidak selalu tersedia dengan baik; 3) perayaan dapat mengganggu kelas lain; 4) memakan banyak waktu dalam hal persiapan pembelajaran; 5)

memerlukan keterampilan guru secara khusus; serta 6) memerlukan ketelitian dan kesabaran.

Media visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual papan flanel dan ular tangga. Menurut Ni'mah (2011), media papan flanel dapat membantu mengembangkan konsep, membantu guru untuk menerangkan materi pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran; serta membuat materi pembelajaran lebih menarik. Selanjutnya, Resendriya (2016: 1) mengemukakan bahwa permainan ular tangga dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas.

Ni'mah (2011) mengungkapkan bahwa media visual papan flanel memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) bahan ajar mudah ditempelkan; 2) efisien waktu dan tenaga; 3) menarik perhatian siswa; 4) memudahkan guru menjelaskan materi; serta 5) dapat digunakan berulang kali. Selain itu, terdapat juga kelemahannya, yaitu: 1) memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan materi; 2) memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya; 3) sukar menampilkan pada jarak yang jauh; 4) flanel mempunyai daya rekat yang kurang kuat.

Di sisi lain, Resendriya (2016: 2) mengemukakan kelebihan media permainan ular tangga, yaitu: 1) membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain; 2) membuat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung; 3) membantu mengembangkan semua aspek perkembangan siswa; 4) merangsang siswa belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh siswa; serta 5) penggunaan media permainan ular

tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk kelemahannya, yaitu: 1) memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa; 2) tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran; 3) kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan; serta 4) bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Penerapan model *quantum teaching* dengan media visual menggunakan enam langkah pembelajaran, yaitu: 1) tumbuhkan motivasi siswa; 2) alami dengan petualangan di dalam kelas menggunakan media visual papan flanel; 3) namai dengan permainan menggunakan media visual ular tangga; 4) demonstrasikan di depan teman sekelas; 5) ulangi dengan petualangan menggunakan media visual papan flanel; serta 6) rayakan dengan gembira.

Pembelajaran melalui penerapan model *quantum teaching* dengan media visual dilaksanakan dengan semangat, menyenangkan dan penuh makna. Selain itu, siswa diajak untuk senantiasa berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, akan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 3 siklus, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah penerapan model *quantum teaching* dengan media visual dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SDN 2 Kutosari tahun

ajaran 2015/2016 dapat berhasil apabila dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang tepat, yaitu: a) tumbuhkan motivasi siswa; b) alami dengan petualangan di dalam kelas menggunakan media visual papan flanel; c) namai dengan permainan menggunakan media visual ular tangga; d) demonstrasikan di depan teman sekelas; e) ulangi dengan petualangan menggunakan media visual papan flanel; serta f) rayakan dengan gembira.

- 2) Penerapan model *quantum teaching* dengan media visual terbukti dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dapat dilihat dari nilai tes tertulis hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan persentase peningkatan ketuntasan pembelajaran IPS pada tiap siklusnya, yaitu 84,62% (siklus I), 90,39% (siklus II), dan 98,08% (siklus III). Dengan demikian, sudah mencapai indikator kinerja penelitian yang ditargetkan peneliti yaitu 85%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan sedikit saran yaitu guru sebaiknya menerapkan model dan media yang lebih bervariasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tingkat perkembangan siswa dan memperkaya wawasan dari berbagai sumber lain. Selain itu, siswa sebaiknya pro aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menggali pengetahuan dari berbagai sumber belajar di lingkungan sekitar. Dan bagi sekolah, untuk lebih menyediakan fasilitas penunjang seperti alat-alat dan media-media pembelajaran yang lebih memadai serta lebih memotivasi guru lain un-

tuk lebih aktif melaksanakan penelitian tindakan kelas.

*Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumantri, M. & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. MAULANA.

Asyhar, H.R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Taneo, S. P. dkk. (2008). *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

A'la, M. (2012). *Quantum Teaching (Buku Pintar dan Praktis)*. Jogjakarta: DIVA Press.

DePorter, B., Reardon, M., & Nourie, S. S. (2014). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Ni'mah, E.H. (2011). *Papan Flanel dan Buletin*. Diperoleh pada 18 Februari 2016 dari <https://evihidayatin.wordpress.com/2011/12/27/papan-flanel-dan-buletin.html>

Resendriya. (2016). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Diperoleh pada 1 Januari 2016 dari [https://www.academia.edu/3761354/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_PERMAINAN\\_ULAR\\_TANGGA.html](https://www.academia.edu/3761354/MEDIA_PEMBELAJARAN_PERMAINAN_ULAR_TANGGA.html)

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*