

**PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA TEMA 7 SUBTEMA 1
SD NEGERI 5 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

ANA NURLINARSIH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 SD NEGERI 5 METRO PUSAT

Oleh

ANA NURLINARSIH

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.

ABSTRACT

THE EFFECT MODEL QUANTUM LEARNING TO SKILLS CREATIVE THINKING OF STUDENT IV GRADE THEME 7 SUBTHEME 1 SD NEGERI 5 CENTRAL METRO

Oleh

ANA NURLINARSIH

The research has the problem is low skills creative thinking in learning. This research purposes is to know The Effect Model Quantum Learning To Skills Creative Thingking of Student IV Grade Theme 7 Subtheme 1 SD Negeri 5 Central Metro. This research use the pre experimental method in one shot case study design. 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 of students taken by purposive sampling. Data analysis technique use simple regression test. The result of data analysis obtained by the conclusion that there is effect model quantum learning to skills creative thingking of student IV grade theme 7 subtheme 1 SD Negeri 5 Central Metro.

Keywords : effect, model quantum learning, skills creative thingking.

**PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA TEMA 7 SUBTEMA 1
SD NEGERI 5 METRO PUSAT**

Oleh

ANA NURLINARSIH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK KELAS IV PADA TEMA 7 SUBTEMA
1 SD NEGERI 5 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Ana Nurlinarsih**

No. Pokok Mahasiswa : 1443053004

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

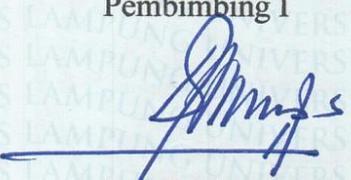
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

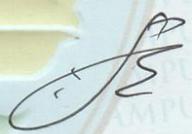
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

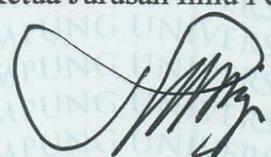
Pembimbing I


Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Pembimbing II


Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

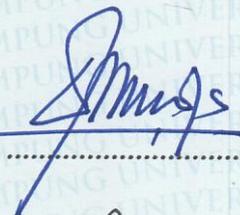
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rochmiyati, M.Si.



Sekretaris : Drs. Sugiman, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. M. Coesamin, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad M. Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Mei 2018

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Nurlinarsih
NPM : 1443053004
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Tema 7 Subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 3 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Ana Nurlinarsih
NPM. 1443053004

RIWAYAT HIDUP



Ana Nurlinarsih dilahirkan di Metro pada hari Kamis, 25 Juli 1996. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Walim Saleh, S.Ag. dan Ibu Ribut Kadarsih, S.Pd.SD.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal, yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 5 Metro Barat, yang diselesaikan pada tahun 2008. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Kartikatama Metro pada tahun 2011. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Kartikatama Metro pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Ujian Masuk Lokal (UML).

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bakhu Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Bakhu.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri”

(Q.S. Ar-Ra'd: 11)

“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah”

(Thomas Alfa Edison)

“Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang sungguh langkah yang berat ini terasa ringan karena-Mu. Dengan kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini kepada:

Karya ini kupersembahkan

~ teruntuk ~

SD Negeri 5 Metro Pusat

Terimakasih telah menjadi tempat pelaksanaan penelitian dan sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Serta keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah ikut berpartisipasi, membantu, dan memberi dorongan positif guna terselesaikannya skripsi ini.

Almamaterku tercinta PGSD FKIP

~Universitas Lampung~

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Tema 7 Subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat”. sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. M. Coesamin, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Imriyati, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Heri Mulyani, S.Pd.SD., selaku guru kelas IVA yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
10. Dewan guru dan Staf Tata Usaha SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberi dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2017/2018 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
12. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Walim Saleh, S.Ag. dan Ibu Ribut Kadarsih, S.Pd.SD. Terimakasih atas doa dan kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

13. Kedua kakakku Nanang Setiawan, S.Pd. dan Umi Rismawati, S.Pd. tersayang, terimakasih atas doa dan kasih sayangnya serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat-sahabatku Arief, Alfonsa, Krisna, Anadya, Ineke, Yulita, San, Eka, Anita, Ayu, juga teman kosanku Vina, Merlita dan Wigati yang tidak kenal lelah selalu membantu dan memotivasi serta setia mendengar keluh kesah. terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
15. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 khususnya kelas Paralel A Abi, Aegidius, Anjar, Anggra, Anggi, Atika, Ayu, Desi, Diah, Diana, Dinda, Mely, Erlinda, Farah, Febriana, Firdha, Fitri, Fitriyani, Hana, Hesti, Ifan, Made, Malida terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini. *success for us*.
16. Teman-teman KKN dan PPL di Desa Bakhu Kec. Batu Ketulis Kab. Lampung Barat yang selalu memberikan motivasi.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 3 Mei 2018
Peneliti

Ana Nurlinarsih
NPM 1443053004

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran.....	11
B. Model <i>Quantum Learning</i>	14
C. Keterampilan Berpikir Kreatif	24
D. Penelitian Relevan.....	30
E. Kerangka Pikir.....	34
F. Hipotesis.....	36
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Analisis Uji Coba Instrumen.....	46
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	54
C. Pengambilan Data Penelitian	57

D. Analisis Data Penelitian	57
E. Uji Persyaratan Analisis Data	63
F. Pengujian Hipotesis	65
G. Pembahasan	66

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif	6
2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif	28
3. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	29
4. Data Peserta Didik	38
5. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Model <i>Quantum Learning</i>	43
6. Kategori Model <i>Quantum Learning</i>	45
7. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Berpikir Kreatif.....	45
8. Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif	46
9. Klasifikasi Validitas	47
10. Koefisien Reliabilitas	48
11. Keadaan Prasarana SD	54
12. Rekapitulasi Aktivitas Variabel X	59
13. Rekapitulasi Aktivitas Variabel Y	60
14. Distribusi Frekuensi Aktivitas Variabel X.....	61
15. Distribusi Frekuensi Aktivitas Variabel Y.....	62
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	35
2. Desain Penelitian	37
3. Histogram Nilai Aktivitas Variabel X	61
4. Histogram Nilai Aktivitas Variabel Y	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Uji Coba Lembar Observasi.....	82
2. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi.....	86
3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi.....	88
4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	90
5. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	98
6. Hasil Uji Normalitas.....	100
7. Hasil Uji Homogenitas.....	107
8. Hasil Uji Hipotesis.....	109
9. Tabel Nilai <i>Product Moment</i>	113
10. Tabel Distribusi Chi Kuadrat (χ^2).....	114
11. Tabel Uji F.....	115
12. Tabel Logaritma.....	116
13. Tabel Kurva Normal 0-Z.....	117
14. Hasil Wawancara.....	118
15. Data Pra Penelitian.....	120
16. Rubrik Penilaian.....	124
17. Lembar Observasi Pengamatan.....	134
18. Rencana Implementasi Proses Pembelajaran.....	138
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	144
20. Lembar Kerja Peserta Didik.....	159
21. Foto Kegiatan Penelitian.....	162
22. Lembar Hasil Laporan Praktikum Peserta Didik.....	174
23. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	190
24. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	191
25. Surat Izin Penelitian.....	192
26. Surat Balasan Izin Penelitian.....	193

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 model *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. Teknik yang digunakan dalam pembelajaran dengan model *quantum learning* adalah mendudukan peserta didik secara nyaman, memasang musik klasik (Mozart, Bach, Bethoven dan Vivaldi) dalam kelas yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster yang memberikan kesan besar dan menonjolkan informasi.

Model *quantum learning* menekankan kegiatan pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu mudah, menyenangkan, dan memberdayakan. Model *quantum learning* dapat dipandang sebagai model pembelajaran Kurikulum 2013 yang ideal, karena

menekankan pada kerjasama antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan bersama. Model *quantum learning* mencakup petunjuk spesifik yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang rencana pembelajaran, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

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. Salah satu kelebihan model *quantum learning* yaitu dapat merangsang perkembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir untuk membuat sesuatu berbeda dengan yang lain.

Peserta didik yang kreatif memiliki rasa ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Adanya sikap kreatif yang baik peserta didik akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya. 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.

Proses pembelajaran saat ini sangatlah beragam, baik dari segi model, strategi maupun metode yang digunakan oleh pendidik sebagai bentuk inovasi agar peserta didik mudah memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik. Namun, kenyataannya terkadang masih banyak model, strategi dan metode yang tidak tepat digunakan oleh pendidik, hal ini membuat pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran tidak terserap dengan efektif.

Pembelajaran tematik secara efektif akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks dengan cara pandang yang utuh dan diharapkan peserta didik memiliki kemampuan mengidentifikasi yang ada disekitarnya secara bermakna. Belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera secara utuh daripada hanya mendengarkan penjelasan guru saja dan materi diberikan secara terpisah-pisah.

Pembelajaran tematik yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan 3 kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran 1,2 dan 3. Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan 3 kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berisi 5 mata pelajaran

yang dipadukan dalam satu subtema adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn dan SBdP.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 masih banyak pendidik yang belum memahami bagaimana cara menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan, perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran konvensional menuju model pembelajaran yang inovatif.

Komponen terpenting dalam pembelajaran agar tidak membosankan dengan membuat pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan bagi peserta didik serta sumber belajar yang tepat dan variatif. 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. Namun perlu disadari bahwa kompetensi berpikir kreatif peserta didik sangat perlu ditingkatkan. Pemahaman pendidik terhadap penggunaan Kurikulum 2013 masih rendah, hal ini dikarenakan pendidik masih menggunakan sistem mengajar konvensional yang menjadikan peserta didik tidak bebas untuk

mengemukakan pendapat. Selain itu juga, kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran karena guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri sehingga pendidik masih banyak menggunakan metode ceramah saja dalam mengajar tanpa didampingi dengan media yang mendukung.

Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik peserta didik untuk belajar. Pengaruh model *quantum learning* terhadap peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar secara aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik tetapi selama ini pendidik belum pernah menerapkan model *quantum learning* dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dapat diperoleh peserta didik melalui aktivitas belajar. Aktivitas peserta didik lebih banyak pada kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat.

Biasanya pendidik menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan secara lisan yang dikenal dengan istilah metode ceramah. Proses belajar mengajar masih cenderung *teacher centered* dibandingkan *student centered*. Sementara itu kebanyakan pendidik dalam mengajar masih kurang memperhatikan keterampilan berpikir peserta didik dan model mengajar yang digunakan kurang bervariasi. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan terkesan monoton karena peserta didik hanya dijejali dengan pengetahuan-pengetahuan yang diberikan oleh pendidik.

Berikut adalah data hasil observasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat:

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

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

Sumber: data hasil pengamatan awal di SD Negeri 5 Metro Pusat

Berdasarkan tabel 1. di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas kelas IVA lebih rendah dibandingkan aktivitas pada kelas IVB. Hasil aktivitas di kelas IVA memiliki frekuensi tertinggi sebesar 25 dengan tingkat keberhasilan (<50) kategori kurang kreatif dan frekuensi terendah sebesar 3 dengan tingkat keberhasilan (50-59) kategori cukup kreatif. Sedangkan hasil aktivitas di kelas IVB memiliki frekuensi tertinggi sebesar 19 dengan tingkat keberhasilan (60-79) kategori kreatif dan frekuensi terendah sebesar 3 dengan tingkat keberhasilan (50-59) kategori cukup kreatif. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 120.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV Pada Tema 7 Subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis memperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemahaman pendidik dalam mengajar menggunakan Kurikulum 2013 masih rendah sehingga pendidik harus menciptakan suasana belajar yang kondusif serta membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.
2. Peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar secara aktif dengan cara pendidik menerapkan model dan metode pembelajaran dengan tepat. Pada kenyataannya aktivitas peserta didik lebih banyak pada kegiatan mendengarkan penjelasan pendidik dan mencatat sehingga peserta didik menjadi pasif dalam belajar.
3. Pendidik belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *quantum learning*, tetapi model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model konvensional serta metode mengajar yang digunakan kurang bervariasi. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan terkesan monoton.
4. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik masih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif. Pendidik kurang memperhatikan keterampilan berpikir kreatif peserta didik akibatnya partisipasi peserta didik dalam belajar masih rendah.
5. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran karena pendidik kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri sehingga peserta didik belajar tanpa didampingi

dengan media yang mendukung. Hal tersebut berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik peserta didik untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah model *quantum learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada tema 7 subtema 1 SD Negeri 5 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan bantuan pada peserta didik agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pemahaman peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Dapat mempertimbangkan penggunaan model *quantum learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi pendidik agar dapat profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan dan pengalaman, sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik dimasa yang akan datang. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif menggunakan model *quantum learning*.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah pada peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat.

3. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah SD Negeri 5 Metro Pusat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya 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. Pendidik dalam memilih model pembelajaran harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar 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. Arends dalam Suprijono (2013: 46) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Istarani (2011: 1) menyatakan bahwa

model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang agar menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik yaitu model *quantum learning*.

2. Jenis Model Pembelajaran

Terdapat banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berpikir kreatif dan produktif. Bagi pendidik, model-model ini penting dalam merancang pelaksanaan kurikulum pada peserta didik. Model pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model *inquiry based learning*, model *discovery learning*, model *project based learning* dan model *problem based learning*.

Namun pembelajaran memiliki beberapa variasi model yang dapat diterapkan pada Kurikulum 2013. Huda (2014: 186) menyatakan bahwa ada model-model pembelajaran yang telah diterapkan oleh *International baccalaureate*, sebuah program pendidikan yang menawarkan layanan pendidikan Internasional pada sekolah-sekolah di seluruh dunia, antara lain:

- a) *Explicit Instruction*
- b) *Kumon*
- c) *Quantum Learning*

Peneliti memilih menggunakan model *quantum learning* guna perbaikan pembelajaran karena penggunaan model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Keunggulan dari model *quantum learning* dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain yaitu model *quantum learning* menggabungkan sugestologi, *accelerated learning* (teknik percepatan belajar) dan NLP (*Neuro Linguistic Programming*) yang menjadi sebuah cara bekerja otak yang mampu meningkatkan kemampuan dan kecepatan belajar. Teknik percepatan belajar (*accelerated learning*) dikembangkan untuk menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif penyajian, modalitas belajar serta keterlibatan aktif dari peserta didik.

B. Model *Quantum Learning*

1. Pengertian Model *Quantum Learning*

Model *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang mengemas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan sikap positif peserta didik. Pendidik hanya sebagai fasilitator sehingga pendidik harus memahami potensi peserta didik terlebih dahulu. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam hal ini adalah mengaitkan apa yang akan diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, pikiran atau perasaan, tindakan yang diperoleh peserta didik dalam kehidupan baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

De Porter, dkk (2005: 14) menyatakan bahwa model *quantum learning* ialah kiat, petunjuk strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Arends dalam Kosasih (2013: 75) berpendapat bahwa model *quantum learning* adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. 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.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *quantum learning* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan cara memadukan pembelajaran dan keterampilan serta menghasilkan peserta didik yang aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik.

2. Karakteristik Model *Quantum Learning*

Model *quantum learning* memiliki beberapa karakteristik umum yang dapat menguatkan pembelajaran sehingga penting untuk dipahami dalam sistem belajar mengajar supaya pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya.

Kosasih (2013: 79) mengemukakan bahwa karakteristik model *quantum learning* sebagai berikut:

- 1) *Quantum learning* berpangkal pada psikologi kognitif.
- 2) *Quantum learning* lebih manusiawi, individu menjadi pusat perhatian, potensi diri, kemampuan berpikir, motivasi dan sebagainya diyakini dapat berkembang secara maksimal.
- 3) *Quantum learning* lebih bersifat konstruktif namun juga menekankan pentingnya peranan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) *Quantum learning* mensinergikan faktor potensi individu dengan lingkungan fisik dan psikis dalam konteks pembelajaran.
- 5) *Quantum learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
- 6) *Quantum learning* sangat menekankan pada akselerasi pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
- 7) *Quantum learning* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
- 8) *Quantum learning* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses.
- 9) *Quantum learning* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pelajaran.

- 10) *Quantum learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan hidup, dan prestasi fisik atau material.
- 11) *Quantum learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- 12) *Quantum learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
- 13) *Quantum learning* mengintegrasikan totalitas fisik dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Hamdayama (2013: 71) mengemukakan bahwa karakteristik model *quantum learning* sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *quantum learning* berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum.
- 2) Model pembelajaran *quantum learning* lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, hewanistik dan nativistis.
- 3) Model pembelajaran *quantum learning* lebih bersifat konstruktivistis, bukan positivistic-empiris, behavioristik dan naturasionistik.
- 4) Model pembelajaran *quantum learning* berupaya memadukan (mengintegrasikan), menyinergikan dan mengkolaborasi faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran *quantum learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
- 6) Model pembelajaran *quantum learning* sangat menekankan pada percepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
- 7) Model pembelajaran *quantum learning* menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
- 8) Model pembelajaran *quantum learning* menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran.
- 9) Model pembelajaran *quantum learning* memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- 10) Model pembelajaran *quantum learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan dalam hidup, prestasi fisik atau material.
- 11) Model pembelajaran *quantum learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- 12) Model pembelajaran *quantum learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
- 13) Model pembelajaran *quantum learning* mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Sugiyanto (2008: 69) menyatakan bahwa karakteristik model *quantum learning* sebagai berikut:

- 1) *Quantum learning* berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika quantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep quantum dipakai,
- 2) *Quantum learning* lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, hewanistik atau nativistic,
- 3) *Quantum learning* lebih bersifat konstruktivistis,
- 4) *Quantum learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna,
- 5) *Quantum learning* sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan yang tinggi,
- 6) *Quantum learning* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisial atau keadaan yang dibuat-buat,
- 7) *Quantum learning* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran,
- 8) *Quantum learning* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran,
- 9) *Quantum learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan hidup dan prestasi fisik atau material,
- 10) *Quantum learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran,
- 11) *Quantum learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban,
- 12) *Quantum learning* mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam memudahkan keberhasilan tujuan pembelajaran. Suatu proses pembelajaran akan menjadi efektif dan bermakna apabila ada interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dengan materi, kondisi ruangan, fasilitas, penciptaan suasana dan kegiatan belajar yang tidak monoton diantaranya melalui penggunaan musik pengiring. Interaksi ini berupa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

3. Prinsip-prinsip Model *Quantum Learning*

Quantum learning pertama kali dikembangkan oleh Bobby De Porter dan mulai dipraktikkan pada tahun 1992 yang berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik yang berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “*Suggestology*” atau “*Sugestopedia*”. Prinsipnya adalah sugesti dapat dan pasti mempengaruhi situasi belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif dan negatif yaitu mendudukan peserta didik secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan media pembelajaran untuk memberi kesan besar serta menonjolkan informasi.

Model *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Menurut Kosasih (2013: 78), prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Segalanya Berbicara
Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh dan kertas yang pendidik bagikan hingga rancangan pelajaran pendidik, semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- 2) Segalanya Bertujuan
Semuanya yang terjadi dalam perubahan pendidik mempunyai tujuan. Tujuannya tiada lain adalah mewujudkan dan pencapaian *quantum learning* tersebut.
- 3) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama
Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks yang akan menggerakkan rasa ingin tahu kita. Oleh karena itu, proses paling baik terjadi ketika peserta didik telah mengetahui informasi sebelum mereka memperoleh nama-nama untuk apa yang mereka pelajari.
- 4) Mengakui Setiap Usaha
Belajar mengandung resiko, belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat peserta didik mengambil langkah itu, mereka patut mendapat pengakuan atas kecapaian dan kepercayaan mereka sendiri.

- 5) Merayakan Keberhasilan
Setiap usaha dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pantas dirayakan. Perayaan adalah umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

De Porter dalam Shoimin (2014: 141) menyatakan bahwa prinsip-prinsip *quantum learning* sebagai berikut:

- 1) Segalanya Berbicara
Segalanya dari lingkungan kelas sehingga bahasa tubuh, kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semua mengirim pesan tentang belajar.
- 2) Segalanya Bertujuan
Hal ini mengandung arti bahwa semua upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengubah kelas mempunyai tujuan yaitu agar peserta didik dapat belajar secara optimal untuk mencapai prestasi yang tertinggi.
- 3) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama
Proses belajar paling efektif terjadi ketika peserta didik telah mengalami sebelum mereka memperoleh untuk apa yang mereka pelajari.
- 4) Akui Setiap Usaha
Setiap mengambil langkah peserta didik perlu mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. *Quantum learning* tidak dikenal dengan istilah “gagal” yang ada hanyalah hasil dan umpan balik. Setiap hasil adalah prestasi dan masing-masing akan menjadi umpan balik demi pencapaian hasil yang tepat.
- 5) Jika Layak dipelajari, Layak Pula dirayakan
Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dalam belajar.

Mulyasa (2015: 82) mengemukakan bahwa prinsip dasar yang terdapat dalam *quantum learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Bawalah dunia peserta didik ke dalam dunia guru dan antarkan dunia pendidik ke dalam dunia peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran bagaikan orkestra simfoni yang secara spesifik dapat dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Segalanya berbicara. Prinsip segalanya berbicara mengandung arti bahwa “segala sesuatu di ruang kelas berbicara” mengirim pesan tentang belajar.
 - b. Segalanya bertujuan. Prinsip segalanya bertujuan berarti bahwa semua upaya yang dilakukan pendidik dalam mengubah kelas mempunyai tujuan, yaitu agar peserta didik

- dapat belajar secara optimal untuk mencapai prestasi yang tinggi.
- c. Pengalaman sebelum pemberian nama. Proses belajar paling baik terjadi ketika peserta didik telah memperoleh informasi tentang apa yang akan dipelajari sebelum menyajikan materi pembelajaran, pendidik perlu terlebih dahulu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami atau mempraktekkan sendiri.
 - d. Hargai setiap usaha. Pada proses pembelajaran, setiap usaha yang dilakukan oleh peserta didik harus dihargai dan diakui walaupun salah karena belajar diartikan sebagai usaha yang mengandung resiko untuk keluar dari kenyamanan dan membongkar pengetahuan sebelumnya.
 - e. Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Oleh karena itu, segala sesuatu yang telah dipelajari oleh peserta didik perlu dirayakan keberhasilannya, misalnya: tepuk tangan, mengucapkan Yess, jentikan jari, kejutan dan acungan jempol.
- 3) Pembelajaran harus berdampak terhadap pembentukan kompetensi yang dapat diamati dan dipraktekkan.

Berdasarkan prinsip-prinsip model *quantum learning* dari berbagai pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar paling efektif terjadi ketika peserta didik telah mengalami sebelum memperoleh tujuan dalam mempelajari segala usaha belajar peserta didik. Setiap usaha yang dilakukan oleh peserta didik harus dihargai dan diakui walaupun salah karena belajar diartikan sebagai usaha yang mengandung resiko untuk keluar dari kenyamanan dan membongkar pengetahuan sebelumnya.

4. Langkah-langkah Model *Quantum Learning*

Pembelajaran model *quantum learning* mengutamakan keaktifan peran peserta didik dalam berinteraksi dengan situasi belajar melalui panca indera baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan sehingga hasil penelitian model *quantum learning* terletak pada modus berbuat yaitu lakukan dan katakan. Model *quantum learning*

mengutamakan keaktifan peserta didik dalam mencoba untuk mempraktekkan media pembelajaran melalui panca indera kemudian melaporkannya melalui laporan praktikum.

Agus N. Cahyo (2013: 276) menyatakan bahwa langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam model *quantum learning* antara lain:

- 1) Kekuatan Ambak (Apa Manfaatnya Bagi Ku)
Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Peserta didik akan diberi motivasi oleh pendidik dengan memberi penjelasan tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari.
- 2) Penataan Lingkungan Belajar
Penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri peserta didik sehingga peserta didik merasa betah dalam belajarnya.
- 3) Memupuk Sikap Juara
Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu belajar peserta didik.
- 4) Membebaskan Gaya Belajar
Model *quantum learning* pendidik hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada peserta didik dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja.
- 5) Membiasakan Mencatat
Aktivitas kreatif peserta didik tidak hanya bisa menerima saja, melainkan harus mampu mengungkapkan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa dengan cara dan ungkapan yang sesuai.
- 6) Membiasakan Membaca
Aktivitas membaca akan menambah wawasan dan pengetahuan, meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik dengan membiasakan untuk membaca baik buku pelajaran maupun buku-buku lainnya.
- 7) Menjadikan Anak lebih Kreatif
Peserta didik yang kreatif memiliki rasa ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain serta mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.
- 8) Melatih Kekuatan Memori Peserta Didik
Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga peserta didik perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam interaksi belajar maka materi pelajaran akan semakin bermakna. Selain itu proses pembelajaran perlu diperdengarkan musik untuk mencegah kebosanan peserta didik dalam belajar. Pemilihan jenis musik juga harus diperhatikan supaya musik yang diperdengarkan tidak mengganggu konsentrasi belajar peserta didik.

5. Kerangka Rancangan Model *Quantum Learning*

Model *quantum Learning* dapat dipandang sebagai model pembelajaran yang ideal karena menekankan pada kerjasama antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan bersama. DePorter dalam Kosasih (2013: 89) menyatakan bahwa model *quantum learning* mempunyai kerangka rancangan belajar yang dikenal sebagai TANDUR:

- 1) Tumbuhkan
Tumbuhkan yaitu memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan peserta didik telah termotivasi untuk belajar. Tahap tumbuhkan bisa dilakukan untuk menggali permasalahan terkait dengan materi yang akan dipelajari misalnya menampilkan suatu gambaran atau benda nyata, cerita pendek atau video.
- 2) Alami
Alami merupakan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk mencoba. Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya melihat tetapi beraktivitas.
- 3) Namai
Namai yaitu memberikan kata kunci, konsep, model, rumus atau strategi atas pengalaman yang telah diperoleh peserta didik. Penamaan untuk memberikan identitas, menguatkan dan mendefinisikan.
- 4) Demonstrasikan
Tahap ini menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui. Demonstrasi bisa dilakukan dengan penyajian di depan kelas, permainan, menjawab pertanyaan dan menunjukkan hasil pekerjaan.

- 5) Ulangi
Pengulangan akan memperkuat daya ingat sehingga menguatkan struktur kognitif peserta didik. Semakin sering dilakukan pengulangan, pengetahuan akan semakin mendalam.
- 6) Rayakan
Rayakan merupakan wujud pengakuan untuk menyelesaikan partisipasi dan memperoleh keterampilan dalam ilmu pengetahuan. Caranya dapat dilakukan dengan pujian, tepuk tangan dan bernyanyi bersama.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model *Quantum Learning*

Setiap jenis model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan model *quantum learning*.

Shoimin (2014: 146) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model *quantum learning* antara lain:

- a. Kelebihan Model *Quantum Learning*
 - a) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, sebab proses belajar diiringi dengan musik.
 - b) Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
 - c) Pembelajaran mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik karena dilakukan dengan tenang dan berlangsung menyenangkan.
 - d) *Quantum learning* menekankan perkembangan akademis dan keterampilan.
- b. Kekurangan Model *Quantum Learning*
 - a) Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.
 - b) Adanya keterbatasan sumber belajar, alat belajar yang menuntut situasi dan kondisi serta waktu yang lebih banyak.
 - c) Perayaan yang dilakukan untuk menghormati usaha peserta didik yang dapat mengganggu kelas lain.
 - d) Memerlukan dan menuntut keahlian serta keterampilan pendidik lebih khusus.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *quantum learning* adalah pendidik dapat membuat

proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan dengan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan serta peserta didik dapat mencoba dengan melakukannya sendiri sehingga pembelajaran dapat dengan mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik. Adapun kekurangan dari model *quantum learning* adalah memerlukan dan menuntut keahlian serta keterampilan pendidik dalam membuat alat peraga karena keterbatasan alat belajar yang menyebabkan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

C. Keterampilan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir

Berpikir adalah mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu serta menimbang-nimbang dalam ingatan menggunakan akal. Berpikir hampir mendasari semua tindakan manusia dan interaksinya. Valentine dalam Kuswana (2011: 2) menyatakan bahwa berpikir dalam kajian psikologis secara tegas menelaah proses dan pemeliharaan untuk suatu aktivitas yang berisi mengenai “bagaimana” yang dihubungkan dengan gagasan-gagasan yang diarahkan untuk beberapa tujuan yang diharapkan.

Kuswana (2011: 3) menyatakan bahwa proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks, ruang, waktu dan media yang digunakan serta menghasilkan suatu perubahan objek yang mempengaruhinya. Trianto (2010: 95) menyatakan bahwa kemampuan untuk menganalisis, mengkritik dan

mencapai kesimpulan berdasarkan pada pertimbangan yang saksama. Pembelajaran adalah dampak dari berpikir. Pemahaman dan penggunaan aktif pengetahuan biasanya tercipta hanya dengan pengalaman pembelajaran dimana peserta didik berpikir dengan yang mereka pelajari. Berdasarkan pengertian dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah proses sistematis yang melibatkan struktur kognitif untuk memecahkan suatu masalah, pengambilan keputusan dan tindakan.

2. Pengertian Kreatif

Proses belajar mengajar merupakan salah satu dari bentuk kegiatan kreatif dengan melalui proses belajar mengajar, kreativitas peserta didik dapat dipupuk dan dikembangkan. Kreativitas peserta didik dapat muncul sewaktu-waktu pada sembarang tempat, oleh karena itu perlu dilatih agar kemunculannya tidak sewaktu-waktu pada sembarang tempat tetapi kreativitas ini muncul pada waktu menghadapi permasalahan. Kreativitas dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah melalui penggunaan keterampilan berpikir untuk menghasilkan pemecahan masalah yang berbeda dengan pemecahan masalah yang biasa dilakukan. Kreativitas seseorang berkaitan erat dengan berpikir kreatif.

Kaufman, Plucker & 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 kebermanfaatannya dilihat dari konteks sosialnya. Santrock dalam Abidin (2016: 174) menyatakan bahwa kreativitas adalah

kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa sehingga menghasilkan solusi unik terhadap sebuah masalah. Senada dengan pendapat Santrock, Schermerhorn, et al. dalam Abidin (2016: 174) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan respons yang unik dan baru terhadap sebuah masalah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

3. Pengertian Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir haruslah menjadi inti proses pembelajaran karena dengan melalui keterampilan berpikir, diharapkan peserta didik mampu memperoleh kompetensi yang dapat digunakan baik selama proses belajar maupun digunakannya untuk memecahkan masalah yang ditemui peserta didik di kehidupan sehari-hari. Tanpa keterampilan berpikir, peserta didik diyakini tidak akan dapat menganalisis berbagai sumber informasi secara efektif, menarik kesimpulan logis dan menciptakan inovasi-inovasi baru. Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru yang mempunyai nilai tambah.

James C. dan Countaces L. Hammer dalam Lapono (2009: 144) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah berpikir yang menghasilkan cara-cara baru, konsep baru, pengertian baru, penemuan baru dan karya seni baru. Nickerson dalam Abidin (2016: 173) mengemukakan bahwa

berpikir kreatif adalah berpikir secara luas, inovatif, inventif, pemikiran tak terbatas. Abidin (2016: 163) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru, ide-ide yang berguna serta ide-ide alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang dapat menghasilkan sesuatu baru yang bersifat inovatif untuk memecahkan masalah. Kreativitas sangat berhubungan dengan melakukan sesuatu. Seorang yang kreatif adalah seorang yang berpikir, berbuat dan menghasilkan sesuatu yang dianggap baru.

Adapun ciri-ciri seseorang yang berpikir kreatif dan indikator dari berpikir kreatif sebagai berikut:

a) Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Pendidik dan peserta didik di kelas selama proses pembelajaran juga dapat melakukan kegiatan kreatif. Permasalahannya adalah mau atau tidaknya pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan berpikir dan berbuat untuk hal-hal yang kreatif. Berikut ini terdapat ciri-ciri pendidik dan peserta didik yang kreatif:

Tabel 2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Ciri Peserta Didik yang Kreatif	Ciri Pendidik yang Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran selalu mencari hal-hal yang baru dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. 2. Berinisiatif mengembangkan ilmu yang diterima di sekolah. Misalnya: matematika, melukis dan keterampilan. 3. Mengajukan pertanyaan dengan baik. 4. Melakukan percobaan. 5. Menuliskan kesimpulan. 6. Melaporkan hasil kegiatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat alat-alat pembelajaran sederhana. Misalnya: kincir angin. 2. Menciptakan suasana pembelajaran di luar kelas. 3. Menggunakan metode yang tepat dan bervariasi sesuai materi. 4. Mengelola kelas secara efektif. 5. Menyajikan materi secara sistematis. 6. Memodifikasi bahan agar terlihat baru dikalangan peserta didik. 7. Melibatkan seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sumber: Mulyasa (2015: 76)

Berdasarkan ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang kreatif selalu mencari hal-hal yang baru serta mengajukan pertanyaan untuk melakukan percobaan sendiri lalu peserta didik dapat menyimpulkan dan melaporkan hasil kegiatannya. Berbeda dengan pendidik yang kreatif dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi sesuai materi untuk mengelola kelas secara efektif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

b) Indikator Berpikir Kreatif

Suatu tindakan mental dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebagaimana berfikir dapat dijelaskan ke dalam empat cara berpikir kreatif yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan merinci. Munandar (2009: 44) memberikan uraian tentang aspek berpikir kreatif sebagai dasar untuk mengukur kreativitas peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Aspek keterampilan berpikir kreatif	Indikator
Berpikir lancar	a. Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan b. Lancar dalam mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah.
Berpikir luwes	a. Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah. b. Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya pada saat diskusi.
Berpikir asli	a. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru. b. Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya.
Berpikir merinci	a. Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah. b. Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh.

Berpikir kreatif adalah keterampilan yang meliputi empat komponen yaitu: (1) Keterampilan berpikir lancar, membuat berbagai ide; (2) Keterampilan berpikir luwes, menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda; (3) Keterampilan berpikir asli, melahirkan gagasan atau ungkapan yang baru dan unik; (4) Keterampilan berpikir merinci, membangun sesuatu dari ide-ide lainnya.

4. Implementasi Model *Quantum Learning* dalam Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu tindakan belajar peserta didik dan bimbingan pendidik yang bernilai pendidikan. Proses pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik ketika pendidik menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik di kelas. Bahan pelajaran yang pendidik berikan itu akan kurang memberi dorongan (motivasi) kepada peserta didik apabila penyampaiannya menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran yang harus dikuasai oleh pendidik

tersebut mencakup media pembelajaran, bagaimana seorang pendidik nantinya memanfaatkan media-media yang ada dalam proses pembelajaran, ada pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran dan keterampilan mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *quantum learning*.

Model *quantum learning* memiliki beberapa tahapan dalam pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada peserta didik antara lain tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan. Model *quantum learning* mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam penerimaan pembelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar di kelas tidak lagi terkesan membosankan dan kurang menarik. Proses pembelajaran peserta didik bukan hanya dituntut sekedar mendengar dan mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berpikir.

Salah satu kelebihan model *quantum learning* yaitu dapat merangsang perkembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif memiliki beberapa indikator antara lain keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir asli dan keterampilan berpikir merinci.

D. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian Surya Manuaba, dkk (2013) dengan judul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap

Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus III Kerobokan Bandung” dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran model *quantum learning* berbantuan media lingkungan sebagai sumber belajar dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran model *quantum learning* berbantuan media lingkungan sebagai sumber belajar dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas IV SD Gugus III Kerobokan Bandung Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Hasil penelitian Desia Trisiantari, dkk (2013) dengan judul “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Kemampuan Berbicara dan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Seririt” dalam e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar. Volume 3, No 1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap kemampuan berbicara dan keterampilan berpikir kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS dan yang mengikuti

model pembelajaran konvensional. Kemampuan berbicara peserta didik yang mengikuti model TPS lebih baik daripada peserta didik yang mengikuti model konvensional; (2) Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS dan yang mengikuti model konvensional; (3) Secara simultan kemampuan berbicara dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik secara signifikan daripada peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

3. Hasil penelitian Eka Sri Wahyuni, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Quantum Learning* Berbasis *Entrepreneur* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kuta Selatan” dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Volume 2, No 1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model *quantum learning* berbasis *entrepreneur* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model *quantum learning* berbasis *entrepreneur* dengan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

4. Hasil penelitian Ratna Tirtawati, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*) dan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar

Biologi Siswa Kelas X SMA Pariwisata PGRI Dawan Klungkung” dalam e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar biologi antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kuantum (*quantum learning*) dan peta pikiran (*mind mapping*) dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar biologi antara peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran kuantum dan peta pikiran dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung; (2) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran kuantum dan peta pikiran dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung; (3) terdapat perbedaan hasil belajar biologi antara peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran kuantum dan peta pikiran dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

5. Hasil penelitian Neka, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep IPA Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Abang” dalam e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar. Volume 5. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep IPA antara siswa yang belajar dengan

model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat dibuat beberapa simpulan yaitu: (1) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep IPA antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis lingkungan dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran langsung; (2) terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang berbasis lingkungan dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran langsung; (3) terdapat perbedaan penguasaan konsep IPA antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis lingkungan dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran langsung.

E. Kerangka Pikir

Model *Quantum Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengedepankan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyaman. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendatangkan keefektifan kualitas pembelajaran di kelas dalam hal ini dapat meminimalisir kebosanan peserta didik, menjadikan peserta didik penuh semangat dalam belajar dan kreatif.

Keberhasilan pencapaian kreatifitas belajar dalam kelas salah satunya tergantung dari proses penyelenggaraan pembelajaran yang dilakukan. Seorang pendidik memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik. Oleh sebab itu, kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan pendidik dalam memilih, menyampaikan, menggunakan berbagai sarana, serta fasilitas ataupun strategi, metode dan model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan model yang tepat akan mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan menciptakan proses pembelajaran yang kondusif yaitu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



(Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir)

Keterangan:

Variabel (bebas) X : Model *Quantum Learning*

Variabel (terikat) Y : Keterampilan Berpikir Kreatif

—————> : Pengaruh

Berdasarkan gambar 1. di atas dapat dijelaskan bahwa model *quantum learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan model *quantum learning* sebagai variabel independent (X) dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang dapat mempengaruhi

keterampilan berpikir kreatif sebagai variabel dependen (Y) membuat peserta didik lebih kreatif untuk meningkatkan aktivitas belajar. Semakin sering dilakukan model pembelajaran ini maka aktivitas peserta didik akan menjadi aktif dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik akan semakin meningkat.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pernyataan setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir (Sugiyono, 2012: 96). Terdapat dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hipotesis kosong (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan landasan teori di atas dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

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

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

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *pre-experimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *one-shot case study*. Desain ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan pemberian satu kali perlakuan dan pengukurannya dilakukan satu kali. Ada beberapa macam metode penelitian eksperimen tersebut yaitu *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design* dan *intact-group comparison*. Sugiyono (2012: 109) menyatakan bahwa “penelitian *pre-experimental design* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.”

Subjek	Treatment	Observasi
1 kelompok	X	O

Gambar 2. Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2014: 116)

Keterangan:

X = *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model *quantum learning*.

O = Observasi setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menentukan populasi dan sampel terlebih dahulu. Sugiyono (2012: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 5 Metro Pusat yang terdiri dari dua kelas. Jumlah peserta didik dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Data Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IVA	28
2	IVB	29
	Jumlah	57

Sumber: Tata Usaha Sekolah

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Sugiyono (2012: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan cara *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Sugiyono (2012: 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dari populasi sebanyak 57 peserta didik, peneliti mengambil kelas IVA dengan 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel tersebut didasarkan pada pertimbangan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pendidik kelas IVA menunjukkan bahwa ketercapaian aktivitas belajar peserta didik lebih rendah dibanding kelas IVB. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti menentukan sampel kelas IVA sebagai kelas eksperimen.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen (bebas) pada penelitian ini adalah penggunaan model *quantum learning* yang disimbolkan dengan huruf "X".
2. Variabel dependen (terikat) pada penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif yang disimbolkan dengan huruf "Y".

E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel model *quantum learning*

Model *quantum learning* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dengan segala dinamika yang menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri dan segala keterkaitan, perbedaan, interaksi serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar.

b. Variabel Keterampilan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang dapat menghasilkan sesuatu baru yang bersifat inovatif untuk memecahkan masalah.

2. Definisi Operasional

a. Model *quantum learning* adalah suatu cara pembelajaran dengan mendudukan peserta didik secara nyaman, memasang musik klasik (Mozart, Bach, Bethoven dan Vivaldi) dalam kelas yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster yang memberikan kesan besar dan menonjolkan informasi.

Penerapan model *quantum learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan cara tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna serta meningkatkan sikap positif peserta didik dalam belajar.

- b. Berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang dapat menghasilkan sesuatu baru yang bersifat inovatif untuk memecahkan masalah dengan memupuk ide atau cara baru untuk menghasilkan suatu pemikiran yang berbeda.

Penerapannya dalam kegiatan kreatif melalui proses belajar mengajar, peserta didik dapat dipupuk dan dikembangkan dengan cara berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir asli dan berpikir merinci.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Pelaksanaan penelitian ada beberapa teknik yang peneliti gunakan antara lain:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Sugiyono (2014: 205) berpendapat bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan peserta didik dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Observasi dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat meliputi pengamatan terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh alat indera. Observasi dilakukan untuk mengadakan pencatatan mengenai keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam belajar mengajar di kelas. Sugiyono (2013: 196) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah dokumentasi. Arikunto (2010: 201) menyatakan bahwa dokumentasi asal dari katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Pelaksanaan dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Teknik dokumentasi yang digunakan pada penelitian iniyaitu teknik yang mengumpulkan seluruh kejadian atau foto pada saat melakukan penelitian di SD Negeri 5 Metro Pusat.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap

mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes.

Observasi

Instrumen non-tes berupa observasi pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *quantum learning*. Sugiyono (2015: 172) menyatakan bahwa bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi. Jadi penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Model *Quantum Learning*

No	Sintaks Model <i>Quantum Learning</i>	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1.	Tumbuhkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menggali permasalahan terkait dengan materi yang akan dipelajari. 2. Peserta didik menggunakan pengalaman sebelumnya pada saat awal pembelajaran. 	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
2.	Alami	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik melakukan aktivitas nyata dalam proses pembelajaran. 4. Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan praktikum bersama kelompoknya. 	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

No	Sintaks Model <i>Quantum Learning</i>	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
3.	Namai	5. Peserta didik menyebutkan alat dan bahan praktikum. 6. Peserta didik mencatat langkah-langkah kegiatan praktikum.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
4.	Demonstrasi kan	7. Peserta didik menyampaikan pendapat / hasil diskusi kelompok kepada teman dari kelompok lain. 8. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
5.	Ulangi	9. Peserta didik membuat kesimpulan dari praktikum yang telah dilakukan bersama kelompok. 10. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru apabila masih terdapat materi yang kurang dipahami.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
6.	Rayakan	11. Peserta didik bernyanyi bersama. 12. Peserta didik mengekspresikan keberhasilannya dengan cara bertepuk tangan.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran *quantum learning* pada kelas eksperimen. Adapun lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model *quantum learning* selama proses pembelajaran

terdapat pada (lampiran 16 halaman 124). Skor aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai % yang dicari/diharapkan.

R = skor mentah yang diperoleh peserta didik.

SM = skor maksimum ideal dari aspek yang bersangkutan.

100 = bilangan tetap.

(Purwanto, 2008: 102)

Tabel 6. Kategori Model *Quantum Learning*

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
> 80%	Sangat Aktif
60%-79%	Aktif
50%-59%	Cukup Aktif
< 50%	Kurang Aktif

Sumber: Purwanto (2008)

Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Berpikir Kreatif pada Proses Pembelajaran

No	Aspek Berpikir Kreatif	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1	Berpikir Lancar	1. Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan. 2. Lancar dalam mengemukakan ide pada saat diskusi kelompok.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
2	Berpikir Luwes	3. Memberikan pandangan yang berbeda dari kelompok lain. 4. Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya pada saat diskusi.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

No	Aspek Berpikir Kreatif	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
3	Berpikir Asli	5. Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya. 6. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru.	Observasi	Checklist	Rubrik
4	Berpikir Merinci	7. Melakukan langkah-langkah terperinci dalam praktikum. 8. Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh saat praktikum.	Observasi	Checklist	Rubrik

Tabel 8. Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
> 80%	Sangat Kreatif
60%-79%	Kreatif
50%-59%	Cukup Kreatif
< 50%	Kurang Kreatif

Sumber: Purwanto (2008)

H. Analisis Uji Coba Instrumen Non-tes

1. Uji Validitas Lembar Observasi

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*), yaitu pengujiannya menggunakan kesesuaian antara hasil alat ukur dengan kemampuan yang ingin diukur. Penelitian ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi model *quantum learning* dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik
 N = jumlah responden
 $\sum XY$ = total perkalian skor model *quantum learning* dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik
 $\sum Y$ = jumlah skor keterampilan berpikir kreatif peserta didik
 $\sum X$ = jumlah skor model *quantum learning*
 $\sum X^2$ = total kuadrat skor model *quantum learning*
 $\sum Y^2$ = total kuadrat skor keterampilan berpikir kreatif peserta didik
 (Arikunto, 2008: 72)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Perhitungan uji validitas lembar observasi menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid (TV)
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah (SR)
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah (R)
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang (Sd)
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi (T)
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi (ST)

(Sumber: Arikunto, 2008: 80)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument lembar observasi dilakukan dengan metode

Cronbach Alpha. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2008: 109) adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya indikator

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_1^2 = varians total

Tabel 10. Koefisien Reliabilitas

Kriteria Reliabilitas	Keterangan
-1,00-0,20	Tidak Reliabel (TR)
0,20-0,40	Rendah (R)
0,40-0,60	Sedang (S)
0,60-0,80	Tinggi (T)
0,80-1,00	Sangat Tinggi (ST)

(Sumber: Arikunto, 2008: 110)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu:

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang normal, uji *Chi-kuadrat* (χ^2), menurut Sugiyono (2010: 241), yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

F_0 = Frekuensi yang diobservasi

F_n = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal, sebaliknya apabila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan dua variabel X dengan variabel Y homogen atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

H_o = varians pada tiap kelompok sama (homogen).

H_a = variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F sebagai berikut.

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

s_1^2 = varians terbesar

s_2^2 = varians terkecil

(Sugiyono 2015: 275)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk di uji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 selanjutnya bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima, artinya varians kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak, artinya varians kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Analisis uji regresi linier sederhana pada penelitian ini dilakukan secara manual. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

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

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

Penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh, sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Cara untuk mengetahui model *quantum learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi. Sugiyono (2012: 262) menyatakan bahwa regresi linier sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = nilai yang diprediksikan.

a = konstanta atau bila harga keterampilan berpikir kreatif (Y) jika model *quantum learning* (X) = 0.

b = koefisien regresi.

X = nilai variabel independen.

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b yaitu:

Mencari nilai konstanta:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Mencari nilai konstanta:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah data

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

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

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran di kelas IV, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Bagi Pendidik

a. Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih

optimal dan keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran tersebut dapat meningkat.

- b. Model *quantum learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran pada materi-materi yang membutuhkan proses pemecahan masalah.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah memberikan fasilitas yang mendukung bagi pihak pendidik untuk menggunakan model *quantum learning* dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih terbiasa mengkaji permasalahan dalam disiplin ilmu yang beragam.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model *quantum learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agus N. Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- DePorter, Bobbi & Mike Henarcki. 2002. *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- 2005. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Desia Trisiantari., Marhaeni., Koyan. 2013. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Kemampuan Berbicara dan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Seririt. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Jurusan Pendidikan Dasar. Vol 3*. Sumber: <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 23 Januari 2018.
- Eka Sri Wahyuni., Siti Zulaikha., Ardana. 2014. Pengaruh Penerapan Model *Quantum Learning* Berbasis *Entrepreneur* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kuta Selatan. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Vol 2 No 1*. Sumber: <http://journal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada 23 Januari 2018.
- Hamdayama, Jumanta. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.

- Huda, Miftahul. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Kosasih Nandang dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lapono, Nabisi. 2009. *Bahan Ajar Cetak: Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Neka., Marhaeni., Suastra. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep IPA Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Abang. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar. Vol 5*. Sumber: <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 23 Januari 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purwanto. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna Tirtawati., Budi Adnyana., Manik Widiyanti. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*) dan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA Vol 4*. Sumber: <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 26 November 2017.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2009. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon FKIP UNS Surakarta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Wahid. 2005. *Statistik Non-Parametrik*. Yogyakarta: Andi.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya Manuaba., Rai Astuti., Ardana. 2013. Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus III Kerobokan Bandung. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 1*. Sumber: <http://journal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada 23 Januari 2018.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Wycoff, Joyce. 2003. *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Bandung: Kaifa.