
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KUANTUM (*QUANTUM LEARNING*) BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGANTAR EKONOMI DAN BISNIS SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Gisnita Siti Barokah¹⁾, Baedhowi²⁾, Jonet Ariyanto Nugroho³⁾

¹ Universitas Sebelas Maret

² Universitas Sebelas Maret

³ Universitas Sebelas Maret

Article Info

Abstract

Keyword:

Quantum Learning model, multimedia, the result of studying.

These purpose of research is improving the learning result of lessen Pengantar Ekonomi dan Bisnis student grade XI in SMK Negeri 1 Surakarta Academic year 2016/2017 through assembling Quantum Learning model based on multimedia. This research is an action research that held for two cycles. Every cycle is part into method of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of research is the student of grade XI Pemasaran 1 in SMK Negeri 1 Surakarta academic year 2016/2017. The data that used in this research is qualitative and quantitative data. The technique of collecting data that used for getting the qualitative data is observation, interview, and the analyzed document. The technique of collecting data that used for getting the quantitative data by the assessment. The result of research shows that the reaching of studying to student in the cycle I is 53,57%, and encountering significant about 25% in cycle II become 78,57%. Based on the research, can be concluded that through assembling Quantum Learning model based on multimedia can improve the result of studying in lesson Pengantar Ekonomi dan Bisnis to student of grade XI in SMK Negeri 1 Surakarta.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 melalui penerapan model pembelajaran kuantum (*Quantum Learning*) berbasis multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Pemasaran 1 di SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data kuantitatif yaitu dengan penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus I adalah 53,57%, dan mengalami peningkatan sebesar 25% pada siklus II yaitu menjadi 78,57%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Quantum Learning berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Surakarta.

Kata kunci: model pembelajaran kuantum, multimedia, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era sekarang ini, dihadapkan dengan tantangan yang sangat besar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, menuntut masyarakat Indonesia untuk mampu bersaing dan berkompetisi dengan masyarakat luar secara global. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan terus mengkaji dan memperbaiki kurikulum, agar dapat terus relevan dengan tuntutan dan perkembangan zaman, serta mampu meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil kajian tersebut, terciptalah kurikulum 2013 yang berbasis pada karakter dan kompetensi. Kurikulum 2013 dilaksanakan secara bertahap. Kurikulum tersebut pada awalnya hanya diterapkan di beberapa sekolah percontohan, salah satunya di Surakarta adalah SMK Negeri 1 Surakarta. Sekolah masih mengalami beberapa kendala dalam penerapan kurikulum tersebut, sehingga belum mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Beberapa kendala tersebut, salah satunya dari kesiapan guru dan siswa dalam menghadapi berbagai perubahan dari kurikulum tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis kelas XI di SMK Negeri 1 Surakarta belum dapat berjalan dengan maksimal. Pembelajaran belum mampu memaksimalkan pola interaksi antara guru, siswa, lingkungan, dan sumber atau median belajar. Hal tersebut karena pembelajaran masih mengarah pada kegiatan yang mengaktifkan siswa secara individu, seperti kegiatan mencatat dan presentasi kelompok tanpa adanya sesi tanya jawab antar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga belum digunakan secara konsisten dalam setiap pembelajaran. Siswa juga belum seluruhnya mampu berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Berbagai kendala tersebut tentu akan berdampak pada tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang belum optimal, yang selanjutnya dapat berpengaruh terhadap capaian hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan bahwa siswa kelas XI Pemasaran 1 tidak ada yang mampu mencapai KKM dalam ujian tengah semester dengan persentase 100% dari total 28 siswa dengan pencapaian nilai rata-rata yaitu 55,7. Sehingga persentase siswa yang mampu memenuhi KKM sebesar 0%. Jumlah ketidak tuntasan siswa ini tergolong besar, meskipun KKM yang ditetapkan pada jurusan pemasaran lebih rendah dari pada jurusan yang lain yaitu 76.

Perlu adanya upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pola interaksi bermutu dan bermakna di dalam

proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*) untuk mata pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis di kelas XI Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Surakarta. "*Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif di sekolah dan bisnis kerja...untuk semua tipe orang, dan segala usia" (DePorter & Hernacki, 2013: 14). Model pembelajaran ini dapat menciptakan pola interaksi pada setiap tahapan dalam kerangka pembelajarannya, yaitu TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

Pembelajaran *Quantum Learning* menurut DePorter & Hernacki (2013: 14), juga memiliki konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yaitu berupa "teori otak kanan/kiri, teori otak *triune* (3 in 1), pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik), teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik (menyeluruh), belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol (*Metaphoric learning*), dan simulasi/permainan". Melalui strategi dalam *Quantum Learning* tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat menyenangkan, serta dapat membantu siswa dalam memahami setiap materi dengan lebih mudah.

Siswa memiliki berbagai modalitas belajar yang berbeda, diantaranya yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Terdapat salah satu strategi belajar dalam *Quantum Learning* yaitu dengan adanya pemilihan modalitas, sehingga siswa dapat belajar sesuai modalitas belajarnya. Berbagai modalitas yang dimiliki siswa tersebut dapat diakomodasi dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Musfiqon (2012: 186) mengungkapkan bahwa yang melatarbelakangi konsep multimedia dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran "guru bisa menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio dan media berbasis kinestetik untuk menyampaikan materi belajar agar pesan bisa diserap semua siswa meski modalitasnya beragam". Selain sebagai upaya untuk mengakomodasi modalitas belajar siswa, penggunaan multimedia di dalam pembelajaran menjadi tuntutan dunia pendidikan dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Multimedia juga mampu memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan setiap bahan ajar.

Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbasis multimedia ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2008: 22) "Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sutrisno dan Siswanto (2016: 114) menyimpulkan pendapat dari Sudijono yang menyatakan "hasil belajar adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik".

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 melalui penerapan model pembelajaran kuantum (*Quantum Learning*) berbasis multimedia.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Tindakan Kelas. Menurut Mills yang dikutip oleh Mertler (2014: 4) menjelaskan bahwa "penelitian tindakan didefinisikan sebagai penyelidikan sistematis yang dilakukan oleh para guru, administrator, konselor, atau orang lain dengan satu kepentingan tertentu dalam proses mengajar dan belajar atau lingkungan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah mereka beroperasi, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana siswa mereka belajar". Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surakarta yang beralamat di Jl. Sungai Kapuas No 28, Surakarta. Populasi dalam penelitian ini yaitu

seluruh siswa di SMK Negeri 1 Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Pemasaran 1 dengan jumlah 28 siswa di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017.

Terdapat dua data yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk memperoleh data kualitatif dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan wawancara. Sedangkan untuk memperoleh data kuantitatif dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan penilaian.

Data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, “statistik deskriptif adalah prosedur matematika sederhana yang berfungsi untuk menyederhanakan, merangkum, dan mengorganisasi sejumlah data yang relatif besar” (Mertler, 2014: 180). Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis induktif. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian pengetahuan meliputi tes tertulis dan kuis individu. Penilaian sikap dilakukan melalui observasi pada saat berlangsungnya pembelajaran. Penilaian keterampilan dilakukan dalam bentuk penilaian kinerja dan portofolio. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin ialah “bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*)” (Lewin dalam Paizaluddin & Ermalinda, 2013: 29).

Indikator ketercapaian dalam penelitian ini dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yaitu: (1) Pengetahuan, 75% dari jumlah seluruh siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 76. (2) Keterampilan, 75% dari jumlah seluruh siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 76. (3) 75% dari jumlah seluruh siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan predikat C (Cukup).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Sikap

Kategori	Nilai
Sangat Baik	3,68 – 4,00
Baik	3,36 - 3,67
Cukup	3,04 - 3,35
Kurang Baik	< 3,04

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru dan Siswa

Pelaksanaan penelitian pada siklus I belum dapat terlaksana secara maksimal. Masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, baik dari aspek guru maupun siswa dalam melaksanakan tindakan. Beberapa hambatan yang menyebabkan belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran *Quantum Learning* berbasis multimedia pada siklus I, antara lain: (1) Masih sedikitnya video yang ditampilkan guru dalam menunjang pembelajaran. (2) Siswa belum percaya diri menjawab pertanyaan secara individu dan mandiri. (3) Siswa belum seluruhnya aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi di dalam kelompok. (4) Terdapat beberapa siswa yang menanyakan jawaban lembar kerja kelompok (LKK) dalam proses diskusi kepada kelompok lain. (5) Siswa masih terlihat mengeluh pada saat guru memberikan kuis individu dan tugas portofolio. (6) Guru belum mampu menguasai sepenuhnya model pembelajaran *Quantum Learning* berbasis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. (7) Guru kurang memberikan *clue* atau petunjuk-petunjuk jawaban yang dapat memancing respon siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru pada setiap sesi tanya jawab.

Berdasarkan hasil refleksi penelitian pada siklus I, maka dilakukannya beberapa perbaikan pembelajaran pada siklus II untuk memperoleh capaian hasil belajar yang lebih optimal.

Ditambahkannya beberapa video pembelajaran pada siklus ke II, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan antusias siswa di dalam pembelajaran. Guru juga memberikan petunjuk jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepada siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan. Siswa juga dapat lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa telah mampu berperan aktif secara konsisten di dalam kegiatan diskusi kelompok, sehingga siswa mampu menyelesaikan LKK dengan baik. Siswa juga sangat antusias saat guru memberikan kuis rebutan, beberapa siswa mampu menjawab dengan baik pertanyaan pada kuis secara sukarela.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil observasi yang berpedoman pada lembar observasi dan kriteria penilaian. Hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran 1 yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi tiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Nilai rata-rata pada aspek sikap dengan skala nilai 1-4 pada siklus I adalah 3,10 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 3,19. Penilaian aspek sikap dibagi menjadi empat kategori yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang baik (KB). Rata-rata siswa memperoleh nilai cukup (C) pada siklus I yaitu sebesar 75% siswa, sisanya sebesar 25% siswa memperoleh kategori kurang baik (KB). Hasil yang dicapai siswa pada aspek sikap yaitu sebanyak 0% siswa mendapatkan kategori sangat baik (SB), 35,71% siswa mendapatkan kategori baik (B), 50% siswa mendapatkan kategori cukup (C), sedangkan sisanya yaitu 14,29% siswa mendapatkan kategori kurang baik (KB). Oleh karena itu, pada siklus II sebanyak 24 orang siswa sudah mencapai batas tuntas atau dengan persentase sebanyak 85,71%, sedangkan siswa yang belum mencapai batas tuntas pada aspek sikap siklus I ini sebanyak 4 orang yaitu dengan persentase 14,29% siswa.

Aspek pengetahuan terdiri dari dua penilaian yaitu tes dan kuis. kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk aspek pengetahuan yaitu 76. Nilai rata-rata hasil tes siswa pada siklus I adalah 75 dengan ketercapaian 60,71%, sedangkan rata-rata hasil tes siswa pada siklus II meningkat menjadi 80 dengan ketercapaian 82,14%. Rata-rata nilai dari hasil kuis pada siklus I adalah 74,96 dengan ketercapaian 57,14%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil kuis yaitu 80,29 dengan ketercapaian 85,71%.

Aspek keterampilan siswa diperoleh berdasarkan penilaian kinerja dan penilaian portofolio. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk aspek keterampilan adalah 76. Aspek keterampilan dari penilaian kinerja memiliki rata-rata nilai pada siklus I adalah 78,57 dengan ketuntasan sebesar 71,43%, sedangkan rata-rata kinerja siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,36 dengan ketuntasan mencapai 85,71%. Rata-rata nilai aspek keterampilan dari portafolio pada siklus I adalah 77,58 dengan ketercapaian 67,86%, dan hasil portofolio mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,56 dengan ketercapaian sebesar 82,14%.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa kelas XI Pemasaran 1

Ket.	Persentase Siklus			Peningkatan
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
Rata-rata	55,7	76,72	80,79	4,07%
Tuntas	0%	53,57%	78,57%	25%
Tidak Tuntas	100%	46,43%	21,43%	-25%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dari seluruh aspek pembelajaran pada siklus I yaitu 76,72 dengan tingkat ketercapaian 53,57%. Siklus ke II tindakan hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 80,79, dan dengan tingkat ketercapaian 78,57%. Oleh karena itu, berdasarkan tabel 4.2 di atas, hasil belajar

siswa dari seluruh aspek pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Indikator keberhasilan ini telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 75% untuk semua aspek pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*) Berbasis Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar yang siswa peroleh pada siklus I adalah 76,72. Hasil belajar tersebut mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar menjapai 80,79.
2. Ketercapaian ketuntasan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Kondisi awal siswa ketercapaian ketuntasannya adalah 0%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 53,57%. Kemudian pada siklus selanjutnya yaitu siklus II ketercapaian ketuntasan mengalami peningkatan sebesar 25% menjadi 78,57%.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai tindak lanjut terkait penelitian yang telah dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

1. Saran bagi siswa antara lain, siswa diharapkan dapat merespon secara aktif pada saat guru mengajukan pertanyaan dan memberikan kuis. Siswa diharapkan selalu berkonsentrasi dan aktif mengamati, dalam kegiatan namai. Siswa diharapkan mampu bekerjasama di dalam tim. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat secara mandiri dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan setiap kuis, tes, atau tugas individu.
2. Saran bagi guru antara lain, guru hendaknya selalu memotivasi siswa untuk dapat selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru perlu membangun pembelajaran yang bersifat interaktif yaitu adanya interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi sesama siswa. Guru hendaknya menggunakan multimedia dalam setiap pembelajaran, agar memudahkan siswa dalam memahami setiap materi dan supaya siswa tetap antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru hendaknya memberikan apresiasi yang berupa pujian, memberikan semangat, maupun berupa perayaan (tepuk tangan, yel-yel, dan lain-lain) untuk setiap capaian yang siswa peroleh.
3. Sekolah dapat mengadakan atau memberikan sosialisasi dan pelatihan mengenai penerapan model-model pembelajaran inovatif, metode pembelajarn, penggunaan media pembelajarn dan berbagai pendekatan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sekolah juga dapat menambah sumber belajar, serta menyediakan sarana dan prasarana pembelajarn yang memadai, sehingga dapat menunjang kebutuhan belajar siswa.
4. Peneliti yang akan membahas permasalahan yang sama hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian kembali terhadap teori-teori berkaitan dengan model pembelajaran *Quantum Learning* berbasis multimedia yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, B. & Hernacki, M. (2013). *Quarum Learning*. Trj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Mertler, C. A. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, Sutrisno, V. L. P., dan Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6 (1), 111-120.
- Paizaluddin & Ermalinda. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- s_wp_twelve.pdf