

MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI METODE QUANTUM LEARNING TEKNIK MEMORI DENGAN PERMAINAN WHISPERING

Catur Nurrochman Oktavian

SMP Negeri 1 Kemang, Jalan Kampung Kandang, Kec. Kemang Kab. Bogor, Jawa Barat.
E_mail: catur.oktavian@gmail.com

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas ini didasari oleh rendahnya minat dan hasil belajar IPS siswa Kelas VII-6 di SMP Negeri 1 Kemang. Data penelitian dikumpulkan melalui angket minat belajar, hasil pengamatan (observasi), wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian memberikan kesimpulan: terjadi peningkatan hasil belajar setelah tindakan pada siklus kedua. Terdapat 31 orang peserta didik berhasil memperoleh nilai mencapai KKM sebesar 70, hanya enam orang peserta didik yang belum berhasil mencapai nilai KKM. Minat belajar juga mengalami peningkatan namun hanya berkategori cukup. Minat belajar peserta didik sedikit meningkat setelah mengikuti pembelajaran diantaranya terlihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran IPS dengan menerapkan permainan *whispering* memiliki keunggulan untuk membantu daya ingat peserta didik dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam mengelola, mengorganisasikan, dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif di kelas. Kendala-kendala yang ditemui dalam implementasi metode *quantum learning* dengan permainan *whispering* adalah membutuhkan alokasi waktu, keleluasaan tempat, dan keterampilan guru yang cukup agar dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: Quantum Learning, Whispering, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Munculnya anggapan dari peserta didik bahwa IPS sebagai pelajaran yang kurang menarik, menjenuhkan, dan membosankan sehingga rendahnya minat mereka mengikuti proses pembelajaran yang berakibat perolehan hasil belajarnya rendah. Akar masalah munculnya anggapan tersebut karena pembelajaran dilakukan tidak menekankan pada proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk itu perlu dikembangkan model, pendekatan, metode, dan teknik dalam pembelajaran, untuk meningkatkan minat dan menghasilkan hasil belajar

sesuai target ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan rata-rata penilaian harian hasil belajar kognitif IPS di kelas VII - 6 semester ganjil tahun 2017/2018 SMP Negeri 1 Kemang, diketahui rata-rata hanya 50% dari 37 peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Padahal keberhasilan ketuntasan belajar klasikal aspek kognitif apabila 85% peserta didik mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPS peserta didik masih rendah. Bahkan berdasarkan Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil IPS di kelas VII - 6 hanya 10

orang (27%) dari 37 peserta didik di kelas yang mencapai nilai KKM.

Hal ini membawa konsekuensi dibutuhkan suatu upaya peningkatan pelayanan pendidikan oleh guru melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang bermutu agar terjadi peningkatan hasil belajar di kelas. Salah satu strategi dan metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda adalah metode *Quantum Learning* Dengan Teknik Memori Melalui Permainan *Whispering*.

Quantum Learning memberikan kiat-kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses yang dapat menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat (Kristina, 2010). *Quantum Learning* merupakan metode belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan segala potensi yang ada dalam diri peserta didik agar dapat berguna bagi peserta didik itu sendiri (DePorter & Hernacki, 2003). *Quantum Learning* akan berlangsung dengan syarat menggunakan rancangan pembelajaran yang tepat. Pembelajaran *Quantum Learning* dirancang dengan kerangka TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan).

Salah satu teknik belajar dalam *Quantum Learning* adalah teknik memori yang merupakan cara agar dapat mengingat dengan baik setiap informasi yang baru muncul yang akan disimpan pada memori. Dalam menggunakan teknik memori pada metode *Quantum Learning*, terdapat banyak cara yang

dapat digunakan guru dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan permainan. *Whispering* merupakan jenis permainan menyenangkan yang menyampaikan pesan berupa konsep-konsep pelajaran secara berantai kepada setiap anggota dalam kelompok dengan cara membisikkan pesan tersebut dari penerima awal hingga penerima pesan di akhir.

Pembelajaran merupakan tahapan suatu proses belajar yang sistematis dan dalam pelaksanaannya bertujuan supaya peserta didik memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kemampuan menerapkan suatu konsep yang diperoleh dalam belajar. Dalam konsep belajar tersebut, membangun pengetahuan didasarkan oleh pengalaman manusia dalam menghadapi sejumlah fenomena atau fakta, maka pengetahuan akan terbangun dari sekumpulan fakta-fakta. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu menekankan asas *meaningful* dan *joyful learning* yang dimaksudkan sebagai pembelajaran yang memiliki makna dan menyenangkan dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran (*student centered*), diharapkan peserta didik aktif melakukan aktifitas belajar, baik secara individu maupun kelompok dan belajar mengkomunikasikan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan “berenergi” maka akan membuat suasana kelas menjadi “bercahaya”. Hal ini yang diistilahkan oleh De Porter & Mike Hernacki (2003) sebagai pembelajaran *quantum* untuk menyebutkan adanya interaksi

pembelajaran yang berenergi antara guru dan peserta didik sehingga dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih “bercahaya”, peserta didik dapat belajar dengan riang gembira, semangat dan menularkan energi positif.

Quantum Learning merupakan metode belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan segala potensi yang ada dalam diri peserta didik agar dapat berguna bagi peserta didik itu sendiri (De Porter & Hernacki, 2003). *Quantum Learning* memberikan kiat-kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses yang dapat menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat (Kristina, 2010 : 30).

Salah satu konsep-konsep kunci *Quantum Learning* dalam strategi pembelajaran adalah melalui simulasi atau permainan. Menurut Sugiyanto (2010), terdapat beberapa karakteristik umum membentuk pembelajaran quantum (*quantum learning*), diantaranya: Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran quantum. Pembelajaran quantum menekankan pada percepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang ada dalam proses pembelajaran harus dihilangkan. Selain itu, pembelajaran quantum berlangsung secara alamiah dan wajar, bukan artifisial atau keadaan yang dibuat-buat. Kealamiah dan kewajaran akan menimbulkan suasana

nyaman, segar, sehat, rileks, santai dan menyenangkan, sedangkan keartifisialan atau sesuatu yang dibuat-dibuat akan menimbulkan suasana tegang, kaku, dan membosankan.

Adapun langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran quantum yaitu dengan cara: 1) Kekuatan Ambak, 2) Penataan lingkungan belajar, 3) Memupuk sikap juara, 4) Bebaskan gaya belajarnya, 5) Membiasakan mencatat, 6) Membiasakan membaca, 7) Jadikan anak lebih kreatif, 8) Melatih kekuatan memori anak.

Pembelajaran quantum mengakui adanya keragaman gaya belajar peserta didik sehingga dikembangkannya aktifitas-aktifitas pembelajaran yang beragam melalui penggunaan bermacam-macam teknik dan metode pembelajaran. Dalam *Quantum Learning* terdapat beberapa teknik belajar, salah satunya ialah teknik memori. Teknik memori sendiri adalah cara bagaimana agar kita dapat mengingat dengan baik setiap informasi yang baru yang disimpan pada memori. Ketika seorang guru menggunakan metode *Quantum Learning*, ada banyak cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu melalui permainan. *Whispering* merupakan salah satu permainan menyenangkan berupa penyampaian pesan kepada teman secara berantai dengan cara membisikkan pesan tersebut dari penerima awal hingga penerima akhir.

Seseorang dalam melakukan sesuatu atau melaksanakan aktivitas tentu didasari oleh alasan tertentu. Melakukan suatu aktivitas tanpa suruhan

atau keterpaksaan tentu lebih disukai. Karena tanpa adanya paksaan, seseorang lebih menikmati melakukan sesuatu. Melakukan sesuatu bergairah tinggi tentu didasari kesukaan, keinginan, atau minat yang besar. Senada dengan yang dikemukakan Syah (2010) bahwa kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu dinamakan dengan minat. Pendapat lain mengatakan bahwa minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antardiri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Djaali, 2006). Jadi minat didasarkan penerimaan, bukan suatu paksaan. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan lebih memiliki perhatian dan keinginan terhadap subyek tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu hal atau suatu aktivitas. Peserta didik yang berminat terhadap sesuatu pelajaran cenderung memperhatikan pelajaran tersebut dengan senang karena dianggap memiliki keterikatan emosi dan sesuai dengan kebutuhan dirinya. Minat memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan keberhasilan belajar peserta didik, karena mereka yang berminat akan lebih aktif dan menambah kegiatan belajarnya dengan keinginan mereka sendiri, tanpa paksaan dari orang lain.

Belajar menurut Suyono & Hariyanto (2012) adalah suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam

konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, maka belajar adalah untuk mengetahui (*learning to know*) berkaitan dengan perolehan pengetahuan dan pemanfaatan pengetahuan. Sedangkan hasil belajar menurut Sudjana (1992) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil evaluasi pembelajaran peserta didik pada konsep-konsep IPS sesuai KI dan KD pembelajaran kelas VII di semester genap berupa penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai indikator yang ditetapkan. Berkaitan dengan prestasi atau kemampuan siswa yang diperoleh setelah hasil belajar, Bloom (Sudjana, 1992) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan evaluasi atau tes, kemudian hasil tes dinilai oleh guru. Hasil pengukuran dan penilaian (evaluasi) tidak hanya berguna untuk menilai penguasaan siswa atas berbagai hal yang pernah diajarkan melainkan juga untuk memberikan gambaran tentang pencapaian program-program pendidikan secara lebih menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan pendekatan kualitatif, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII-6

SMP Negeri 1 Kemang yang berjumlah 37 orang peserta didik.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Sukardi, 2007 : 2012).

Instrumen penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu angket minat belajar peserta didik menggunakan angket menggunakan *skala likert* dari skor terendah sampai skor tertinggi dari skor 1 sampai skor 5, tes hasil belajar, dan instrumen penunjang digunakan pedoman observasi pembelajaran di lingkungan kelas, dan wawancara terhadap peserta didik. Kemudian data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif.

Menurut Sudijono (2011 : 81), skor angket minat belajar setiap peserta didik dihitung setiap pertemuan digunakan rumus dengan cara menjumlahkan data perolehan angket minat belajar dan lembar observasi minat belajar setiap peserta didik dibagi dengan jumlah data, dengan rumus sebagai berikut: $MBPD = \frac{AMB + LMB}{2}$

Keterangan:

MBPD= Minat Belajar Peserta didik

AMB= Skor perolehan angket minat belajar peserta didik

LMB= Skor perolehan lembar observasi minat belajar peserta didik

Sedangkan untuk mencari rerata minat belajar peserta didik di akhir siklus, dengan cara menjumlahkan data skor perolehan minat belajar peserta didik di setiap pertemuan pada setiap siklus dibagi dengan jumlah data digunakan rumus sebagai berikut:

$$RMBPD = \frac{\sum MBS}{n}$$

Keterangan:

RMBPD= Rerata minat belajar peserta didik

ΣMBS = Jumlah skor perolehan minat belajar di setiap pertemuan

n = Banyaknya pertemuan

Adapun penggolongan kriteria minat belajar peserta didik, menurut Arikunto dan Abdul Jabar (2010 : 35) dengan mencari rentang bilangan dari pengurangan dari skor minimal (20) terhadap skor maksimal (100) minat belajar peserta didik maka diperoleh rentang bilangan sebesar 80. Rentang bilangan tersebut kemudian dibagi menjadi tiga dikarenakan peneliti ingin menggolongkan kriteria minat belajar menjadi tiga kriteria, maka menghasilkan interval kelas sebesar 26, 67. Adapun hasil penggolongan kriteria minat belajar sebagai berikut:

Tabel Kriteria Minat Belajar Peserta Didik

No	Rentang	Kriteria
1.	73,35 - 100	Tinggi
2.	46,7 - 73,34	Cukup
3.	20 - 46,67	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Siklus I

Dalam siklus pertama dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dengan materi pembelajaran kegiatan ekonomi disampaikan tentang konsep produksi, konsumsi, dan distribusi. Selain konsep disampaikan pula contoh-contoh penerapannya di masyarakat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan awal diawali dengan guru mengajak berdoa bersama dan melakukan presensi. dalam kegiatan awal guru juga menjelaskan materi yang akan dipelajari dan mengajak peserta didik bermain games agar menambah semangat peserta didik mendengarkan penjelasan guru.

Guru menerangkan berbagai konsep kegiatan ekonomi dan

penerapannya di kehidupan. Peserta didik terlihat memperhatikan dan menyimak ketika guru menyampaikan materi menggunakan tayangan multimedia. Peserta didik juga diberi kesempatan oleh guru untuk mengamati dan bertanya terkait materi kegiatan ekonomi.

Setelah penjelasan dari guru selesai, peserta didik dijelaskan bahwa seusai pembelajaran akan dilanjutkan dengan permainan *whispering*. Guru melanjutkan kegiatan belajar mengajar dengan menerangkan tata cara permainan *Whispering* yang menjadi bagian dari pembelajaran *quantum* sebagai berikut:

Tabel Tata Cara Permainan *Whispering*

No	Kegiatan Pembelajaran Permainan <i>Whispering</i>
1	Guru telah menyiapkan deretan kata-kata yang berisi konsep-konsep atau teori-teori yang harus diingat oleh peserta didik.
2	Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok. Dalam satu kelompok beranggotakan 4 hingga 5 orang.
3	Setelah dibentuk kelompok, selanjutnya peserta didik harus berkumpul secara berkelompok.
4	Dari keseluruhan kelompok yang ada, selanjutnya guru akan mengundi kelompok mana yang bermain terlebih dahulu. Jika sudah ditentukan urutan tampil atau bermainnya kelompok, maka selanjutnya kelompok yang mendapatkan undian pertama harus segera ke depan untuk bermain.
5	Cara permainannya sangat mudah yaitu dengan membisikkan kata atau kalimat dari satu anggota regu ke anggota yang lain.
6	Guru memperlihatkan selebar kartu yang berisi definisi, konsep, ataupun teori yang berkenaan dengan materi IPS kepada anggota kelompok yang berdiri paling depan.
7	Tugas selanjutnya, anggota tersebut harus mengingatnya dalam waktu 30 detik, kemudian dia harus membisikannya kepada teman anggota kelompok kedua yang berdiri tepat di belakangnya.
8	Begitu pula seterusnya, peserta didik saling membisikkan definisi, konsep, atau pun teori tadi hingga pada anggota terakhir.

-
- 9 Sampai dengan anggota kelompok yang terakhir, maka dia harus menyebutkan kata atau kalimat yang telah dibisikan oleh temannya. Apakah kata-kata berupa konsep atau teori sama dengan yang diberikan oleh guru atau berbeda.

 - 10 Jika peserta didik yang terakhir salah menyebutkan definisi, konsep, atau teori tersebut, maka tugas guru adalah mengecek kesalahan tersebut dimulai dari anggota yang mana. Apakah dari anggota keempat, ketiga, kedua, atau bahkan dari anggota yang pertama.

 - 11 Terakhir, guru melakukan konfirmasi dan kesimpulan.
Kegiatan inti diakhiri dengan guru memberi penguatan kepada peserta didik mengenai materi pelajaran hari ini.
-

Dalam observasi peserta didik, yang diamati adalah minat belajar kegiatan belajar mengajar IPS, terutama pada materi kegiatan ekonomi. Hasil observasi minat belajar peserta didik pada siklus pertama digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus kedua. Selain menggunakan lembar observasi minat belajar peserta didik, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat belajar peserta didik. Peneliti juga mendokumentasikan aktivitas peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Selain mengamati minat belajar peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, di waktu istirahat juga dimanfaatkan peneliti dengan melakukan wawancara terhadap kelompok-kelompok permainan *whispering* mengenai respon mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dari hasil wawancara yang diperoleh dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, peserta didik merasa senang dan tidak bosan ketika guru melakukan permainan *whispering*. Para peserta didik yang diwawancarai mengatakan dapat lebih mudah mengingat materi pelajaran kegiatan

ekonomi. Namun juga terdapat peserta didik yang mengatakan bahwa merasa tidak suka karena mendapat giliran terakhir sehingga konsep yang disampaikan terkadang tidak utuh. Guru juga menanyakan kegiatan yang dilakukan peserta didik di saat belum mendapat giliran. Para peserta didik cenderung menjawab mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan kelompok lain yang sedang bermain.

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode *Quantum Learning* melalui permainan *Whispering* oleh guru. Guru melakukan apersepsi pelajaran dan memotivasi peserta didik dengan mengajak bernyanyi bersama dan menyuarakan yel-yel. Selain itu, sebelum guru menjelaskan materi juga telah mempersiapkan media yang akan digunakan dan bahan ajar sesuai materi pelajaran. Guru juga telah dapat mengkondisikan kelas, melakukan urutan tahapan pembelajaran dengan baik, dan mengelola kelas dengan baik melalui peneguran terhadap peserta didik yang tidak memperhatikan maupun sedang bermain sendiri ketika guru

menjelaskan. Terlihat masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri dan kurang bersemangat mengikuti petunjuk guru.

Dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus pertama, dilakukan tes hasil belajar. Tes dilakukan untuk mengukur sejauhmana peningkatan skor hasil belajar setelah dilakukan tindakan selama siklus pertama. Terdapat peningkatan skor hasil belajar berdasarkan hasil pre dan pos tes. Tetapi masih sangat sedikit peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Tercatat hanya 12 orang dari 37 peserta didik yang

mencapai ketuntasan. 25 orang peserta didik belum mencapai ketuntasan.

Setelah pertemuan kedua di siklus pertama, guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus pertama. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus pertama dan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus kedua. Berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap peserta didik maupun dari catatan penelitian observer maka refleksi dari siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Hasil Refleksi Siklus Pertama

No	Hasil Refleksi	Rekomendasi
1.	Peserta didik masih kurang semangat dan mengikuti instruksi ketika diberi tugas membuat yel-yel oleh guru. Kegiatan yang seharusnya dikerjakan berdiskusi secara berkelompok, tetapi kebanyakan peserta didik masih mengerjakannya secara mandiri.	Guru menambah fokus pengawasan terhadap peserta didik.
2.	Beberapa peserta didik masih terlihat asyik bermain sendiri, tidak memperhatikan intruksi guru sehingga guru harus berulang kali menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan permainan whispering. Peserta didik masih belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan melalui permainan	Guru menjelaskan kembali tahapan pembelajaran menggunakan permainan whispering dengan penekanan agar peserta didik mempersiapkan yel-yel di luar waktu pembelajaran.
3.	Masih sedikit peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM.	Guru perlu mengevaluasi pembelajaran hingga proses penilaian.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan kedua di pertemuan pertama, materi

pembelajaran yang disampaikan tentang kegiatan konsumsi terkait kegiatan ekonomi rumah tangga keluarga, kegiatan ekonomi perusahaan, kegiatan ekonomi negara. Selain konsep,

disampaikan pula contoh-contoh penerapannya di masyarakat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

Kegiatan awal di kedua pertemuan selalu diawali guru dengan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dan kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pada kegiatan awal, guru juga menjelaskan materi yang akan dipelajari dan mengajak peserta didik bermain games dan menyuarakan yel-yel masing-masing kelompok agar menambah semangat peserta didik sebelum mendengarkan penjelasan guru.

Dalam kegiatan inti, peserta didik selalu diberikan kesempatan oleh guru untuk mengamati dan bertanya terkait materi kegiatan ekonomi rumah tangga, kegiatan ekonomi perusahaan, dan kegiatan ekonomi negara yang ditampilkan dengan gambar melalui tayangan in focus. Guru menerangkan berbagai konsep kegiatan ekonomi di kehidupan sehari-hari. Peserta didik sudah mulai konsentrasi memperhatikan penjelasan guru dan hanya sedikit sekali yang masih suka bermain dan mengganggu teman sebangkunya.

Setelah penjelasan dari guru selesai, peserta didik diberikan penjelasan kembali bahwa mereka akan kembali melaksanakan permainan *whispering* sesuai guru menerangkan. Guru melanjutkan kegiatan belajar mengajar dengan menerangkan tata cara permainan *whispering* yang menjadi bagian dari pembelajaran *quantum learning*.

Kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan penutup yaitu memberikan simpulan pelajaran. Selain itu, peserta didik mengerjakan lembar pos tes yang dibagikan oleh guru. Ketika mengerjakan soal evaluasi ada beberapa peserta didik bertanya kepada guru. Kegiatan diakhiri guru dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Dalam observasi peserta didik di siklus kedua, diamati perkembangan minat belajar kegiatan belajar mengajar IPS, terutama pada materi kegiatan ekonomi rumah tangga, perusahaan, dan negara. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa minat belajar peserta didik pada siklus kedua telah terjadi peningkatan, meskipun tidak terlalu besar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada siklus kedua, peserta didik secara umum merasa senang dan tidak bosan ketika guru melakukan permainan *whispering*. Para peserta didik mengatakan lebih mudah mengingat materi pelajaran kegiatan ekonomi. Namun ada juga peserta didik yang mengatakan bahwa mereka merasa bosan karena kelompoknya tidak berhasil menyelesaikan rangkaian konsep yang dibisikkan dari pembisik pertama hingga terakhir. Mereka yang merasa bosan ingin kelompoknya ditukar dengan beberapa orang yang berhasil dan terlihat pandai ketika permainan berlangsung.

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode *Quantum Learning* melalui permainan *Whispering* oleh guru. Guru melakukan apersepsi pelajaran dan

memotivasi peserta didik dengan mengajak bernyanyi bersama dan menyuarakan yel-yel. Selain itu, sebelum guru menjelaskan materi guru juga mengkondisikan kelas, memastikan agar peserta didik melakukan urutan tahapan pembelajaran dengan baik. Penguasaan dan pengelolaan kelas juga dilakukan dengan baik melalui peneguran terhadap peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru maupun sedang bermain sendiri atau bercanda dengan temannya ketika guru menjelaskan. Terlihat masih ada beberapa peserta didik yang kurang bersemangat mengikuti petunjuk guru. Untuk anak yang kurang semangat ini, guru melakukan bimbingan khusus dengan berdialog untuk mengetahui penyebab masalahnya sehingga dapat dicarikan solusi agar lebih baik dalam mengikuti kegiatan.

Dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus kedua, dilakukan tes

hasil belajar. Berdasarkan hasil tes, terdapat peningkatan skor hasil belajar dari hasil pre dan pos tes pada siklus kedua. 31 peserta didik telah berhasil memperoleh nilai mencapai KKM sebesar 70. Dan hanya enam orang peserta didik yang belum berhasil mencapai nilai KKM.

Setelah pertemuan kedua di siklus kedua, guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus kedua. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana keterlaksanaan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus kedua dan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus selanjutnya (jika masih ada). Berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap peserta didik maupun dari catatan penelitian observer maka refleksi dari siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Hasil Refleksi Siklus Kedua

No	Hasil Refleksi	Rekomendasi
1.	Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan tatalaksana permainan whispering sebagai bagian dari penerapan metode quantum learning. Peserta didik sudah terlihat semangat dan mau menjalankan intruksi guru dengan baik ketika diberi tugas membuat yel-yel oleh guru. Peserta didik sudah mulai terlihat mandiri bekerja dalam kelompok.	Guru memperbaiki lagi kekurangan yang masih ada dan memperbanyak persiapan permainan ice breaking atau pun yel-yel.
2.	Sudah berkurang peserta didik yang asyik bermain sendiri, atau tidak memperhatikan intruksi guru sehingga guru tidak perlu lagi berulang kali menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan permainan whispering. Peserta didik sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan melalui permainan whispering	Guru memperagakan tahapan pembelajaran menggunakan permainan whispering dengan penekanan agar peserta didik mempersiapkan berkompetisi

-
- | | |
|--|--|
| 3. Peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sudah lebih dari 75%. Hanya enam orang peserta didik dari 37 orang peserta didik di kelas yang belum mencapai nilai KKM. | Guru tidak perlu melanjutkan proses tindakan berikutnya. |
|--|--|
-

Salah satu konsep kunci quantum learning dalam strategi pembelajaran adalah melalui simulasi atau permainan. Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran quantum. Pembelajaran quantum menekankan pada percepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang ada dalam proses pembelajaran harus dihilangkan. Selain itu, pembelajaran quantum berlangsung secara alamiah dan wajar, bukan artifisial atau keadaan yang dibuat-buat. Kealamiahannya dan kewajaran akan menimbulkan suasana nyaman, segar, sehat, rileks, santai dan menyenangkan, sedangkan keartifisialannya atau sesuatu yang dibuat-buat akan menimbulkan suasana tegang, kaku, dan membosankan.

Untuk melatih kekuatan memori anak salah satunya melalui teknik memori. Teknik memori sendiri adalah cara bagaimana agar kita dapat mengingat dengan baik setiap informasi yang baru yang disimpan pada memori. Teknik memori yang digunakan salah satunya melalui permainan *Whispering* yaitu salah satu permainan menyenangkan berupa penyampaian pesan kepada teman secara berantai dengan cara membisikkan pesan tersebut

dari penerima awal hingga penerima akhir.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus pertama, peserta didik terlihat belum terbiasa melakukan permainan *whispering*. Hal ini sudah dapat diprediksi sebelumnya. Karena peserta didik masih terbiasa belajar dengan mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik yang belajar dengan guru sebagai pusat (*teacher centered*) hanya akan menganggap bahwa permainan *whispering* yang dilakukan tidak mengandung unsur belajar. Padahal pesan yang dibisikkan dari penyampai pertama hingga terakhir, mengandung konsep-konsep materi pelajaran. Jika peserta didik mampu melakukan dengan baik dan benar maka sebenarnya secara tidak langsung mereka sudah belajar menyimpan informasi yang diterima. Selain itu ditambah dengan cara berkompetisi antar kelompok dan membuat yel-yel penyemangat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan riang gembira. Peserta didik perlu membiasakan melakukan permainan ini dengan penjelasan tahapan yang jelas dan sistematis dari guru. Dilengkapi simulasi terlebih dahulu merupakan jalan baik yang perlu ditempuh guru agar peserta didik memahami tahapan permainan ini dengan baik dan mampu menerapkannya. Pemahaman peserta didik bahwa belajar hanya melalui

proses mendengarkan penjelasan satu arah dari guru saja perlu diluruskan.

Peserta didik masih kurang semangat dan mengikuti intruksi ketika diberi tugas membuat yel-yel oleh guru. Kegiatan yang seharusnya dikerjakan berdiskusi secara berkelompok, tetapi kebanyakan peserta didik masih mengerjakannya secara mandiri. Beberapa peserta didik masih terlihat asyik bermain sendiri, tidak memperhatikan intruksi guru sehingga guru harus berulang kali menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan permainan whispering. Suasana kelas masih belum kondusif. Peserta didik yang belum mendapat giliran permainan masih asyik ngobrol dan bercanda dengan teman sekelompoknya dibandingkan memperhatikan penjelasan guru dan berlangsungnya permainan kelompok lain.

Di siklus kedua, Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan tatalaksana permainan whispering sebagai bagian dari penerapan metode quantum learning. Peserta didik sudah terlihat semangat dan mau menjalankan intruksi guru dengan baik ketika diberi tugas membuat yel-yel oleh guru. Peserta didik sudah mulai terlihat mandiri bekerja dalam kelompok. Sudah berkurang peserta didik yang asyik bermain sendiri, atau tidak memperhatikan intruksi guru sehingga guru tidak perlu lagi berulang kali menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan permainan whispering. Peserta didik sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan melalui permainan whispering. Tetapi berdasarkan catatan penelitian di lapangan dan hasil

wawancara dengan peserta didik, permainan ini akan lebih menarik apabila dilakukan di luar kelas. Sehingga peserta didik dapat lebih bebas berekspresi saat berkompetisi. Permainan ini perlu dimodifikasi agar tidak membosankan apabila dilakukan berulang-ulang. Deretan kata-kata yang dibisikkan pun tidak boleh terlalu panjang, agar mudah diingat dan disampaikan dari penerima pesan pertama hingga penerima pesan terakhir.

Berdasarkan hasil pengukuran minat para pra siklus didapatkan hasil bahwa rerata minat belajar peserta didik 33, 87 yang tergolong rendah berdasarkan kriteria minat belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini. Setelah siklus pertama selesai dilaksanakan didapatkan hasil pengukuran minat belajar sebesar 44,80. Telah terjadi peningkatan tetapi masih tergolong kriteria minat belajar rendah. Setelah dianalisa berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus pertama, hal ini dapat disebabkan karena peserta didik belum terbiasa melakukan permainan ini. Peserta didik masih belum lancar dalam melaksanakan tatalaksana permainan sesuai arahan guru.

Setelah dilakukan evaluasi pada siklus pertama, dilakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus kedua. Hasil pengukuran minat belajar pada siklus kedua menunjukkan sedikit peningkatan menjadi 46,84. Pencapaian minat belajar ini tergolong kriteria cukup. Minat belajar peserta didik tergolong cukup dalam pembelajaran IPS menggunakan metode quantum learning teknik memori melalui

permainan *whispering*. Setelah dilakukan *cross check* pada lembar observasi keterlaksanaan, catatan penelitian, dan hasil wawancara, peserta didik mulai terbiasa melaksanakan permainan ini dan sudah mulai dapat bekerjasama dengan baik dengan kelompoknya. Sudah tidak banyak terlihat peserta didik yang bermain dan bercanda sendiri dengan teman sebangku maupun sekelompoknya. Peserta didik sudah lebih baik dalam memusatkan perhatian dan menjalankan intruksi guru dengan baik. Peserta didik mulai menunjukkan respon positif dalam menjalankan aktivitas pembelajaran.

Hasil belajar setelah tindakan dilakukan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan skor dari hasil pre dan pos tes. Terdapat 31 orang peserta didik berhasil memperoleh nilai mencapai KKM sebesar 70. Dan hanya enam orang peserta didik yang belum berhasil mencapai nilai KKM. Nampak peserta didik sudah mulai terbiasa dengan tatalaksana permainan *whispering* sebagai bagian dari penerapan metode *quantum learning*. Peserta didik sudah terlihat semangat dan mau menjalankan intruksi guru dengan baik ketika diberi tugas membuat yel-yel oleh guru. Peserta didik sudah mulai terlihat mandiri bekerja dalam kelompok. Peserta didik lebih baik dalam memusatkan perhatian dalam pembelajaran. Sudah tidak terlihat peserta didik yang asyik bermain sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat

ditarik beberapa simpulan penelitian secara keseluruhan sesuai dengan permasalahan penelitian yang dikemukakan sebagai berikut:

Penerapan pembelajaran *Quantum Learning* teknik memori melalui permainan *Whispering* dalam pembelajaran IPS mendapatkan respon yang cukup positif dari peserta didik, karena dapat memotivasi peserta didik melalui permainan kompetisi yang menantang dan memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan kerjasama, percaya kepada diri sendiri dan teman sekelompok. Terjadi sedikit peningkatan aktifitas peserta didik, terlihat dari keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri dalam penyelesaian tahapan-tahapan permainan selama proses pembelajaran. Secara umum, peserta didik menganggap bahwa penerapan metode *quantum learning* teknik memori melalui permainan *whispering* sebagai sesuatu yang berbeda dari pembelajaran yang sering dilakukan guru pada umumnya, yaitu penggunaan metode ceramah yang lebih dominan dalam penyampaian konsep-konsep dan kurang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kendala-kendala yang ditemui dalam penerapan metode pembelajaran *quantum learning* teknik memori melalui permainan *whispering* diantaranya membutuhkan alokasi waktu dan persiapan yang baik agar dapat berjalan lancar sesuai rencana. Keterbatasan alokasi waktu dan efisiensi waktu merupakan kelemahan dalam penerapan metode pembelajaran ini. Selain itu, keterampilan dan pengelolaan

guru terhadap metode pembelajaran *Quantum Learning* juga amat diperlukan agar implementasi permainan berjalan efektif. Peran guru amat strategis agar dapat menerapkan metode pembelajaran secara efektif, karena metode quantum learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Minat belajar nampak meningkat setelah mengikuti pembelajaran terlihat dari hasil observasi dan angket minat belajar peserta didik di antaranya terlihat dari keaktifan, keceriaan, perhatian, kolaborasi, dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Minat belajar yang mulai terbentuk bukanlah sesuatu yang bersifat statis, tetapi membutuhkan upaya terus menerus dari guru melalui penciptaan situasi belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Terdapat 31 orang peserta didik berhasil memperoleh nilai mencapai KKM sebesar 70. Dan hanya enam orang peserta didik yang belum berhasil mencapai nilai KKM.

DAFTAR RUJUKAN:

Arikunto, Suharsimi & Abdul Jabar, Cepi Safruddin. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2003. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
Djaali. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Kristina, Elisabet Lilis Setyowati. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi/Akuntansi Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Sudjana, Nana. 1992. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.