

**PENGARUH PELATIHAN *QUANTUM LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN
MINAT BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN PONJONG II
GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA**



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi

Disusun oleh :

Nadea Zulfa Khirunnisa

13710066

Dosen Pembimbing:

Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psikolog

NIP 19750910 2000501 2 003

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nadea Zulfa Khairunnisa

NIM : 13710066

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Judul Skripsi : Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar IPA
di SD N Ponjong II GunungKidul Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya penelitian saya sendiri. Karya ini tidak berisi materi-materi orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya jadikan acuan serta dengan merujuk sumber dan mengikuti tata cara etika penelitian yang ada dan tertulis dalam daftar pustaka. Apabila ditemukan bagian yang menunjukkan bahwa saya telah melakukan plagiasi saya siap untuk menerima konsekuensi sesuai dengan aturan yang ada di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta, 6 Desember 2017

Yang menyatakan



Nadea Zulfa Khairunnisa

NIM 13710066

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, menganalisa, dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing, saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Nadea Zulfa Khairunnisa

NIM : 13710066

Prodi : Psikologi

Judul : Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar IPA di SD N Ponjong II GunungKidul Yogyakarta

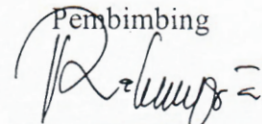
Telah diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana starta satu Psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah. Demikian atas perhatiannya terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 6 Desember 2017

Pembimbing



Rachmy Diana, S.Psi., M.Psi

19750910 2000501 2 003



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-43/Un.02/DSH/PP.00.9/02/2018

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PELATIHAN QUANTUM LEARNING TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD N PONJONG II GUNUNGGIDUL YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **NADEA ZULFA KHAIRUNNISA**
Nomor Induk Mahasiswa : **13710066**
Telah diujikan pada : **Selasa, 09 Januari 2018**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Raden Rachmy Diana, S. Psi., M.A., Psi.
NIP. 19750910 200501 2 003

Penguji I

Benny Herlena, S.Psi., M.Si.
NIP. 19751124 200604 1 002

Penguji II

Zidni Imnawan Muslimin, S.Psi, M.Si
NIP. 19680220 200801 1 008

Yogyakarta, 09 Januari 2018

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP. 19680416 199503 1 004

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan

(QS Al - Insyirah: 6)

Dunia memang menghadirkan rona-rona kehidupan, hanya bagaimana kita memilih jalan keadilan dan kejujuran diantara jalan lain

(Nadea Zulfa Khairunnisa)

Lihat lebih dekat suatu peristiwa, dan kau akan mengerti makna yang tersembunyi didalamnya

(Nadea Zulfa Khairunnisa)

Bukan seberapa hebat diri kita dihadirkan dikehidupan, namun seberapa besar manfaat yang dapat kita berikan kepada sesama makhluk Tuhan

(Nadea Zulfa Khairunnisa)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH TERUNTUK:

Allah SWT atas segala nikmat dan curuhan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat berkarya dan memaknai kehidupan

Yang tercinta kedua orang tua yang telah mencurahkan kasih sayang, bimbingan, dan do'a yang tiada henti

Kakakku tercinta dan Keponakan (Sheryl Deavika Alkhairina) atas dukungan dan perhatian selama ini

Semua pihak yang senantiasa memberikan nasehat sehingga diri ini dapat berproses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum.wr.wb

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas ridha dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam peneliti panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya hijrah dari kegelapan menuju cahaya iman dan islam.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta” dengan lancar dan tanpa halangan yang berarti. Selanjutnya, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
2. Bapak Dr. Mustadin S.Psi., M.Si selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Sosal dan Humaniora
3. Ibu Mayrena Nurwardani., M.Psi., selaku selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan nasehat dan arahan kepada peneliti
4. Ibu Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan saran, dukungan, serta masukan yang membangun selama proses penyelesaian skripsi.
5. Bapak Benny Herlena, S.Psi., M.Si selaku Pembahas dan Penguji I skripsi yang telah menyempatkan waktunya disela-sela kesibukan untuk membimbing dan memberikan masukan demi kebaikan peneliti dalam penelitian skripsi. Terimakasih atas segala

dukungan dan arahan Bapak selama ini. Semoga Allah membalas semua kebaikan Bapak.

6. Bapak Zidni Immawan Muslimin, S.Psi., M.Si atas kesediaan Bapak untuk menjadi penguji dalam skripsi ini. Terimakasih atas waktu serta arahan yang membangun demi perbaikan penelitian skripsi yang peneliti lakukan. Semoga Allah membalas semua kebaikan Bapak selama ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi yang telah memberikan bekal ilmu selama peneliti menjalani perkuliahan di Psikologi.
8. Bapak Sukanto., S.Sos., M.Si dan seluruh jajaran TU Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasional serta dukungan kepada peneliti.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suwarno dan Ibu Retno Sumaryanti yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta tidak pernah lelah dalam membimbing dan mendidik selama hayat peneliti. Terimakasih atas doa-doa yang tulus serti kasih sayang yang tak henti-hentinya kepada peneliti.
10. Keponakan peneliti (Sheryl Deavika Alkairina) yang tak pernah lelah menghadirkan keceriaan dan keriangian sebagai penambah *mood* peneliti pada saat penelitian skripsi.
11. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
12. Teman-teman Psikologi kelas B dan teman-teman Psikologi angkatan 2013 yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu. Tetimakasih atas sapaan, saran, dan pertemuan selama ini.

13. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti menyadari tanpa bantuan semua pihak peneliti tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. semoga kebaikan yang diberikan dari berbagai pihak kepada peneliti menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah dari yang Maha Kuasa. Selain itu, peneliti juga menyadaari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. sehingga, peneliti berharap masukan dan kritikan yang sifatnya membangun demi kebaikan untuk penelitian selanjutnya. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan. Amin

Yogyakarta, 15 Desember 2017



Peneliti



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PENGARUH PELATIHAN *QUANTUM LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR
IPA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PONJONG II GUNUNGKIDUL
YOGYAKARTA**

Nadea Zulfa Khairunnisa

Rachmy Diana, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Intisari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelatihan *quantum learning* untuk meningkatkan minat belajar IPA pada siswa. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 8 siswa kelas IV SD N Ponjong II GunungKidul Yogyakarta yang memiliki minat belajar rendah pada matapelajaran IPA. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala minat belajar IPA yang berupa skala GUTMANN yang disusun sendiri oleh peneliti. Desain eksperimen yang digunakan menggunakan *pretest-posttest* control group design. Subjek pada penelitian ini dibagi secara acak ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang terdiri dari 4 subjek pada setiap kelompok. Mann Whitney U digunakan untuk menganalisis perbedaan antara pretest, posttest, dan follow up. Skor hasil analisis pretest-posttest adalah 0,021 dan skor pre-test follow up adalah 0,020 ($p < 0,055$), mean rank kelompok eksperimen memperoleh skor 6,50 sedangkan mean rank kelompok kontrol adalah 2,50 yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mempunyai tingkat minat belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan quantum learning dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta.

Kata Kunci : Pelatihan *Quantum learning*, Minat Belajar, Anak Usia Sekolah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**THE INFLUENCE OF QUANTUM LEARNING TRAINING TO INCREASE
INTEREST IN LEARNING SCIENCE SUBJECT ON THE FOURGRADE CLASS
STUDENTS OF SD N PONJONG II GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA**

Nadea Zulfa Khairunnisa

Rachmy Diana, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Abstract

The purpose of this study was to examine the influence of quantum learning training to increase interest learning in science subject on students. Subjects in this study were 8 students of class IV SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta with less interest learning in science subject. Data was analyzed by a scale of interest in learning science subject with GUTMANN scale model prepared by own the researcher. Experimental designed employed was pretest – posttest control group design. Subjects in this study were randomly divided in two group, experiment group and control group that consist of 4 subject for each groups. Mann Whitney U was used to analyze the differences between the pretest, posttest, and follow up from gained score. The result of score analysis pretest – posttest was 0,021 and pretest – follow up score was 0,020 ($p < 0,05$), mean rank of experiment group was 6,50 and mean rank of controlt group was 2,50 that showed experiment group has a higher level of interest in learning science. This showed that quantum learning training could increase student's interest in learning science subject at SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta.

Keywords: Quantum learning Training, Interest in Learning, School-Age Children

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keaslian Penelitian.....	12
BAB II PEMBAHASAN TEORI	17
A. Minat Belajar	17
1. Pengertian Minat Belajar	17
2. Aspek-Aspek Minat Belajar.....	19
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	22
B. Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	27
1. Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	27
2. Aspek-Aspek <i>Quantum Learning</i>	33

3. Tahapan Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	37
4. Manfaat Pelatihan Quantum Learning.....	39
C. Pengaruh Pelatihan <i>Quantum Learning</i> Terhadap Minat Belajar IPA	42
D. Hipotesis	52
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	53
B. Definisi Operasional	53
1. Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	53
2. Minat Belajar	54
C. Populasi dan Sampel	55
1. Populasi.....	55
2. Sampel.....	56
D. Rancangan Eksperimen.....	57
1. Desain Eksperimen	57
2. Prosedur Eksperimen	58
E. Metode Pengumpulan Data.....	65
F. Validitas, Seleksi Aitem dan Reliabilitas	66
G. Metode Analisis Data.....	69
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Orientasi Kancha	70
B. Prosedur Penelitian	72
1. Proses Perizinan	72
2. Proses Persiapan.....	72
a) Uji Coba Skala Minat Belajar IPA	72
1) Seleksi Aitem dan Uji Validitas Skala	73
2) Uji Reliabilitas	74
b) Penyusunan Modul Pelatihan	75

1) Proses Penyusunan Modul Pelatihan.....	75
2) <i>Manipulation Check</i> Modul Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	75
3) <i>Training For Trainer</i> (TFT) dan <i>Co-Trainer</i>	76
4) <i>Try Out</i> Modul Pelatihan	77
C. Pelaksanaan Penelitian	80
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	80
2. Proses Pelaksanaan Penelitian Eksperimen	81
D. Hasil dan Analisa Data	85
E. Pembahasan	94
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN	106
A. KESIMPULAN.....	106
B. SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai Ujian Sekolah (US) Siswa	4
Tabel 2 Porsentase Nilai Rata-Rata Siswa.....	5
Tabel 3 Bentuk Rancangan Eksperimen	58
Tabel 4 Pengendalian Variabel <i>Extraneous</i>	64
Tabel 5 Sebaran Aitem Skala Minat Belajar Sebelum Uji Coba.....	66
Tabel 6 Seleksi Aitem Uji Coba Skala Minat Belajar.....	73
Tabel 7 Aitem Valid Skala Minat Belajar dengan Nomor Baru.....	74
Tabel 8 Evaluasi Pelaksanaan <i>Try Out</i> Modul	78
Tabel 9 Pelaksanaan Penelitian hari Pertama	80
Tabel 10 Pelaksanaan Penelitian hari Kedua	80
Tabel 11 Pelaksanaan Penelitian hari Ketiga	81
Tabel 12 Data Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen	85
Tabel 13 Data Subjek Penelitian Kelompok Kontrol.....	86
Tabel 14 Tabel Data Hipotetik.....	86
Tabel 15 Hasil Uji Analisis Mann <i>Whitney U Pre-tes</i> dan <i>Post-test</i>	88
Tabel 16 <i>Mean Rank</i>	88
Tabel 17 <i>Gain score</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	89
Tabel 18 Nilai <i>follow up</i>	91
Tabel 19 Mean Rank hasil <i>Follow Up</i>	91
Tabel Mean Empirik	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Try Out Skala Minat Belajar IPA	110
Lampiran 2 Tabulasi Data Try Out Skala Minat Belajar IPA	114
Lampiran 3 Tabulasi Data Skala Minat Belajar IPA.....	121
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	134
Lampiran 5 Uji Hipotesis <i>Mann Whitney U</i>	137
Lampiran 6 Pra Pelaksanaan Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	138
Lampiran 7 Pelaksanaan Pelatihan <i>Quantum Learning</i>	195
Lampiran 8 Administrasi dan Perizinan.....	232



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu mencetak generasi yang berkualitas sehingga dapat berkontribusi dalam rangka mendukung tercapainya pembangunan Nasional dan kemajuan bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab 1 pasal (1):

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan Negara.

Kurikulum yang ada di Indonesia saat ini memberlakukan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP diberlakukan kembali setelah keputusan Menteri Pendidikan untuk melakukan pengkajian pada kurikulum 2013. Sementara bagi sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 tetap melanjutkan dengan kurikulum tersebut. Pada Kurikulum KTSP, guru mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kerangka Dasar (KD), Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD). Ketiga parameter tersebut telah ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk setiap mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Sedangkan kurikulum 2013 menekankan pada

pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter. Pada kurikulum ini, siswa dituntut untuk aktif berdiskusi, memahami materi, dan memiliki sopan santun yang tinggi.

Salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri Ponjong II Gunungkidul Yogyakarta. Diberlakukannya kurikulum 2013 adalah agar siswa mampu mengembangkan diri tidak hanya pada penguasaan materi akan tetapi juga memiliki *skill* dan pribadi yang berkarakter. Berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 156928/MPK.A/KR/2013 tanggal 8 November 2013, salah satu pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan, baik itu mengenai pengetahuan alam maupun manusia. Menurut Abdullah (1998) IPA adalah pengetahuan yang melibatkan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori yang saling berkaitan satu sama lain. Mata pelajaran IPA sangat berperan dalam perkembangan IPTEK, karena mata pelajaran IPA berisi pengetahuan mengenai alam semesta yang meliputi manusia, tumbuhan, hewan, maupun komponen biotik dan abiotik. Mempelajari IPA akan memperkaya bekal pengetahuan yang nantinya akan berguna bagi kehidupan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting untuk dipelajari bagi siapa pun tidak terkecuali pada siswa Sekolah Dasar (SD). Namun, hal tersebut tidak diimbangi dengan pencapaian prestasi belajar pada pelajaran IPA. Diketahui

terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai prestasi belajar IPA yang rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari Tribun yang diterbitkan pada tanggal 10 Juni 2017 menunjukkan bahwa nilai US (Ujian Sekolah) di Yogyakarta pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan MI (Madrasah Ibtidaiyah) mengalami penurunan apabila dibandingkan dengan perolehan nilai pada tahun sebelumnya. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata siswa pada tahun 2016 mencapai 236,82, sementara pada tahun 2017, nilai rata-rata US hanya memperoleh 217,1. Nilai yang diperoleh mengalami penurunan terutama di daerah Kabupaten Gunung Kidul dimana nilai US pada Kabupaten tersebut paling rendah diantara Kabupaten lain di wilayah Yogyakarta.

Salah satu sekolah di Gunung Kidul yang memperoleh nilai ujian sekolah (US) pada pelajaran IPA yang tergolong rendah adalah di Sekolah Dasar Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta. Berdasarkan data lapangan, di sekolah tersebut sebagian besar siswa memiliki nilai ulangan IPA yang berada dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM adalah acuan bagi pendidik dalam menilai kompetensi peserta didik sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti dimana di sekolah SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta mensyaratkan nilai ketuntasan minimal pada setiap mata pelajarannya yaitu sebesar 7,5. Apabila terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah 7,5 maka dinyatakan siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan nilai yang disyaratkan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah dan wali kelas, di SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta terdapat kelas yang paling

rendah nilai ulangnya dibandingkan kelas lain, yaitu kelas empat. Nilai ulangan siswa yang terendah pada kelas empat adalah terdapat pada pelajaran IPA. Adapun rincian nilai ulangan IPA berdasarkan data yang diperoleh dari wali kelas empat adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Ujian Sekolah (US) Siswa Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017

No	Inisial	Nilai
1.	NI	66,75
2.	VN	60,55
3.	TA	75,00
4.	ZA	65,40
5.	AN	67,00
6	DI	70,25
7	PA	74,00
8	LA	67,54
9	DE	71,50
10	KH	78,00
11	AU	73,50
12	LI	65,00
13	VI	76,50
14	YU	67,80
15	SY	54,50
16	RZ	60,92
17	WA	77,57
18	RA	70,87
19	IN	72,54
20	CO	77,00
21	RI	75,00
22	JA	82,85
23	IS	73,00
24	AG	68,00
25	AL	84,75

No	Inisial	Nilai
26	YA	67,50
27	NA	85,00
28	IH	55,60
29	ZN	60,25
30	GA	76,75
31	FK	79,00

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai dibawah rata-rata. Adapun porsentase perolehan nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Porsentase Nilai Rata-Rata Siswa

Nilai Dibawah KKM ($x \leq 7,50$)	Nilai Diatas KKM ($x \geq 7,50$)
67,74%	32,25%.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dibawah KKM adalah sebesar 67,74% sementara siswa yang memiliki nilai diatas KKM yaitu sebesar 32,25%. Hal tersebut berarti rata-rata siswa yang memiliki nilai mata pelajaran IPA dibawah KKM lebih rendah jumlahnya apabila dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Rendahnya nilai ulangan siswa ini dikarenakan terdapat siswa yang terindikasi memiliki minat belajar yang rendah terhadap pelajaran IPA. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi terhadap guru pelajaran IPA, wali kelas, orangtua siswa, maupun siswa sendiri. Adapun indikator minat belajar rendah

menurut Husna (2010) antara lain: tidak mendengarkan guru mengajar, ribut di dalam kelas, tidak betah berada di sekolah, muram dan suntuk menerima pelajaran, tidak memiliki usaha yang kuat untuk mengatasi kesulitan pada matapelajaran tertentu, dan tidak memiliki hasrat berprestasi.

Sementara berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 dan 12 September 2017 dengan lima orang siswa dan tiga orang guru yaitu guru wali kelas empat, guru pengampu pelajaran IPA serta kepala sekolah mengemukakan bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran dianggap sulit bagi siswa terutama pada siswa kelas empat. Siswa mengaku kerap bosan ketika pelajaran IPA berlangsung dikelas. Selama pelajaran berlangsung, siswa tidak tertarik mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan guru IPA. Siswa cenderung pasif dikelas serta tidak tertarik untuk belajar IPA baik dikelas maupun di rumah. Siswa hanya membuka buku pelajaran IPA pada saat diperintah guru agar tidak dimarahi. Pada saat pelajaran IPA berlangsung, siswa suka membuat suasana gaduh dan tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk belajar. Akibatnya, nilai siswa menjadi rendah terutama pada pelajaran IPA karena tidak tertarik dengan pelajaran tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh baik dari nilai ujian sekolah (US) maupun hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa siswa kelase empat di SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta memiliki indikasi minat belajar yang rendah sehingga berpengaruh pada kurang efektifnya pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Menurut Slameto (2013) menyatakan bahwa minat

merupakan kecenderungan yang bersifat konstan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa peristiwa. Ketika seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, maka ia akan memperhatikan secara terus menerus dengan fokus. Demikian juga saat mengikuti pelajaran, apabila siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan guru, maka anak akan memperhatikan dan antusias saat mengikuti jalannya pembelajaran. Sebaliknya anak yang mempunyai minat belajar rendah akan mengalami kesulitan dalam memperhatikan materi pembelajaran, akibatnya siswa menjadi bosan saat pelajaran berlangsung.

Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menurut Purwanto (Hamalik, 2012) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu; faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu yang meliputi kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan pribadi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang terdiri dari lingkungan keluarga atau keadaan rumah tangga, cara mengajar guru, serta alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.

Metode belajar adalah salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar. Menurut Sutikno (2009) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara penyampaian materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran yang baik

adalah pembelajaran yang efektif, aktif, serta menyenangkan. Dengan adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar maka siswa dapat belajar secara optimal.

Salah satu metode belajar yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara maksimal adalah dengan metode *quantum learning*. Metode belajar *quantum learning* adalah strategi proses pembelajaran yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa (DePorter dan Hernacki, 2003). *Quantum learning* merupakan metode pembelajaran yang menuntut adanya kebebasan, proses belajar yang menyenangkan, sekaligus menggairahkan bagi siswa.

Menurut DePorter dan Hernacki (2013) karakteristik model pembelajaran *quantum learning* adalah pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menyenangkan untuk belajar yaitu dengan menghadirkan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk belajar. Menurut Winkel (Prasetyo,2008) siswa yang memiliki perasaan senang ketika belajar, maka akan menimbulkan minat. Apabila minat belajar tumbuh dalam diri siswa maka tidak hanya mempengaruhi nilai prestasi akademik akan tetapi juga meningkatkan kualitas siswa sebagai pembelajar.

Quantum learning memiliki kelebihan apabila dibandingkan dengan metode belajar lain, dikarenakan metode *quantum learning* berupaya untuk melejitkan potensi siswa dengan memfungsikan bagian otak kanan dan otak kiri (DePorter dan Hernacki, 2013). Otak kiri digunakan untuk berpikir mengenai hal-

hal yang bersifat matematis dan ilmiah, sedangkan otak kanan digunakan untuk berpikir hal-hal yang abstrak dengan penuh imajinasi dan kreativitas. Selanjutnya, DePorter dan Hernacki (2013) mengatakan bahwa *quantum learning* menggunakan strategi belajar seperti pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik), teori kecerdasan ganda, teori holistik (menyeluruh), belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol (*Metaphoric Learning*), dan simulasi atau permainan.

Selain itu, kelebihan *quantum learning* adalah metode ini memberikan kiat-kiat, cara, atau petunjuk untuk dapat belajar secara optimal. Metode ini membekali siswa untuk menjadi pembelajar yang sukses melalui cara-cara belajar yang dapat diaplikasikan siswa dalam setiap kegiatan belajarnya. *Quantum learning* memberikan keterampilan belajar yang dapat memberikan manfaat seumur hidup (DePorter dan Hernacki, 2013).

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif dan bermakna apabila ada interaksi antara siswa dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Interaksi tersebut berupa keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Interaksi dapat terjalin dengan baik apabila suasana dan kondisi ruangan diciptakan menyenangkan dan tidak monoton. Menurut DePorter dan Hernacki (2013) belajar dengan metode *quantum learning* akan memberikan manfaat, antara lain: 1) bersikap positif, 2) meningkatkan motivasi, 3) keterampilan seumur hidup, 4) kepercayaan diri dan 5) sukses atau hasil belajar yang meningkat. DePorter dan Hernacki (2013) menciptakan minat pada suatu objek dapat memberikan motivasi pada diri untuk

melakukan sesuatu sehingga dapat meningkatkan pencapaian diri baik itu kepercayaan diri, keterampilan, maupun sikap positif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *quantum learning* sebagai solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas peneliti tergerak untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV SD Ponjong II Gunungkidul Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang menjadi kajian penelitian ini adalah : “Apakah pelatihan *quantum learning* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ponjong II Gunungkidul Yogyakarta? “

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pelatihan *quantum learning* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis, yaitu:

Pengembangan penggunaan dan sumber kajian mengenai pelatihan *quantum learning* bagi disiplin ilmu psikologi pendidikan mengenai pengaruh pelatihan *quantum learning* terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, antara lain:

a. Bagi Siswa

Apabila hipotesis ini terbukti, subjek diharapkan dapat memahami pentingnya membangun minat belajar, hal-hal yang dapat mempengaruhi minat belajar, serta cara agar dapat menjaga minat belajar, sehingga subjek dapat menjaga minat belajar tetap ada dalam diri mereka.

b. Bagi Sekolah

Apabila hipotesis ini terbukti, diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, praktisi pendidikan, maupun dinas pendidikan setempat untuk menggunakan *quantum learning* sebagai metode belajar yang efektif untuk diterapkan kepada peserta didik.

E. Keaslian Penelitian

Untuk melengkapi referensi skripsi ini, penulis menggunakan pijakan dan kajian dari penelitian sebelumnya. yang berkaitan dengan penerapan pelatihan *quantum learning*.

Penelitian mengenai *quantum learning* sebelumnya telah dilakukan oleh Victor Selman, Ruth Corey Selman, Jerry Selman (2003) dengan judul “*Quantum learning: Learn Without Learning*”. Selman menggunakan pendidikan quantum dalam tulisannya pada “*International Business & Economic Research Journal Vol , Number 4*”. Dalam jurnal tersebut memuat pendidikan quantum dapat memotivasi dan menarik seseorang untuk mengambil tanggung jawab pendidikan bagi mereka sendiri.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jaidun Turnip dan Keysar Panjaitan (2014) dengan judul “Penerapan Model *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Autocard* Teknik Gambar Bangunan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui *quantum learning* dapat menjadikan siswa memiliki sugesti positif serta meningkatkan keaktifan belajar *autocard* siswa.

Penelitian selanjutnya terkait dengan *quantum learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Lauren Hinton, Glen Simpson, dan Denecia

Smith pada tahun 2008. Dalam jurnal tersebut yang berjudul ”*Increasing Self-Efficacy Veliefes in Middle School Student Using Quantum Learning Techiique*”, menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode belajar *quantum learning* dapat meningkatkan efikasi diri (*Self Efficacy*) pada peserta didik sekolah menengah pertama.

Kajian mengenai *Quantum Learning* juga dilakukan oleh Kusno dan Joko Purwanto dengan judul : “*Effectiveness Of Quantum Learning For Teaching Linear Program At The Muhamadiyah Senior High School Of PurwokertoIn Central Java, Indonesia*”. Tulisan yang dimuat pada *International Journal for Education Studies*, Vol 4. Tahun 2011 menunjukkan bahwa metode *quantum learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain mengenai metode belajar *quantum learning* dilakukan oleh Ratnawati (2005) yang berjudul “*Aplikasi Quantum Learning (Action Research di SMA Plus Muthahhari Bandung)*”. Dalam penelitian ini mengaplikasikan metode *quantum learning* dengan menciptakan sekolah dengan nama “SMUTH” sebagai pionir penerapan *quantum learning* di Indonesia. Aplikasi metode *quantum learning* yang diajarkan di sekolah tersebut memberikan banyak manfaat bagi siswa karena SMUTH menyajikan gaya belajar yang menarik bagi siswa.

Sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Hanifatul (2015) dengan judul “*Peran Quantum Learning untuk Menurunkan Kecemasan*

Siswa”. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa dengan metode *quantum learning*, siswa akan terbawa dalam suasana kegembiraan sehingga dapat menurunkan kecemasan terhadap mata pelajaran yang dianggapnya sulit.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Biseri Hasan dan Bambang Soerjono (2014) dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Dengan Menciptakan Ruang Yang Kondusif Untuk Membangun Sugesti Siswa”. Dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa lingkungan yang kondusif dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulanditya Putri yang berjudul; “*Quantum Learning : Experiment To Increase Learning Outcomes*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Statistika. Sementara dalam penelitian Rinda yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Peliatan menunjukkan bahwa *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu dapat ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada:

1. Keaslian Topik

Pemilihan variable yang diangkat dalam penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya menggunakan variabel yang sama dilakukan oleh Biseri Hasan dan Bambang Soerjono (2014). Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif metode *quantum learning* untuk meningkatkan minat belajar matematika dengan menggunakan ruang yang kondusif untuk membangun sugesti pada siswa. Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah terdapat pada mata pelajaran, yaitu penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sebagai bahan ajar sementara penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran matematika. Serta, pada penelitian sebelumnya hanya terbatas pada penataan ruangan kelas sementara dalam penelitian ini peneliti menyajikan lingkungan yang kondusif bagi siswa belajar baik itu dengan penataan ruang, irama musik, penyediaan fasilitas alat mengajar, maupun dengan cara mengajar yang menyenangkan seperti permainan.

Selain itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan pelatihan untuk mengukur efektivitas metode *quantum learning* dalam meningkatkan minat belajar IPA. Sedangkan pada penelitian lain tidak ada yang menggunakan perlakuan berupa pelatihan. Melalui pelatihan maka siswa tidak hanya diperkenalkan suatu metode akan tetapi juga dibekali bagaimana kiat atau cara belajar yang efektif. Apabila siswa dibekali pemahaman maupun *skill* dalam belajar yang diterapkan dalam

kesehariannya, maka minat belajar siswa dapat meningkat karena siswa tersebut merasa senang dan tidak merasa kesulitan dalam belajar karena sudah menemukan cara belajar yang efektif.

2. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang dibuat oleh peneliti sendiri yang disusun berdasarkan aspek-aspek minat belajar menurut Crow dan Crow (1994).

3. Keaslian Subjek Penelitian

Subjek dan lokasi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian kali ini menggunakan subjek siswa kelas IV SD dengan sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri Ponjong II Gunungkidul.

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul “Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV SD Ponjong II Gunungkidul” adalah asli dan belum pernah diteliti.

BAB II

DASAR TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Suryabrata (2004) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik terhadap suatu objek tertentu. Sedangkan Walgito (2002) menjelaskan bahwa minat adalah suatu keadaan ketika seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu dengan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari serta membuktikan lebih lanjut mengenai situasi tersebut.

Minat akan timbul apabila siswa menaruh ketertarikan terhadap sesuatu yang dianggapnya sebagai kebutuhan atau merasa bermakna saat mempelajarinya (Hamalik, 2004). Sementara Crow dan Crow (1994) menjelaskan minat adalah berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang cenderung atau merasa tertarik pada benda, orang, atau kegiatan tertentu. Minat menurut Slameto (2010) adalah suatu perasaan lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan.

Sedangkan menurut Chaplin (2008) mendefinisikan kedalam tiga bentuk yaitu: 1) sikap yang berlangsung secara terus menerus dengan memerlukan perhatian individu sehingga membuat individu tersebut selektif terhadap objek minatnya, 2) suatu perasaan berharga atau berarti bagi individu

terhadap suatu aktivitas atau objek tertentu, 3) motivasi yang menuntun perilaku individu menuju satu sasaran tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah ketertarikan terhadap suatu hal tertentu yang menimbulkan perasaan senang ketika melakukannya sehingga individu akan menaruh perhatian terhadap hal tersebut karena dianggap sebagai kebutuhan atau merasa bermakna ketika melakukannya.

Suryono (2011) mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperkokoh kepribadian, memperbaiki sikap dan perilaku. Selanjutnya Djamarah (2008) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu.

Sedangkan menurut Hamalik (2008) belajar adalah suatu proses yang berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi perilaku seseorang yang dimiliki sebelumnya. Belajar merupakan suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (Sukmadinata, 2005). Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) mendefinisikan belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu melalui latihan dan pengalaman yang menyebabkan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang berlangsung melalui serangkaian pengalaman sebagai suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan atau meningkatkan keterampilan sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku baru dalam diri individu.

Kemudian berdasarkan definisi minat dan belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu sehingga menimbulkan adanya perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui serangkaian pengalaman dengan disertai perasaan senang saat melakukannya. Dengan kata lain, minat belajar merupakan suatu ketertarikan dalam belajar yang dilakukan individu terhadap pelajaran tertentu sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku baru berupa keterlibatan secara aktif untuk mengikuti kegiatan belajar atas dasar kesadaran dalam usahanya memenuhi kebutuhan.

2. Aspek-Aspek Minat Belajar

Menurut Crow and Crow (1994) individu yang memiliki minat belajar memiliki aspek -aspek sebagai berikut:

a. Ketertarikan atau rasa senang

Ketertarikan timbul dikarenakan ada kesesuaian dengan keinginan atau dirasakan bermakna bagi diri individu yang bersangkutan. Apabila individu mempunyai ketertarikan atau rasa senang terhadap mata pelajaran tertentu maka individu tersebut akan

dapat belajar dengan baik. Sebaliknya individu tidak akan bisa memahami materi pelajaran dengan baik jika tidak ada daya tarik baginya untuk mempelajari materi tersebut.

b. Perhatian

Perhatian sangatlah berperan dalam keberhasilan belajar individu. Seseorang yang mempunyai minat pada suatu kegiatan akan menaruh perhatian yang besar. Sehingga siswa yang mempunyai perhatian terhadap mata pelajaran tertentu maka ia akan berusaha dengan keras untuk memperoleh nilai yang memuaskan yaitu dengan belajar.

c. Kesadaran

Kesadaran timbul apabila ada keinginan seorang individu untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa yang berasal dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari orang lain.

d. Konsentrasi

Konsentrasi adalah memusatkan segenap pikiran yang tertuju pada suatu objek tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki konsentrasi selama proses belajar berlangsung akan memusatkan pikiran kepada materi yang dipelajarinya. Sehingga siswa akan berusaha mengesampingkan pikiran-pikiran atau faktor lain yang bisa mengganggu konsentrasi belajar.

Selanjutnya Slameto (2010) menjelaskan aspek-aspek minat belajar yang terdiri dari :

a. Diekspresikan dengan Pernyataan

Siswa yang menyukai rasa ketertarikan terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa tersebut berminat terhadap hal itu.

b. Partisipasi dalam Aktivitas

Partisipasi dalam suatu aktivitas adalah sebuah bentuk manifestasi dari suatu ketertarikan. Apabila individu mempunyai minat terhadap sesuatu maka akan berpartisipasi dalam aktivitas yang diminatinya tersebut.

c. Termotivasi untuk berprestasi

Motivasi berprestasi individu akan muncul apabila kedua aspek diatas telah terpenuhi yang menunjukkan bahwa individu tersebut mempunyai minat terhadap suatu hal atau sesuatu yang dipelajarinya.

Adapun menurut Hurlock (1990) mengemukakan bahwa aspek-aspek minat belajar terdiri dari:

a. Aspek Kognitif

Aspek ini merupakan konsep yang dikembangkan seseorang yang didasarkan atas pengalaman dan dari apa yang dipelajari dari lingkungan.

b. Aspek Afektif

Aspek ini merupakan konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam bentuk sikap terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu yang menimbulkan minat

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti cenderung memilih aspek-aspek minat belajar menurut Crow dan Crow (1994) adalah adanya ketertarikan, perhatian, kesadaran, dan konsentrasi.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Purwanto (Hamalik, 2012) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dibedakan menjadi dua, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu yang meliputi kematangan atau pertumbuhan, latihan, kecerdasan, motivasi, dan pribadi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang terdiri dari lingkungan keluarga atau keadaan rumah tangga, guru serta cara mengajarnya, dan alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor ini antara lain:

a) Kematangan

Menurut Slameto (Hamalik, 2010) kematangan adalah tingkah laku atau fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan merupakan suatu kesiapan atau kesanggupan dalam diri dari alat tubuh atau organ untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Sehingga siswa akan lebih berhasil dalam belajar apabila sudah ada kematangan untuk mengikuti kegiatan belajar. Kematangan muncul dengan sendirinya seiring dengan berjalannya waktu.

b) Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Apabila seseorang memiliki motivasi maka akan berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya karena mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari usahanya belajar bagi dirinya (Purwanto, 2006).

c) Kecerdasan atau Intelegensi

Faktor kecerdasan atau intelegensi berkaitan dengan *Intelegency Quotient (IQ)*, yaitu kemampuan untuk menangkap dan memahami sesuatu terhadap hal-hal yang baru dipelajari

d) Kepribadian

Kepribadian seseorang adalah faktor yang mempengaruhi berkembangnya minat seseorang. Dengan kepribadian maka akan mengarahkan individu kepada perilaku tertentu. Kepribadian dipengaruhi oleh faktor bawaan atau biologis dan lingkungan.

b) Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Keluarga memegang peranan penting dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Keluarga terutama orangtua sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat belajar seseorang. Sehingga diperlukan bimbingan serta dukungan khususnya dari orangtua.

2) Guru dan Cara Mengajar

Guru berperan penting dalam mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai seorang pendidik sangat menentukan keberhasilan selama proses pembelajaran. Guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan cara mengajar atau metode belajar yang efektif sehingga dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode mengajar adalah teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada kepada siswa sehingga pelajaran tersebut dapat dipahami, ditangkap, dan digunakan siswa dengan baik (Roestiyah, 2001).

3) Alat-alat yang Digunakan Dalam Belajar Mengajar

Alat-alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berkaitan dengan fasilitas berupa sarana dan prasarana pembelajaran. Apabila fasilitas yang tersedia mendukung untuk menumbuhkan wawasan siswa, maka minat belajar siswa akan berkembang pula.

Sedangkan menurut Aritonang (2008) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang diantaranya: cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan aman, dan fasilitas belajar yang digunakan. Cara mengajar guru merupakan metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Faktor karakter guru yang dapat membangkitkan minat belajar siswa antara lain: sabar, adil, baik, memiliki 3S (senyum, salam, sapa), menghargai kekurangan siswa, memiliki semangat, dan tidak menakut-nakuti siswa. Suasana kelas tenang dan aman.

Adapun menurut Syah (2011) mengemukakan faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain:

- a. Faktor dalam diri (internal) yaitu perbuatan yang diinginkan karena senang melakukannya dan muncul dari dalam diri individu. Minat tersebut muncul karena individu mempunyai rasa senang, perhatian lebih, motivasi, semangat, dan emosi.
- b. Faktor dari luar (eksternal) yaitu perbuatan yang dilakukan karena pengaruh dari luar. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan, guru, dan orang tua.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor minat belajar siswa terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari kematangan atau pertumbuhan, motivasi, semangat, emosi, rasa senang, motivasi, kepribadian, perhatian, dan ketertarikan terhadap suatu pembelajaran, Sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, metode belajar, alat-alat atau fasilitas yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan, dan orangtua.

Metode belajar merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa. Pada penelitian ini, metode belajar digunakan sebagai salah satu variabel untuk mengetahui apakah melalui metode *quantum learning* dapat meningkatkan minat belajar IPA yang diwujudkan dalam bentuk pelatihan.

B. Pelatihan *Quantum Learning*

1. Pelatihan *Quantum Learning*

a. Definisi Pelatihan

DeCenzo dan Robin (1999) mendefinisikan pelatihan sebagai suatu pengalaman pembelajaran dalam mencari perubahan permanen secara relatif pada individu yang akan memperbaiki kemampuan dalam melakukan pekerjaan tersebut. Sedangkan menurut Sikula (As'ad, 2013) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pelatihan adalah proses pendidikan jangka pendek dengan mempergunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, guna mempelajari keterampilan teknis dan pengetahuan untuk tujuan-tujuan tertentu.

Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Weekly dan Yukl (2003) yang menyatakan bahwa pelatihan dan pengembangan merupakan istilah-istilah yang menyangkut usaha - usaha berencana yang diselenggarakan dengan tujuan untuk mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap-sikap yang relevan dengan tugas. Adapun tujuan dari pelatihan adalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan khusus, atau sikap tertentu dengan mengembangkan keterampilan yang dimiliki individu (Siegall, 1998). Kemampuan yang

dimaksud menyangkut potensi fisik, mental dan psikologis. Sedangkan keterampilan merupakan penerapan potensi yang dimiliki secara khusus.

b. Pelatihan *Quantum Learning*

Quantum learning mulai dikenal di Indonesia ketika buku Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Unleashing The Genius in You* (1992) diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia pada tahun 1999 dengan judul: *Quantum Learning; Membiaskan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. *Quantum learning* adalah strategi, petunjuk, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat suasana belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter & Mike Hernacki, 2013).

Quantum learning pertama kali digagas oleh Georgi Levanof yang merupakan pendidik berkebangsaan Bulgaria. Levanof kemudian bereksperimen dengan apa yang disebut “*Suggestology*” atau “*Suggestopedia*”. Prinsipnya adalah sugesti dapat mempengaruhi hasil situasi belajar, baik sugesti positif maupun negatif. Ada pun beberapa teknik yang dapat memberikan sugesti positif, yaitu mendudukan murid secara nyaman, meningkatkan partisipasi individu, memasang musik latar di kelas, menggunakan media pembelajaran sambil

menonjolkan informasi, dan penyediaan guru-guru yang terlatih (DePorter & Hernacki, 2013).

Menurut DePorter dan Hernacki (2013) *quantum learning* menggabungkan suggestologi, teknik percepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan termasuk konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti otak kanan dan otak kiri, teori otak 3 in 1, belajar berdasarkan pengalaman, pilihan modalitas (visual, auditori, kinestetik), teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik, teori kecerdasan, dan belajar dengan simbol (methaporic learning).

Otak manusia dibagi menjadi dua yaitu otak kanan dan otak kiri yang memiliki peranan untuk berbagai macam jenis pemikiran. Proses berpikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, rasional, dan linear. Cara berpikirnya teratur seperti menulis, membaca, ekspresi verbal, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, simbolisme, dan fonetik. Sedangkan cara berpikir otak kanan bersifat acak, intuitif, tidak teratur, dan holistik. Dalam proses berpikir otak kanan bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran spasial, visualisasi, kreativitas, kesadaran spasial, musik, seni, serta bentuk dan pola.

Selain itu, otak manusia mempunyai tiga bagian yang terpisah dan saling berhubungan yaitu neokorteks, mamalia, dan batang otak atau reptilia atau yang disebut teori otak 3 in 1. Neokorteks adalah bagian otak yang bertanggungjawab dalam hal penalaran, berpikir intelektual,

kecerdasan, bahasa, dan pembuatan keputusan. Sistem limbik bertugas untuk mengatur emosi atau perasaan, sistem kekebalan, memori, dan bioritmik. Sedangkan batang otak atau reptilia bertugas dalam hal kelangsungan hidup, fungsi motor sensorik, dan insting mempertahankan hidup.

Dalam *quantum learning* mempelajari pula gaya belajar individu atau yang dikenal dengan pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik). Anak dengan modalitas visual akan lebih cepat memahami dengan melihat dan menyaksikan langsung apa yang diajarkan. Anak dengan modalitas auditorial akan lebih cepat memahami dengan apa yang ia dengar. Sedangkan anak dengan modalitas kinestetik akan lebih mudah menyerap pelajaran dengan peragaan dan gerak. Sehingga apabila seseorang mengenali gaya belajarnya, maka akan memudahkannya dalam belajar.

Quantum learning juga menekankan pentingnya interaksi dengan lingkungan alam, masyarakat, dan nilai-nilai spiritual untuk menemukan makna hidup atau disebut juga dengan pendidikan holistik (menyeuluruh). Pendidikan holistik merupakan pendidikan untuk mengembangkan diri siswa baik secara intelektual maupun jiwa dan raga secara keseluruhan. Melalui pendidikan holistik siswa dilatih untuk mengembangkan potensi individu dengan suasana belajar yang nyaman

dan menyenangkan melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan.

Selain pendidikan holistik, dalam *quantum learning* mempelajari tentang bagaimana memahami bakat dan kecerdasan individu atau disebut dengan teori kecerdasan ganda. Teori kecerdasan ganda (*multiple intelegence*) merupakan potensi yang dimiliki individu dan dapat diaktifkan melalui proses belajar dan interaksi baik dengan keluarga, teman, guru, maupun nilai-nilai budaya yang berkembang. Psikolog Dr. Howard Gardner (DePorter dan Hernacki, 2013) telah mengidentifikasi berbagai kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik, matematika, visual/spasial, kinestetik, intuisi, interpersonal, intrapersonal, dan musikal. Namun tidak ada batasan seorang individu untuk belajar dan mengembangkan kecerdasan lain walaupun individu tersebut hanya memiliki satu kecerdasan saja.

Quantum learning menekankan proses belajar yang bermakna bagi siswa salah satunya adalah belajar melalui pengalaman. Belajar berdasarkan pengalaman adalah pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang bermakna yaitu siswa mengalami langsung terhadap apa yang dipelajarinya. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep, materi, dan rumus akan tetapi dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai suatu pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Belajar akan bermakna apabila selama prosesnya siswa merasa nyaman dan menyenangkan. Simulasi atau permainan merupakan salah satu proses dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Simulasi adalah cara penyampaian proses belajar menggunakan situasi tiruan untuk memahami keterampilan, prinsip, atau konsep-konsep tertentu. Melalui simulasi atau permainan dalam suatu pembelajaran siswa akan lebih tertarik karena materi pembelajaran dikemas dengan cara mengasyikan sekaligus menyenangkan.

Selain itu, siswa juga diperkenalkan belajar dengan simbol (*methaporic learning*) untuk memudahkan siswa dalam mengingat konsep dalam suatu pembelajaran. Belajar dengan simbol akan membantu siswa untuk memunculkan gagasan-gagasan, mengingatkan tentang komentar-komentar yang didengar, serta menghidupkan kembali apa yang dipikirkan pada saat itu, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Berdasarkan uraian diatas, pelatihan *quantum learning* adalah strategi, petunjuk, kiat, dan proses belajar dengan menekankan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta membekali siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

2. Aspek - aspek Pelatihan *Quantum Learning*

Menurut DePorter dan Hernacki (2013) aspek-aspek yang digunakan dalam pelatihan *quantum learning*, adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaat Bagiku)

AMBAK adalah motivasi yang diperoleh dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat dari suatu keputusan. Segala sesuatu yang dikerjakan harus menjadikan manfaat agar dapat termotivasi untuk melakukannya. Dalam belajar motivasi sangat diperlukan karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini guru akan memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan di kelas. Selain itu dengan AMBAK maka akan menciptakan minat terhadap sesuatu yang sedang dipelajari yaitu dengan menghubungkannya di dunia nyata.

2. Penataan Lingkungan Belajar

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya penataan lingkungan yang dapat membawa siswa pada perasaan senang dan nyaman dalam belajar. Sehingga dengan penataan lingkungan belajar yang tepat maka akan mencegah kebosanan saat pelajaran berlangsung.

3. Memupuk Sikap Juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menanamkan sikap juara maka akan menanamkan motivasi menuju sebuah keberhasilan. Kegagalan merupakan sebuah umpan balik yang akan membawa pada keberhasilan ketika kegagalan diiringi dengan usaha untuk memperbaiki keagalannya tersebut.

Seorang guru hendaknya memberikan pujian kepada siswa yang berhasil dalam belajar tetapi tidak mencemooh siswa yang belum berhasil atau belum mampu menguasai materi pelajaran. Dengan sikap juara maka akan memupuk sikap positif dan siswa akan merasa lebih dihargai di lingkungan belajarnya.

4. Memebaskan Gaya Belajar

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur, serta mengolah informasi. Ada beberapa macam gaya belajar, yaitu; *visual*, *auditorial*, dan *kinestetik*. Modalitas visual adalah gaya belajar seseorang yang lebih cepat memahami dengan melihat dan menyaksikan langsung apa yang diajarkan. Orang dengan modalitas visual berpikir mneggunakan gambar-gambar serta belajar lebih cepat menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti video, buku pelajaran bergambar, dan diagram. Auditorial adalah belajar dengan

cara mendengar. Pelajar auditorial akan lebih memahami suatu hal dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat.

Sedangkan anak dengan modalitas kinestetik akan lebih mudah menyerap pelajaran dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Pelajar kinestetik berorientasi pada fisik, belajar melalui praktik, banyak menggunakan isyarat tubuh, banyak bergerak, dan tidak dapat duduk dalam waktu yang lama.

5. Membiasakan Mencatat

Mencatat yang efektif sangat penting untuk membantu siswa dalam mengingat apa yang tersimpan dalam memori. Belajar akan dapat dipahami dengan baik ketika siswa tidak hanya menerima, melainkan dapat mengungkapkannya kembali dengan bahasanya sendiri yang mudah dimengerti.

6. Membiasakan Membaca

Membaca adalah salah satu aktivitas yang penting dalam suatu pembelajaran. Dengan membaca maka akan menambah pemahaman, wawasan, serta perbendaharaan kata. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca buku pelajaran maupun buku lain yang dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi siswa.

7. Menjadikan Anak Lebih Kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang intuitif, selalu ingin tahu, senang mencoba, suka bermain-main. Dengan adanya sikap kreatif ini maka akan memungkinkan siswa untuk memandang segala sesuatu dengan cara yang baru. Selain itu siswa akan lebih berkembang dikarenakan dengan sikap kreatif maka anak terbiasa menghasilkan inovasi dengan pengetahuan yang dimilikinya.

8. Melatih Kekuatan Memori Anak

Kekuatan memori anak perlu untuk dilatih untuk mendapatkan memori yang baik karena sangat diperlukan untuk belajar. Ada beberapa cara melatih kekuatan memori anak, diantaranya; mencatat, memperbanyak latihan soal, mencoba mempraktekan media dengan kelima inderanya, dan mempresentasikannya. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam belajar, maka akan semakin bermakna dalam memahami suatu materi pelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang digunakan dalam metode *quantum learning* antara lain: kekuatan AMBAK (apa manfaat bagiku), penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, bebaskan gaya belajar, membiasakan siswa mencatat, membiasakan membaca, menjadikan anak lebih kreatif, dan melatih kekuatan memori anak. *Quantum learning* berusaha

memaksimalkan kemampuan belajar dengan memanfaatkan aspek-aspek baik yang terdapat dari dalam diri siswa maupun dari luar (eksternal).

3. Tahapan Pelatihan *Quantum Learning*

Pelatihan *quantum* dijabarkan menjadi enam fase berupa *experience*, *enroll*, *learn and label*, *demonstrate*, *review*, dan *celebrate* (DePorter, 2010). Keenam fase tersebut diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia yang kemudian biasa disingkat menjadi TANDUR. Adapun penjabaran dari keenam fase tersebut adalah:

1) Tumbuhkan

Pada fase ini guru berusaha untuk mendorong rasa keingintahuan siswa dengan memberitahukan manfaat yang dapat diperoleh setelah mempelajari materi pembelajaran. Fase ini merupakan proses dimana minat siswa ditumbuhkan agar siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa.

2) Alami

Memberikan pengalaman secara langsung membantu siswa dalam menyerap suatu informasi dan mengingatnya kembali. Dengan adanya pengalaman secara langsung ini akan menciptakan ikatan emosional yang membuat proses pembelajaran lebih berarti bagi siswa. Menurut

Goleman (dalam DePorter, 2010) melalui keterlibatan emosi ini akan memudahkan siswa untuk melekatkan suatu informasi dalam ingatan.

3) Namai

Fase ini merupakan fase dimana guru memberikan strategi, konsep, atau rumus ke dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan demikian maka proses pemberian informasi akan lebih berarti karena siswa pada fase belumlah diberikan pengalaman yang nyata.

4) Demonstrasikan

Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekan pengetahuan yang telah dimiliki dengan cara dan bahasa siswa sendiri. Semakin banyak kesempatan yang diberikan guru untuk mempraktekannya maka siswa semakin memahami materi yang dipelajarinya.

5) Ulangi

Fase ini merupakan tugas guru untuk mengajak siswa melakukan pengulangan secara umum mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui pengulangan maka akan membantu siswa untuk mengingat kembali pengetahuan yang telah didapatkan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

6) Rayakan

Melalui perayaan siswa akan merasa dihargai dan diakui atas hasil usaha belajarnya. Adapun cara-cara yang dapat digunakan untuk merayakan keberhasilan pembelajaran yaitu dengan tepuk tangan, pujian, atau nyanyian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* merupakan kiat, strategi, cara, atau petunjuk yang dapat dilakukan untuk meraih keberhasilan belajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran *quantum learning*, yaitu: tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan.

4. Manfaat Pelatihan *Quantum Learning*

Menurut DePorter dan Hernacki (2013) pelatihan *quantum learning* memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

a. Bersikap positif

Pelatihan *quantum learning* menekankan pada sugesti positif dalam menanamkan pengalaman belajar. Sugesti positif dapat menggerakkan pikiran untuk bertindak laku sesuai dengan sugestinya.

b. Motivasi

Melalui AMBAK (apa manfaatnya bagiku) akan menciptakan minat belajar siswa serta merupakan cara yang baik untuk memberikan motivasi pada diri siswa. Motivasi yang terdapat dalam diri siswa akan membantu siswa mencapai tujuannya melalui usaha yang telah dilakukan.

c. Kepercayaan diri

Pelatihan *quantum learning* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa karena siswa mengetahui potensi yang dimilikinya melalui serangkaian keterampilan yang ada didalam *quantum learning*.

Dalam *quantum learning* siswa akan dibimbing menuju arah keberhasilan. Keberhasilan itu akan membawa pada sikap percaya diri dikarenakan siswa tersebut bangga terhadap apa yang telah dilakukan.

d. Keterampilan belajar seumur hidup

Quantum learning merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua jenjang umur. Keterampilan belajar yang terdapat dalam *quantum learning* dapat meningkatkan keterampilan belajar seseorang. Keterampilan belajar tersebut kemudian dapat digunakan sebagai modal untuk kehidupan seseorang.

e. Sukses atau hasil belajar yang meningkat

Quantum learning dalam penerapannya secara harmonis merupakan kombinasi dari tiga aspek yaitu keterampilan akademis, prestasi fisik, dan keterampilan dalam hidup. Sehingga keterampilan-keterampilan itu dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dengan bekal keterampilan tersebut. Metode *quantum learning* berusaha melatih siswa untuk memupuk sikap juara dan berpikir positif yang menganggap bahwa kegagalan adalah suatu umpan balik menuju sebuah keberhasilan dan membawa pada kesuksesan.

Quantum learning membantu siswa menemukan kiat-kiat terbaik, informasi yang sangat membantu dalam belajar, serta teknik-teknik efektif untuk belajar. Adapun manfaat *quantum learning* yaitu bersikap positif, motivasi, kepercayaan diri, keterampilan belajar seumur hidup, dan sukses atau hasil belajar yang meningkat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

C. Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar

Anak Sekolah Dasar (SD) mengalami banyak perubahan yang drastis baik mental maupun fisik. Sehingga, perlu diketahui karakteristik anak SD pada jenjang usia tertentu sehingga dapat menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan anak. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar, dimana pada jenjang kelas tersebut usia anak berkisar antara 9 sampai 10 tahun. Menurut Piaget (Santrock, 2010) anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun digolongkan dalam periode operasional konkrit. Pada tahap ini, anak telah mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit. Serta, cukup matang untuk menggunakan logika berpikir namun hanya sebatas objek fisik. Sehingga diperlukan pembelajaran dengan mengadirkan pengalaman secara langsung sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Arisetiawan (2013) salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa adalah berkaitan dengan minat belajar. Minat belajar sangat penting bagi siswa karena dengan adanya minat maka siswa akan tertarik dengan apa yang dipelajarinya sehingga dapat belajar dengan baik. Dengan adanya minat, siswa akan dapat meningkatkan kualitas baik proses maupun hasil belajar. Siswa yang memiliki minat, kesadaran belajar, motivasi dan sikap positif terhadap matapelajaran diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang baik (Mansyur, Harun Rasyid, & Suratno, 2009).

Minat belajar siswa yang rendah menjadi permasalahan tersendiri khususnya dibidang psikologi pendidikan. Untuk itu diperlukan adanya metode yang sesuai sehingga siswa akan tertarik dengan apa yang dipelajarinya, khususnya pada matapelajaran IPA. Matapelajaran IPA berupaya membangkitkan minat siswa sehingga mampu meningkatkan kecerdasan serta pemahamannya mengenai alam seisinya. Menurut Sumaji, 2003 minat yang tinggi untuk mempelajari IPA seharusnya ada pada diri siswa. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang dikemas dmenyenangkan (Asy'ari, 2006).

Salah satu metode belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan anak dengan tahapan operasional konkrit adalah menggunakan metode *quantum learning*. *Quantum learning* membantu siswa untuk memahami suatu informasi karena pembelajaran dikemas dengan cara menghadirkan pengalaman langsung sehingga proses belajar akan lebih bermakna bagi siswa. Melalui *quantum learning* pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. (DePorter, 2013).

Pelatihan *quantum learning* disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh DePorter (2013) yaitu kekuatan AMBaK (Apa Manfaat BagiKu), penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, membebaskan gaya belajar, membiasakan siswa mencatat, membiasakan membaca, menjadikan anak lebih kreatif, dan melatih kekuatan memori

anak. Pelatihan *quantum learning* yang disusun berdasarkan aspek-aspek tersebut diharapkan mampu mempengaruhi aspek-aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994) yaitu konsentrasi, perhatian, kesadaran, dan rasa senang

Menurut DePorter (2013) aspek pertama dalam *quantum learning* adalah penataan lingkungan belajar. Dengan adanya penataan lingkungan belajar yang kondusif, maka siswa akan dapat belajar secara maksimal. Menurut Hebb (Hergenhahn & Olson, 2010) semakin kompleks lingkungan belajar, maka semakin banyak yang akan dipresentasikan dalam level neurologis. Semakin banyak yang direpresentasikan di level neural, semakin besar pula kemampuan anak untuk berpikir. Lingkungan yang kondusif akan memudahkan siswa menyerap suatu informasi sehingga membantu siswa untuk dapat memusatkan perhatiannya secara penuh untuk berkonsentrasi.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2013) bahwa penataan lingkungan belajar yang kondusif akan meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Salah satu penataan lingkungan belajar dalam penelitian ini yaitu dengan memperdengarkan musik klasik selama proses pembelajaran berlangsung. Musik klasik menghasilkan gelombang Alfa yang dapat menenangkan serta merangsang sistem limbik jaringan neuron otak, membawa suasana yang merangsang saat belajar serta memperbaiki konsentrasi ingatan dan persepsial

(Campbell, 2001) Ketika siswa dapat berkonsentrasi saat belajar, maka akan mempermudah penyerapan suatu informasi sehingga memungkinkan siswa untuk mengingat materi dikemudian hari.

Konsentrasi adalah salah satu aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994). Sehingga *aspek quantum learning* yaitu penataan lingkungan belajar berpengaruh terhadap salah satu aspek minat belajar yaitu konsentrasi. Melalui konsentrasi, siswa akan dengan mudah mengingat suatu materi, dimana melatih kekuatan ingatan (*memory*) merupakan salah satu aspek *quantum learning* (Crow & Crow, 2013). Ketika siswa dapat berkonsentrasi secara penuh maka akan meningkatkan minat belajar siswa terhadap apa yang dipelajarinya.

Selain itu, lingkungan belajar yang dikemas dengan cara yang menarik serta kondusif akan menciptakan perasaan senang ketika belajar. Penataan lingkungan baik fisik maupun mental akan menumbuhkan sugesti positif bagi siswa sehingga memunculkan perasaan senang bagi siswa untuk belajar (DePorter & Hernacki, 2013). Perasaan senang adalah salah satu aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow & Crow (1994). Aspek *quantum learning* yaitu penataan lingkungan belajar akan menumbuhkan salah satu aspek minat belajar yaitu perasaan senang sehingga minat belajar siswa akan meningkat. Ketika siswa belajar dalam keadaan senang maka akan dapat meningkatkan minat belajar terhadap apa yang dipelajarinya (DePorter & Hernacki, 2013).

Selain itu, aspek yang kedua dalam *quantum learning* adalah konsep AMBaK (Apa Manfaat BagiKu). Pada awal pembelajaran pada pelatihan ini selalu memperkenalkan kepada siswa manfaat yang didapatkan setelah mempelajari materi yang diperolehnya. Dalam hal ini dikenal dengan konsep AMBaK (Apa Manfaat BagiKu) dimana konsep tersebut merupakan salah satu aspek *quantum learning* yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2013). Dengan mengetahui apa manfaat yang akan diperoleh, maka siswa akan tertarik untuk mempelajari. Melalui konsep AMBaK akan meningkatkan perhatian siswa dalam mempelajari sesuatu sehingga menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar (DePorter & Hernacki, 2013). Perhatian dan kesadaran merupakan aspek minat belajar yang dikemukakan Crow dan Crow (1994) dimana kedua aspek tersebut akan meningkat apabila aspek *quantum learning* yaitu konsep AMBaK diperkenalkan kepada siswa. DePorter dan Hernacki (2013) mengemukakan bahwa dengan menciptakan AMBaK sama saja dengan menciptakan minat siswa dalam belajar.

Kemudian, aspek yang ketiga dalam *quantum learning* adalah adalah memupuk sikap juara. Memupuk sikap juara dapat diwujudkan dengan pemberian sugesti positif, baik dengan *reward*, pujian, maupun motivasi. Memupuk sikap juara akan menjadikan siswa mempunyai sikap positif. Sikap positif tersebut dikarenakan siswa merasa dihargai atas apa yang dilakukannya sehingga siswa akan belajar dengan perasaan senang

(DePorter & Hernacki, 2013). Perasaan senang adalah salah satu aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994), dimana aspek ini dipengaruhi oleh aspek *quantum learning* yaitu memupuk sikap juara. Siswa akan tertarik mempelajari sesuatu yang kemudian dapat menciptakan minat belajar ketika ada perasaan senang dalam diri siswa ketika belajar (DePorter & Hernacki, 2013).

Pelatihan *quantum learning* juga memperkenalkan konsep *mind-mapping* kepada siswa. Konsep ini digunakan berdasarkan aspek *quantum learning* yang dikemukakan oleh DePorter & Hernacki (2013) yaitu membiasakan mencatat. Melalui *mind-mapping*, siswa akan dibiasakan untuk mencatat dengan cara yang memudahkannya untuk mengingat materi yang dipelajarinya dikarenakan konsep ini sesuai dengan cara kerja struktur pikiran manusia. Otak manusia bekerja dengan mengingat dalam bentuk gambar, simbol, dan bentuk-bentuk tertentu. *Mind-mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dari suatu pola dari ide-ide yang saling berkaitan sehingga memudahkan siswa untuk mengingat suatu informasi (DePorter & Hernacki, 2013). Membiasakan mencatat berarti mendorong siswa untuk memberikan perhatian terhadap apa yang dipelajarinya. Perhatian merupakan salah satu aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994). Sehingga, dalam penelitian ini aspek *quantum learning* yaitu membiasakan mencatat mempengaruhi aspek minat belajar yaitu perhatian. Ketika ada perhatian dari siswa ketika belajar

maka hal itu akan membangkitkan minat siswa untuk belajar (DePorter & Hernacki, 2013).

Aspek keempat dalam *quantum learning* adalah membiasakan siswa membaca. Dengan membaca pengetahuan siswa akan bertambah dan meningkatkan pemahaman mengenai materi yang dipelajarinya. Menurut DePorter dan Hernacki (2013), dalam *quantum learning*, siswa diajarkan kiat-kiat tertentu agar dapat memaksimalkan potensi membaca diantaranya melihat dengan cepat (*skimming*), melihat dengan sekilas (*scanning*), dan membaca dengan kecepatan tinggi (*wrap speed*).

Membiasakan membaca sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa. Apabila siswa dibiasakan membaca, maka akan terdorong rasa keingintahuannya sehingga menjadikannya perhatian dengan apa yang dipelajarinya. Hal ini diperkuat dengan yang dikemukakan oleh Peterson dan Seligman (2004) yang berpendapat bahwa semakin tinggi rasa keingintahuan pada diri seseorang maka semakin tinggi pula minat membaca. Sebaliknya, semakin tinggi minat membaca seseorang maka ia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pula sehingga akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh apa yang dipelajarinya.

Perhatian merupakan salah satu aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994). Sebagaimana diketahui bahwa semakin anak dibiasakan membaca maka perhatian siswa tersebut juga meningkat. Sehingga dalam penelitian ini aspek *quantum learning* yaitu

membiasakan membaca mempengaruhi aspek minat belajar yaitu perhatian. Ketika siswa memiliki perhatian terhadap apa yang dipelajarinya maka akan mendorong tumbuhnya minat untuk belajar (DePorter dan Hernacki, 2013).

Aspek kelima dalam *quantum learning* yaitu menjadikan anak lebih kreatif. Siswa yang kreatif selalu ingin tahu, senang bermain, suka mencoba hal-hal baru, dan intuitif. *Quantum learning* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengeksplor pengetahuannya dan mendorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Melalui *quantum learning*, sikap positif siswa dibentuk melalui pemberian sugesti positif. Sugesti positif dapat membangun kesadaran seseorang untuk berpikir lebih kreatif terhadap apa yang dipelajarinya. Ketika siswa memiliki kreativitas dalam dirinya maka akan menumbuhkan minat untuk mempelajari sesuatu (DePorter & Hernacki, 2013).

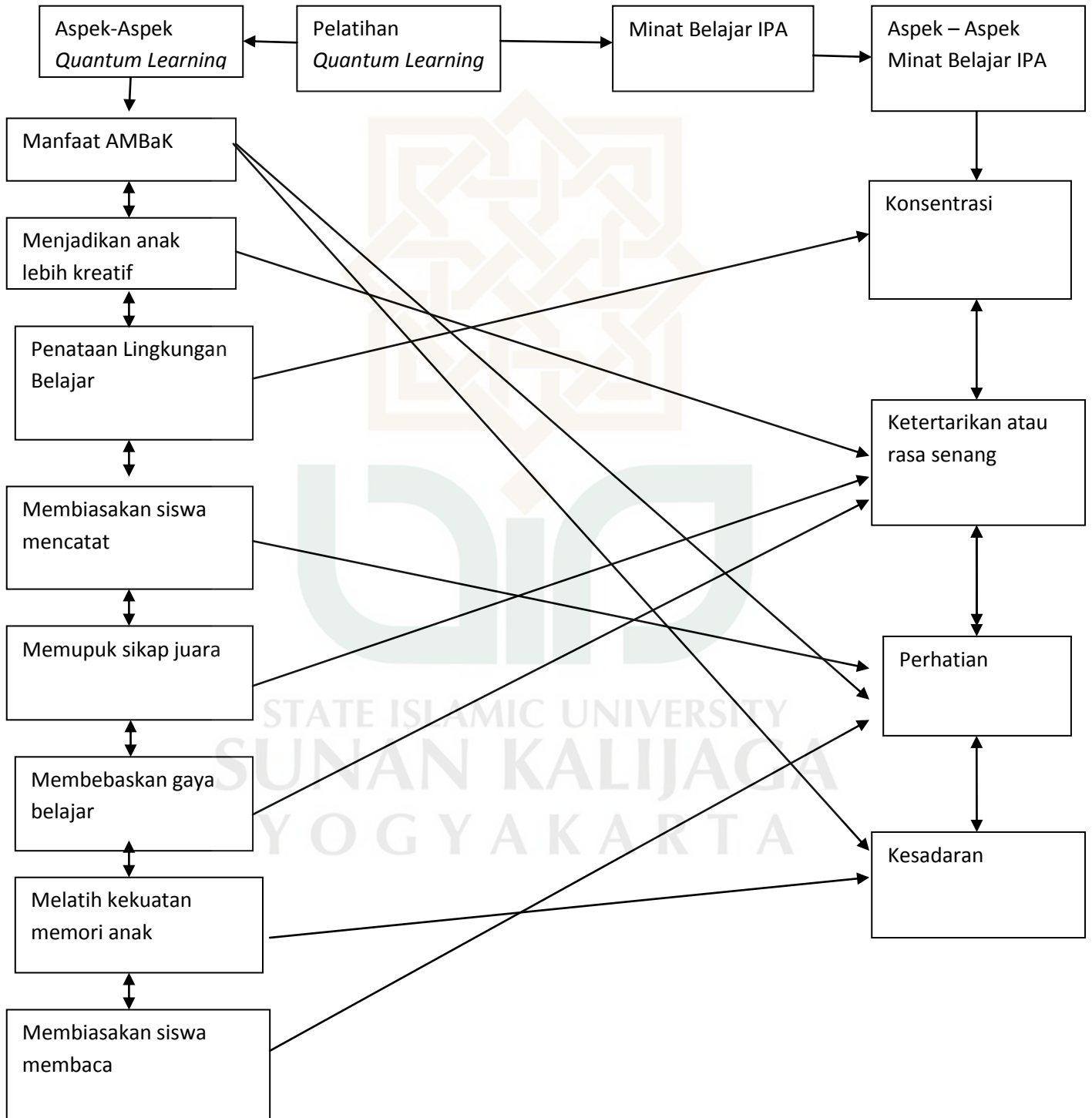
Aspek *quantum learning* yang terakhir adalah membebaskan gaya belajar. Menurut DePorter dan Hernacki (2013) gaya belajar terdiri dari tiga tipe, yaitu visual (kecenderungan belajar dengan cara melihat), auditori (kecenderungan belajar dengan cara mendengarkan), dan kinestetik (belajar dengan gerakan). Anak yang belajar sesuai dengan gaya belajarnya akan dapat menumbuhkan perasaan senang ketika belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Keefe (Sugihartono, 2007) yang mengungkapkan bahwa gaya belajar berhubungan dengan cara anak belajar dan mengenai cara

belajar yang disukai. Sebagai cara yang disukai, maka siswa akan sering menggunakannya karena merasa mudah dengan cara tersebut. Ketika seorang anak memiliki perasaan senang ketika belajar maka akan menumbuhkan minat belajar dalam diri siswa tersebut (DePorter dan Hernacki, 2018).

Siswa yang mengikuti pelatihan akan diberikan pengetahuan mengenai bagaimana kiat-kiat untuk belajar dengan cara yang menyenangkan bagi siswa belajar berdasarkan *quantum learning* sehingga mampu menumbuhkan minat belajar terutama pada matapelajaran IPA. Aspek-aspek *quantum learning* yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2013) dapat meningkatkan aspek-aspek minat belajar menurut Crow dan Crow (1994).

Bagan 1.

Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar IPA



D. HIPOTESIS

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Ada Pengaruh *Pelatihan Quantum Learning* terhadap Minat Belajar IPA”. Minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA akan meningkat setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Tergantung : Minat Belajar
2. Variabel Bebas : Pelatihan *Quantum Learning*

B. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan *Quantum Learning*

Pelatihan *quantum learning* adalah strategi, petunjuk, dan proses belajar dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menyajikan cara-cara yang memudahkan siswa belajar dengan cara memanfaatkan aspek-aspek baik yang terdapat dalam diri siswa maupun lingkungan belajarnya sehingga siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Adapun aspek-aspek yang terdapat dalam metode *quantum learning* menurut Bobbi DePorter dan Hernacki (2013) antara lain: kekuatan

AMBAK (apa manfaat bagiku), penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, membebaskan gaya belajar, membiasakan siswa mencatat, membiasakan membaca, menjadikan anak lebih kreatif, dan melatih kekuatan memori anak.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan dalam belajar yang dilakukan individu terhadap pelajaran tertentu sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku baru berupa keterlibatan secara aktif untuk mengikuti kegiatan belajar atas dasar kesadaran dalam usahanya memenuhi kebutuhan.

Minat belajar subjek diukur dengan menggunakan skala yang dibuat peneliti menurut aspek-aspek yang disusun oleh Crow dan Crow (1994). Adapun aspek-aspek minat belajar, yaitu: 1) ketertarikan atau rasa senang, 2) perhatian, 3) kesadaran, dan 4) konsentrasi.

Semakin tinggi skor yang diperoleh terhadap aspek-aspek minat belajar maka semakin tinggi pula minat belajar subjek. Sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh maka minat belajar subjek semakin rendah.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang memiliki beberapa karakteristik yang sama untuk diteliti. Karakteristik tersebut dapat berupa jenis kelamin, usia, wilayah tempat tinggal, tingkat pendidikan, dan lain-lain (Latipun, 2008). Populasi sering kali memiliki memiliki sebaran atau variasi yang sangat luas (Latipun, 2008). Dalam penelitian eksperimen, homogenitas populasi sangat diutamakan. Hal tersebut dikarenakan homogenitas populasi sangat berguna bagi kemudahan pengambilan sampel dan pada saat perlakuan yang akan diberikan. Homogenitas juga membantu untuk peningkatan validitas suatu penelitian (Latipun, 2011).

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ponjong II Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta.

Adapun karakteristik yang ditentukan dalam penelitian ini diantaranya

- a. Siswa kelas IV SD Negeri Ponjong II Gunungkidul yang menunjukkan minat belajar rendah. Data tersebut diperoleh dari pengamatan baik dari wali kelas maupun guru yang mengajar siswa yang akan diteliti. Selain itu, untuk mengetahui minat belajar dilakukan dengan cara mengukur tinggi rendahnya minat belajar berdasarkan skala yang berisi indikator-indikator perilaku yang akan diisi sesuai dengan kondisi siswa.

- b. Siswa yang termasuk dalam penelitian eksperimen dan bersedia untuk mengikuti jalannya pelatihan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan subjek pada kelompok eksperimen adalah mengisi skala *pretest*, *posttest*, dan *follow up* serta bersedia mengisi *informed consent* sebagai bukti kesediaan untuk mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan. Serta, siswa yang termasuk dalam kelompok kontrol bersedia untuk mengisi skala *pretest*, *posttest*, dan *follow up*.

2. Sampel Penelitian

Menurut Suryabrata (2008) sampel merupakan sebagian individu dari populasi yang dijadikan objek dari suatu penelitian. Sampel tersebut akan digeneralisasikan pada populasi sehingga sampel harus memiliki paling sedikit satu sifat yang sama dengan populasi. Subjek penelitian yang menjadi sampel adalah populasi yang representatif, hal itu dikarenakan kerepresentatifan diartikan sebagai kecenderungan mendekati keadaan yang identik. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi dengan berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan, yaitu siswa kelas empat SD Negeri Ponjong II Gunungkidul yang minat belajarnya rendah.

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam pemilihan subjek yaitu dengan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah pemilihan kelompok subjek dengan berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dipandang memiliki sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang

sebelumnya telah ditentukan (Hadi, 2004). Dari seluruh siswa yang bersekolah di SD Ponjong II GunungKidul Yogyakarta selanjutnya didapatkan data terkait dengan jumlah subjek yang memenuhi kriteria penelitian berdasarkan hasil kategorisasi subjek. Adapun kategorisasi subjek yang ditetapkan adalah siswa yang memiliki minat belajar IPA dengan kategorisasi rendah. Kemudian, dari sejumlah siswa tersebut dilakukan pemilihan subjek sesuai dengan yang dikehendaki peneliti untuk menjadi subjek penelitian.

D. Rancangan Eksperimen

1. Desain Eksperimen

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *true experiment*. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah menggunakan eksperimen *pretest-posttest control group design*. Menurut Latipun (2011) desain eksperimen *pretest-posttest control group design* memiliki dua tipe rancangan yaitu *random-pretest* (RO) dan tipe *pretest-random* (OR). Pada tipe RO randomisasi dilakukan setelah *pretest*, sedangkan pada tipe OR *pretest* dilakukan sebelum randomisasi. Adapun pengaruh perlakuan disimbolkan dengan $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berarti

perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Adapun desain dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3. Bentuk Rancangan Eksperimen

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Keterangan :

R = Kelompok yang dipilih secara random

X = perlakuan

O1 = hasil *pretest* kelompok eksperimen

O2 = hasil *pretest* kelas kontrol

O3 = hasil *posttest* kelas eksperimen

O4 = hasil *posttest* kelas kontrol

2. Prosedur Eksperimen

Prosedur penelitian eksperimen ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap analisis data. Tahap persiapan meliputi perizinan kepada pihak sekolah, persiapan alat ukur penelitian, penyusunan modul pelatihan, dan TFT (*Training For Trainer*).

Tahap pelaksanaan penelitian pada tahap pertama adalah dengan memberikan skala *try out* minat belajar IPA kepada seluruh siswa kelas

IV SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta. Kemudian, data hasil *try out* yang berjumlah 40 aitem diolah menggunakan SPSS 15.0 *for windows* dan didapatkan aitem yang valid yaitu berjumlah 34 aitem. Langkah berikutnya yaitu dilakukan kategorisasi minat belajar IPA yang rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan data aitem yang valid. Dari seluruh siswa yang bersekolah di SD Ponjong II GunungKidul Yogyakarta selanjutnya didapatkan data terkait dengan jumlah subjek yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu siswa yang memiliki minat belajar IPA rendah. Data tersebut berdasarkan hasil kategorisasi subjek yang telah dilakukan dan didapatkan 11 siswa yang memiliki minat belajar IPA rendah. Hasil *try out* digunakan sekaligus sebagai data *pretest* dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan *tryout* terpakai.

Kemudian, siswa yang memiliki minat belajar IPA rendah dijadikan sebagai subjek penelitian. Adapun jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah empat subjek kelompok kontrol dan empat subjek kelompok eksperimen yang dipilih secara *random* sehingga jumlah keseluruhan subjek berjumlah 8 orang dan tiga siswa lainnya yang memiliki minat belajar IPA rendah diikutkan dalam *try out* modul. Setelah *try out* modul selesai dilakukan kemudian dilakukan perlakuan berupa pelatihan *quantum learning* yang dilakukan selama tiga hari. Kemudian dilakukan *post-test* dengan penomoran baru kepada subjek penelitian. Tahap yang terakhir adalah tahap analisis data berdasarkan

skala hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun secara lebih rinci prosedur penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Persiapan

Prosedur eksperimen pada penelitian ini terlebih dahulu dilakukan persiapan. Persiapan tersebut yaitu berkaitan dengan perizinan kepada pihak sekolah apakah sekolah yang dituju yaitu SD Negeri Ponjong II Gunungkidul apakah bersedia untuk dilakukan penelitian disekolah tersebut. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan wali kelas terkait dengan permasalahan yang dialami siswa dalam belajar. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melanjutkannya dengan membuat rancangan penelitian. Setelah melakukan perizinan kepada pihak sekolah, peneliti kemudian melakukan persiapan alat ukur penelitian, penyusunan modul pelatihan, dan TFT (*Training For Trainer*).

b. Penyusunan Alat Ukur dan Modul Pelatihan

Peneliti menyusun alat ukur dengan skala minat belajar yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Crow and Crow (1994). Alat ukur ini kemudian diujicobakan terlebih dahulu (*tryout terpakai*) dengan tujuan untuk mengetahui reliabilitas dan validitasnya.

Selain alat ukur, peneliti juga menyusun modul pelatihan untuk digunakan sebagai panduan pada saat pelatihan *quantum learning*

berlangsung. Peneliti menyusun sendiri modul pelatihan dengan berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam *quantum learning*, yang meliputi: (1) kekuatan AMBaK (apa manfaat bagiku), (2) penataan lingkungan belajar, (3) memupuk sikap juara, (4) bebaskan gaya belajar, (5) membiasakan siswa mencatat, (6) membiasakan membaca, (7) menjadikan anak lebih kreatif, dan (8) melatih kekuatan memori anak.

b. TFT (*Training For Trainer*)

Peneliti kemudian mengadakan pelatihan dengan trainer yang akan menyampaikan pelatihan quantum learning yang disebut dengan TFT (*Training For Trainer*). Adapun tujuan dilakukannya TFT yaitu agar *trainer* dapat menyampaikan materi sesuai dengan modul yang peneliti maksud. Pelaksanaan *Training For Trainer (TFT)* dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 3 Oktober 2017 yang bertempat di Universitas PGRI Yogyakarta (UPY).

Trainer dalam pelatihan *quantum learning* ini yaitu berpendidikan S2 PGSG dan memiliki pengalaman dalam melakukan *training* terutama pada anak-anak. *Trainer* dalam pelatihan ini adalah dosen Universitas PGRI Yogyakarta (UPY) dimana selain aktif mengajar matakuliah psikologi pendidikan juga aktif pada berbagai penelitian yang berkaitan dengan psikologi pendidikan. Pada proses pelaksanaan pelatihan, *trainer* dibantu oleh seorang *co-trainer* pelatihan yang memiliki pengalaman serta mampu mengkondisikan suasana

pelatihan. Selain itu, peneliti juga melibatkan dua observer yang memiliki pengalaman dalam hal observasi dan wawancara serta bertanggungjawab untuk mengobservasi subjek penelitian pada saat pelaksanaan penelitian. Adapun *trainer* dalam pelatihan ini yaitu Mahilda Komalasari, M.Pd dengan *co-trainer* Nurul Fadhillah P, S.Pd dan kedua observer yaitu Dwi Wulandari dan Ulfa Nita Sari.

4) Try Out Modul Pelatihan

Setelah melakukan *training for trainer* dan *co-trainer*, peneliti melakukan uji coba modul pelatihan selama tiga hari berturut-turut yaitu pelaksanaan *try out* pertama yaitu pada hari Kamis, 5 Oktober 2017, Jumat 6 Oktober 2017 dan Sabtu 7 Oktober 2017 di ruang RRC SD Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta.

5) Seleksi Subjek Penelitian

Seleksi subjek penelitian dilakukan dengan cara membagikan skala minat belajar IPA kepada 31 siswa-siswa kelas IV SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta sebagai calon subjek pelatihan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Kelas IV dipilih menjadi calon subjek berdasarkan rekomendasi dari beberapa guru yang menurut informasi memiliki prestasi belajar IPA yang rendah apabila dibandingkan dengan kelas lain.

6) Pelaksanaan Eksperimen

Setelah memastikan semua langkah-langkah mulai dari persiapan sampai dengan memastikan validitas modul sudah terpenuhi, peneliti kemudian melakukan pelaksanaan eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan berupa pelatihan *quantum learning*. Pelatihan ini dilakukan selama tiga hari dalam satu minggu. Subjek penelitian dipilih berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Pelatihan *quantum learning* akan diberikan kepada siswa dengan kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

Penelitian eksperimen ini dilakukan pelatihan selama 3 hari berturut-turut. Setelah perlakuan selesai, kemudian dilanjutkan dengan pengukuran hasil eksperimen menggunakan skala untuk memperoleh data berbentuk kuantitatif. Selain itu, untuk menindaklanjuti hasil penelitian, peneliti melakukan *follow up* dengan tujuan mengetahui efektivitas dari pelatihan tersebut.

Pelaksanaan pelatihan *quantum learning* diharapkan dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sehingga, perlu adanya upaya untuk meminimalisir kemungkinan-kemungkinan variabel yang datangnya dari luar (*extraneous variable*) akan mempengaruhi variabel tergantung. Adapun cara peneliti untuk mencegah

kemungkinan-kemungkinan tersebut adalah dengan melakukan pengendalian terhadap variabel *extraneous*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 .Pengendalian Variabel *Extraneous*

No	Variabel	Cara Mengontrol	Alasan
1.	Minat belajar	Dikontrol dengan cara eliminasi, yaitu menghomogenkan variabel minat belajar (subjek merasa; dari kategorisasi skor minat belajar yang rendah rendah)	Untuk homogenitas subjek.
2.	Kebisingan	Dikontrol dengan teknik <i>balancing</i> dan eliminasi, yaitu dengan menggunakan ruangan yang sepi dan jauh dari aktivitas di sekolah tersebut.	Agar kebisingan tidak mempengaruhi variabel tergantung.
3.	Suhu dalam ruangan	Dikontrol dengan teknik <i>balancing</i> yaitu menggunakan suhu dengan derajat yang sama pada kedua kelompok	Agar suhu tidak mempengaruhi variabel tergantung.
4.	Materi yang dipelajari	Dikontrol dengan cara konstansi, yaitu dengan memberi materi yang sama pada masing-masing kelompok.	Agar materi yang dipelajari tidak mempengaruhi variabel tergantung.
5.	Pendidikan dan usia	Dikontrol dengan cara konstansi, yaitu dengan menyamakan pendidikan subjek yaitu siswa kelas IV.	Untuk menghindari subjek yang lebih muda atau lebih tua, karena setiap jenjang usia memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda.
6.	Kesetaraan subjek	Dikontrol dengan teknik randomisasi	Agar kedua kelompok dianggap setara sebelum dilakukan manipulasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data yang dilakukan dalam pelatihan ini dilakukan dua kali pengambilan, yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan skala. Skala adalah alat ukur psikologis dalam bentuk kumpulan pernyataan sikap yang disusun sedemikian rupa sehingga pernyataan dari respon seseorang dapat diberi skor kemudian diinterpretasikan (Azwar, 2008).

Skala yang digunakan dalam penelitian adalah skala yang disusun berdasarkan aspek-aspek minat belajar yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994). Penilaian skala minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman yang terdiri dari dua alternatif jawaban. Menurut Supratiknya (2014) skala ini memiliki dua alternatif jawaban yang diberikan yaitu Setuju (S), dan tidak setuju (TS). Skala ini disusun dengan mengelompokkan aitem-aitem *favorable* dan *unfavorable*.

Alternatif jawaban terhadap skor yang diberikan untuk aitem-aitem *favorable* adalah “Setuju (S)” skor 1 sedangkan “Tidak Sesuai (TS)” dengan skor 0. Sedangkan alternative jawaban terhadap skor yang diberikan untuk aitem-aitem *unfavorable* adalah “Setuju (S)” skor 0 sedangkan “Tidak Sesuai (TS) skor 1”

Tabel. 5 Sebaran Aitem Skala Minat Belajar Sebelum Uji Coba

No	Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unvavourable</i>	Jumlah
1.	Konsentrasi	5, 8, 10, 31, 37	11, 16, 24, 27, 40	10
2.	Ketertarikan atau rasa senang	3, 6, 22, 26, 29	1, 14, 33, 35, 39	10
3.	Perhatian	2, 7, 13, 20, 30	1, 14, 33, 35, 39	10
4.	Kesadaran	9, 19, 28, 32, 36	15, 17, 21, 23, 34	10
Jumlah		20	20	40

F. Validitas, Seleksi Aitem dan Reliabilitas

1. Validitas Aitem

Menurut Azwar (2012) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur sebagai fungsi ukurnya. Validitas suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan tinggi apabila alat tersebut dapat memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Validitas isi adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana aitem-aitem yang terdapat dalam tes dapat mencakup isi yang hendak diukur.

Keselarasan aitem untuk tujuan alat ukur diputuskan dengan menggunakan penilaian, terutama penilaian dari beberapa peneliti yang berkompeten (*profesional judgment*) (Azwar, 2012).

2. Seleksi Aitem

Azwar (2000) mengemukakan bahwa item yang tidak memperlihatkan kualitas tidak harus dihilangkan atau direvisi terlebih dahulu. Salah satu kualitas yang dimaksud adalah keselarasan atau konsistensi antar item terhadap tes secara keseluruhan atau disebut juga konsistensi item total. Korelasi item total biasanya menggunakan batasan $r_{xy} \geq 0,30$ untuk melakukan pemilihan item. Semua item yang mencapai korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap telah memuaskan. Namun apabila item yang dibutuhkan tidak mencukupi maka dapat dipertimbangkan dengan korelasi minimal 0,25 sehingga jumlah item bisa tercapai.

Menurut Azwar (1999) seleksi aitem alat ukur memiliki aitem-aitem dengan berdasarkan pada koefisien korelasi yang dapat mengoptimalkan fungsi alat ukur. Besarnya koefisien korelasi aitem-aitem berkisar antara 0 sampai 1,00. Indeks daya beda memiliki indeks daya pembeda dari -1 sampai +1. Pada nilai positif tersebut dapat membedakan karakteristik atribut yang akan diukur sedangkan nilai negatif menunjukkan bahwa aitem yang digunakan tidak memiliki nilai yang baik.

3. Reliabilitas Aitem

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil suatu pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama dan aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah (Azwar, 2000). Hasil pengukuran alat dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran pada subjek yang sama hasil yang diperoleh relatif sama. Hasil yang relatif sama artinya tetap adanya toleransi terhadap perbedaan-perbedaan kecil pada hasil beberapa kali pengukuran.

Menurut Margono (2013) terdapat tiga kategori besar dalam suatu pengukuran reliabilitas, yaitu : (1) tipe stabilitas (misalnya: tes ulang, bentuk paralel, dan bentuk alternatif), (2) tipe ekuivalen (misalnya: butir-butir paralel pada bentuk alternatif dan reliabilitas antar penilai (*inter-rater reliability*)), (3) tipe homogenitas atau internal konsistensi (misalnya: Kuder Richardson, belah dua, Alpha Cronbach, theta dan omega). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik formula Alpha Cronbach dengan standar minimal 0,7 dengan bantuan program SPSS 15.0 *for windows*.

G. Metode Analisa Data

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif non parametrik *Mann Whitney U*. Menurut Suseno (2012) *Mann Whitney U* merupakan teknik analisis non parametrik yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan pada satu variabel tergantung yang bersifat interval atau rasio yang disebabkan oleh variabel bebas yang bersifat nominal atau ordinal, data berasal dari dua kelompok yang berbeda. Suatu data dapat dianalisis dengan menggunakan *Mann Whitney U* jika data tidak memenuhi uji asumsi normalitas dan homogenitas atau disebabkan jumlah subjek <30 orang (Suseno, 2012). Metode analisa ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses analisis data ini menggunakan software SPSS (*statistical package social science*) versi 15.0 *for windows*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah

Orientasi kancah perlu dilakukan sebagai salah satu tahapan yang harus dilalui dalam suatu penelitian. Orientasi kancah digunakan untuk mengetahui ruang lingkup lokasi yang akan dilakukan penelitian. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh pelatihan *quantum learning* terhadap minat belajar IPA siswa.

Adapun lokasi penelitian yang dituju yaitu dilaksanakan di SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta dengan melibatkan siswa dan siswi kelas IV sebagai subjek penelitian. Salah satu alasan terpilihnya lokasi penelitian di SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta adalah karena peneliti menemukan adanya permasalahan mengenai minat belajar berdasarkan hasil observasi dan wawancara baik kepada siswa, guru pengampu, maupun dari orangtua siswa.

Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut, peneliti memperkuat dengan melakukan pengukuran menggunakan skala minat belajar IPA. Kemudian didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki minat belajar rendah. Alasan selanjutnya yaitu karena di wilayah Yogyakarta khususnya Gunung Kidul belum pernah ada penelitian mengenai pelatihan *quantum learning*.

SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta beralamat di Padukuhan Pathi, Desa Genjahan, Kecamatan Ponjong, Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah ini pada sisi Utara berbatasan dengan Polsek Ponjong, sebelah selatan berbatasan dengan pasar legi, sisi selatan berbatasan dengan SMP Negeri Ponjong I, dan sisi timur berbatasan dengan Puskesmas Ponjong. Berdasarkan sejarah singkatnya, SD ini berdiri pada tanggal 1 April tahun 1991 dengan dasar hukum keputusan Pemerintah Pusat nomor 125 tahun 1991

Adapun proses penelitian yang akan dilakukan dilokasi tersebut meliputi proses *try out* skala minat belajar, *try out* modul penelitian, dan pengambilan data yaitu berupa perlakuan serta pengukuran minat belajar dengan menggunakan skala yang terdiri dari skala *pre-test* dan *post test*. Try out skala ini digunakan untuk seleksi aitem dan seleksi subjek. Skala yang diujicobakan terdiri dari dua alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS) dan Tidak Sesuai (TS). Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan *try out* skala adalah sebagai *pre-test*.

B. Prosedur Penelitian

1. Proses Perizinan

Proses perizinan penelitian ini diawali dengan menyampaikan surat pengantar dari Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora dengan nomor surat UIN.02/tu.sh/tl.00/1140/1184/2017. Surat tersebut ditujukka kepada Sekolah Dasar Negeri II Ponjong Gunungkidul, Yogyakarta tempat peneliti melakukan penelitian. Adapun surat keterangan telah melakukan penelitian di SD tersebut dengan nomor surat NO.42/ SD.P.II / III/ 2017. Selanjutnya peneliti datang ke lokasi penelitian terkait masalah perizinan, setelah pihak sekolah terutama kepala sekolah mengetahui maksud dan tujuan dilakukannya penelitian, peneliti kemudian diijinkan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan terbuka.

2. Proses Persiapan

a. Uji Coba Skala Minat Belajar

Uji coba skala minat belajar dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan dalam proses penelitian. Sebelum dilakukan *try out* skala minat belajar, peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) selaku *profesional judgment* terkait skala yang akan diukur. Kemudian uji coba skala atau *try out* dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2017.

1) Seleksi Aitem dan Uji Validitas Skala

Uji skala aitem dilakukan dengan menggunakan SPSS 17 for Windows, untuk menentukan valid atau tidaknya aitem yang digunakan dengan taraf signifikansi yaitu dinyatakan shahih apabila $p > 0,3$ dan dinyatakan gugur jika $p < 0,3$. Berdasarkan aitem yang diujicobakan diperoleh hasil uji validitas instrumen skala minat belajar yaitu dari total sebelumnya 40 aitem menjadi 36 aitem. Hal tersebut berarti ada 6 aitem yang gugur dan 34 aitem yang dinyatakan shahih.

Tabel. 16 Seleksi Aitem Uji Coba Skala Minat Belajar

No	Aspek	<i>Favourable</i>		<i>Unvavourable</i>		Jumlah	
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	Valid	Gugur
1.	Konsentrasi	5, 8, 10, 31, 37	5,8	11, 16, 24, 27, 40	-	8	2
2.	Ketertarikan atau rasa senang	3, 6, 22, 26, 29	-	1, 14, 33, 35, 39	33	9	1
3.	Perhatian	2, 7, 13, 20, 30	13	4, 12, 18, 25, 38	-	9	1
4.	Kesadaran	9, 19, 28, 32, 36	28, 36	15, 17, 21, 23, 34	-	8	2
Jumlah		20	5	20	1	34	6

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa aitem yang valid berjumlah 34 aitem yang akan digunakan untuk pelaksanaan penelitian dengan penomoran baru. Adapun sebaran aitem dengan nomor baru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Aitem Valid Skala Minat Belajar dengan Nomor Baru

No	Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unvavourable</i>	Jumlah
1.	Konsentrasi	8, 19, 28	13, 14, 16, 17	7
2.	Ketertarikan atau rasa senang	1, 6, 12, 18, 32	9, 11, 21, 25, 27	10
3.	Perhatian	4, 15, 22, 23, 29	2, 5, 7, 20, 26	10
4.	Kesadaran	3, 10	24, 30, 31, 33, 31	7
Jumlah		15	19	34

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas skala minat belajar yaitu dengan menggunakan teknik koefisien reliabilitas alpha (α) diperoleh koefisien reliabilitas (r) skala adalah sebesar 0,953. Reliabilitas ini dinyatakan dengan rentang angka 0 sampai dengan 1,00 yang berarti semakin tinggi nilai yang mendekati koefisien reliabilitas 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya (Azwar, 2014).

Berdasarkan dari hasil tersebut, maka skala minat belajar IPA yang telah diukur dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi karena mendekati angka 1,00.

b. Penyusunan Modul Pelatihan

1) Proses Penyusunan Modul Pelatihan

Modul pelatihan *quantum laerning* ini disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2013) yang menyatakan bahwa aspek-aspek dari *quantum learning* antara lain: 1) kekuatan AMBAK (apa manfaat bagiku), 2) penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, 3) membebaskan gaya belajar, 4) membiasakan siswa mencatat, 5) membiasakan membaca, 6) menjadikan anak lebih kreatif, dan 7) melatih kekuatan memori anak.

2) *Manipulation Check* Modul Pelatihan *Quantum Learning*

Manipulation check modul adalah suatu cara untuk memeriksa kelayakan materi yang akan digunakan dalam pelatihan. *Manipulation check* modul ini Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yaitu Rachmy Diana, S.Psi., M.Psi. sebagai upaya untuk menguji keakuratan modul sebelum dilakukan penelitian. Selain itu, peneliti juga menerapkan hasil evaluasi melalui *try out* modul pada tanggal 5 Oktober 2017, 6 Oktober 2017, dan 7 Oktober 2017 oleh *trainer* yaitu Mahilda Komalasari, M.Pd.

Berdasarkan hasil *manipulation check* terhadap modul pelatihan yang akan digunakan, terdapat beberapa kegiatan yang memerlukan perbaikan. Adapun hasil dari *manipulation check* modul tersebut antara lain:

- a) Perpanjangan waktu untuk mengerjakan lembar kerja atau *worksheet*.
- b) Menambahkan sesi *self motivation* pada setiap pertemuan pelatihan yang sebelumnya sesi ini hanya terdapat pada pertemuan kedua.
- c) Menambahkan kegiatan *Ice breaking* untuk mencegah kejenuhan pada subjek pelatihan.
- d) Menambahkan lembar refleksi diri yang berkaitan dengan kesan dan pesan subjek pelatihan.
- f) Tidak perlu menayangkan PPT (*Power Point Presentation*) pada sesi rangka manusia untuk mencegah kejenuhan siswa karena materi yang dipelajari sudah terwakili dengan penayangan video edukatif.

3) *Training For Trainer* dan *Co-Trainer*

Pelaksanaan *Training For Trainer (TFT)* dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 3 Oktober 2017 yang bertempat di Universitas PGRI Yogyakarta (UPY). *Training For Trainer* ini dilakukan untuk menjelaskan kepada *trainer* terkait prosedur, tujuan, maupun alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pelaksanaan penelitian. Selain itu, peneliti juga memberikan modul pelatihan kepada *trainer* yang dapat digunakan sebagai bekal sebelum dilakukannya penelitian.

4) *Try Out* Modul Pelatihan

Setelah melakukan *training for trainer* dan *co-trainer*, peneliti melakukan uji coba modul pelatihan selama tiga hari berturut-turut yaitu pelaksanaan *try out* pertama yaitu pada hari Kamis, 5 Oktober 2017, Jumat 6 Oktober 2017 dan Sabtu 7 Oktober 2017 di ruang RRC SD Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta. Subjek yang mengikuti *try out* modul pelatihan yaitu sebanyak tiga orang subjek. Namun, karena pada pertengahan sesi salah satu subjek *try out* modul sakit sehingga peneliti memutuskan untuk tidak mengikutsertakan subjek tersebut sehingga jumlah keseluruhan subjek pelatihan *try out* modul berjumlah dua orang. Pada kegiatan *try out* modul ini, diharapkan calon *trainer* dapat memberikan saran untuk perbaikan modul yang telah disusun. Selain itu, subjek yang mengikuti *try out* modul juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan terkait kesan, pesan, maupun perasaan yang dialami selama mengikuti kegiatan tersebut.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tabel 8 Evaluasi Pelaksanaan *Try Out* Modul

No	Sesi	Materi	Keterangan		Catatan Pelaksanaan
			Dilaksana-kan	Tidak dilaksana-kan	
1.	Persiapan dan pembukaan	1) Perkenalan	✓		1. Subjek masih tampak malu-malu sehingga perlu ditambahkan <i>ice breaking</i>
2.	Pohon Harapan	1) Kontrak Pelatihan	✓		Media yang digunakan kurang menarik, perlu ditambahkan warna dan gambar yang menarik perhatian siswa.
3.	Mempelajari Makhluk Hidup dan Lingkungannya	1) Jalan-jalan Asik 2) Video edukatif dan PPT 3) Bermain peran sambil belajar rantai makanan	✓		1. Pada saat jalan-jalan asik subjek terlihat terganggu dengan lalu lalang siswa lain, sehingga diusahakan untuk melakukan sesi tersebut tidak pada saat jam isitirahat. 2. Media kurang menarik, perlu ditambahkan warna dan bentuk yang menarik pada gambar padi, katak, ular, dan elang.
4.	Kuis dalam Bentuk Permainan 'Polisi-Polisi'	1)Menyanyikan lagu polisi-polisi 2) Menjawab pertanyaan	✓		Pada awal kegiatan, subjek masih terlihat bingung, sehingga perlu dilakukan <i>role play</i> .
5.	Kuis "Balonku Ada Lima"	1)Menyanyikan lagu polisi-polisi 2) Menjawab pertanyaan	✓		Subjek langsung dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan arahan <i>trainer</i> .
6.	Mempelajari "Rangka Manusia" Dengan <i>Puzzle</i>	1) Eksplorasi 2) Elaborasi 3) Konfirmasi	✓		1. Subjek mampu memahami arahan dari <i>trainer</i> . 2. Media kurang menarik, perlu ditambahkan warna pada gambar manusia

No	Sesi	Materi	Keterangan		Catatan Pelaksanaan
			Dilaksana-kan	Tidak dilaksana-kan	
7.	Menjelaskan Materi “Rangka Manusia”	1. Menyusun rangka manusia 2. PPT 3. Video Edukatif 3. <i>Mind-mapping</i>	✓		1. Subjek terlihat mengantuk dan bosan, tidak perlu memakai PPT karena materi yang didapat sudah cukup dari video edukatif. 2. Perlu dilakukan penambahan waktu pada saat kegiatan <i>mind-mapping</i> .
8.	Permainan “Temukan Aku”	Kuis tebak-jawab	✓		Perlu ditambahkan <i>role play</i> sehingga siswa benar-benar dapat memahami instruksi <i>trainer</i> .
9.	Mempelajari Rangka Manusia (Bagian 2) Melalui Permainan <i>Puzzle</i>	1. Menyusun <i>puzzle</i> rangka kepala 2. Video Edukatif 3. <i>Mind-mapping</i>	✓		Secara keseluruhan, subjek telah mampu mengikuti keseluruhan kegiatan
10.	Kuis “Ranking 1”	1) Menjawab pertanyaan	✓		1. Perlu ditambahkan <i>role play</i> sehingga siswa tidak bingung. 2. Keseluruhan subjek dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

C. Pelaksanaan Penelitian

1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen dilakukan selama tiga hari, sehingga untuk menunjang kegiatan tersebut peneliti membuat jadwal pelatihan. Adapun jadwal pelatihan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 9 Pelaksanaan Pelatihan hari Pertama

No	Sesi	Waktu	Penanggungjawab
1.	Persiapan & Pembukaan	07.00 – 07.25	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
2.	Pohon Harapan	07.25 – 07.35	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
3.	Mengenal Makhluk Hidup dan Lingkungannya	07.35 – 08.20	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
4.	Belajar Rantai Makanan dengan Bermain Peran	08.20 – 08.35	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
5.	Kuis dalam Bentuk Permainan ‘Polisi-Polisi’	08.35 – 08.45	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
6.	Penutup	08.45 – 08.50	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>

Tabel 10 Pelaksanaan Pelatihan hari Kedua

No	Sesi	Waktu	Penanggungjawab
1.	Persiapan dan Pembukaan	07.00 – 07.10	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
2.	Kuis “Balonku Ada Lima”	07.10 – 07.25	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
3.	Mempelajari Materi “Rangka Manusia” (Bagian 1) Dengan Permainan <i>Puzzle</i>	07.25 – 08.10	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
4.	Menjelaskan Materi “Rangka Manusia”	08.10 – 08.45	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
5.	Penutup	08.45 – 08.55	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>

Tabel 11 Pelaksanaan Pelatihan hari Ketiga

No	Sesi	Waktu	Penanggungjawab
1.	Persiapan dan Pembukaan	07.00 – 07.10	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
2.	Permainan “Temukan Aku”	07.10 – 07.25	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
3.	Mempelajari Rangka Manusia (Bagian 2) Melalui Permainan <i>Puzzle</i>	07.25 – 08.35	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
4.	Kuis “Ranking 1”	08.35 – 09.10	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>
5.	Penutup	09.10 – 09.20	<i>Trainer, co trainer, dan Observer</i>

2. Proses Pelaksanaan Penelitian

a. Pengambilan Data *Pre-Test*

Pengambilan data *pretest* dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2017 di ruangan kelas empat SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta. Pengambilan data *pretest* ini bersamaan dengan *try out* skala, dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan *tryout* terpakai. Hasil *try out* sekaligus digunakan sebagai data *pretest*.

Pengambilan data eksperimen dilakukan selama tiga hari dan tiga kali pertemuan, yaitu pada hari Kamis–Sabtu yaitu pada tanggal 12 sampai dengan 14 Oktober 2017. Adapun lokasi penelitian adalah bertempat di gedung RRC SD Negeri Ponjong II

Gunung Kidul Yogyakarta. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah karena gedung tersebut dirasa kondusif dan nyaman sebagai tempat penelitian. Selain itu, ruangan tersebut juga dilengkapi AC, *white board*, pencahayaan ruang yang cukup baik, ruangan yang jauh dari keramaian sehingga dianggap baik dan layak sebagai tempat penelitian. Sebelum dilakukannya penelitian peneliti juga mendekorasi ruangan dengan dihiasi gambar yang merangsang siswa belajar. Hal ini dikarenakan ruangan tersebut nymana akan tetapi karena ruangan rapat sehingga terkesan formal dan harus diberi sentuhan keceriaan anak-anak.

Pelatihan pada hari pertama diawali dengan persiapan dimana tim peneliti memastikan bahwa ruangan siap digunakan untuk proses pelatihan. Adapun persiapan yang dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan sarana dan prasarana seperti LCD, laptop, dan instrumen musik klasik. Pada hari pertama pelatihan ini keempat subjek datang tepat waktu kemudian dilanjutkan dengan kegiatan presensi dan building rapport antara trainer dengan subjek yang bertujuan agar terjalin perasaan saling percaya antara satu dengan yang lain. Adapun kegiatan yang terdapat pada hari pertama pelatihan terdiri dari 5 sesi yaitu persiapan dan pembukaan, mengenal makhluk hidup dan lingkungannya, belajar rantai makanan dengan bermain peran, kuis dalam bentuk permainan polisi-polisi dan diakhiri dengan penutup. Baik subjek NI, VA, LA, dan IZ pada awal pertemuan masih terlihat tampak malu-malu. Namun lama kelamaan keempat subjek terlihat nyaman dengan kondisi yang ada. Berdasarkan hasil observasi, VA terlihat sesekali merebahkan diri di atas meja ketika *trainer* memberikan penjelasan tentang materi makhluk hidup dan lingkungannya, NI

terlihat cukup bersemangat dan tidak sungkan untuk bertanya kepada trainer apabila ia merasa belum paham, IZ terlihat antusias dan memperhatikan instruksi dari trainer sedangkan LA tetap memperhatikan walaupun sesekali terlihat ia masih sibuk menggrak gerakan kaki dan tangannya. Secara keseluruhan, keempat subjek dapat mengikuti jalannya pelatihan dari awal kegiatan sampai penutup.

Pelatihan pada hari kedua diawali dengan persiapan dan pembukaan dari *trainer* kepada seluruh peserta pelatihan. Keempat subjek menyambut kedatangan trainer beserta tim peneliti dengan mencium tangan. Adapun pelaksanaan pelatihan pada hari kedua ini terdiri dari 5 sesi yaitu: 1) Persiapan dan Pembukaan, 2) Kuis “Balonku Ada Lima”, 3) Mempelajari Materi Rangka Manusia dengan Permainan Puzzle, 4) Menjelaskan Materi Rangka Manusia, dan 5) Penutup.

Sedangkan pada pelatihan pada hari ketiga diawali dengan persiapan dimana tim peneliti memastikan bahwa ruangan siap digunakan untuk proses pelatihan. Pada hari pertama pelatihan ini keempat subjek datang tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Adapun kegiatan yang terdapat pada hari pertama pelatihan terdiri dari 5 sesi yaitu persiapan dan pembukaan, permainan temukan aku, belajar rangka manusia (bagian 2) dengan permainan *puzzle*, dan kuis ranking 1. Baik subjek NI, VA, LA, dan IZ pada awal keempat subjek terlihat bersemangat dan terlihat nyaman dengan kondisi yang ada. Walaupun begitu, berdasarkan hasil observasi VA terlihat sesekali merebahkan diri di atas meja ketika *trainer* materi tentang rangka manusia, NI terlihat cukup bersemangat dan tidak sungkan untuk bertanya kepada trainer apabila ia merasa belum paham, IZ terlihat antusias dan memperhatikan

instruksi dari trainer sedangkan LA tetap memperhatikan walaupun sesekali terlihat ia masih sibuk menggerakkan kaki dan tangannya. Secara keseluruhan, keempat subjek dapat mengikuti jalannya pelatihan dari awal kegiatan sampai penutup.

Berdasarkan uraian proses pelaksanaan pelatihan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pelatihan *quantum learning* yang dilakukan selama tiga hari berjalan dengan lancar. Subjek dapat mengikuti rangkaian kegiatan dengan baik. Adapun secara lebih detail hasil observasi dan video pelatihan telah terlampir.

3. Pengambilan Data *Post-Test*

Pengambilan data *post-test* dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan yaitu pada tanggal 14 Oktober 2017 di SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta. Lembar *post-test* kemudian diberikan kepada kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada waktu dan tempat yang sama.

D. Hasil dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu berupa pelatihan *quantum learning* untuk mengetahui sejauh mana pemberian perlakuan tersebut dapat meningkatkan minat belajar IPA yang dilihat dari perbandingan hasil *pre test* dan *post test* baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selain itu, peneliti menggunakan data pendukung yaitu berupa hasil wawancara dengan subjek penelitian dan melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) antara tim peneliti dan guru pengampu matapelajaran IPA di SD N Ponjong II GunungKidul Yogyakarta (Hasil wawancara dan FGD terlampir).

Hasil yang diperoleh berasal dari pengukuran *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu berupa skor minat belajar IPA. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis *Mann Whitney U*. Teknik ini merupakan teknik statistik *non parametric* yang digunakan untuk menganalisis suatu perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel.12 Data Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen

No	Inisial	Kelas	Jenis Kelamin
1.	VA	IV	Perempuan
2.	NI	IV	Perempuan
3.	IZ	IV	Perempuan
4.	LA	IV	Perempuan

Tabel.13 Data Subjek Penelitian Kelompok Kontrol

No	Inisial	Kelas	Jenis Kelain
1.	RZ	IV	Laki- laki
2.	FK	IV	Laki – laki
3.	ZN	IV	Perempuan
4.	IH	IV	Laki – laki

Berdasarkan proses pelaksanaan penelitian, terdapat 4 subjek yang diberikan perlakuan pelatihan *quantum learning*. Sedangkan jumlah pada kelompok kontrol memiliki jumlah yang sama, yaitu sebanyak 4 subjek penelitian.

Tabel 14 Data Hipotetik

Variabel	N	Data Hipotetik			SD
		Mean	Skor		
			MIN	MAX	
Minat Belajar	31	17	11,3	22,7	5,7

Berdasarkan perhitungan data hipotetik, dapat diketahui bahwa skor maksimal apabila nilai diatas 22,7 sedangkan skor minimal apabila nilai dibawah 11,3. Sehingga,

dapat dikatakan subjek yang memperoleh skor diatas 22,7 berada pada kategori tinggi, subjek dengan perolehan skor antara 11,3 dan 22,7 ($11,3 \leq X \leq 22,7$) berada pada kategori sedang sedangkan subjek yang memperoleh skor dibawah 11,3 ($X \leq 11,3$) berada pada kategorisasi rendah. Selain itu, dapat diketahui bahwa perolehan skor *mean hipotetik* adalah senilai 17 dan Standar Ddeviasi (SD) adalah senilai 5,7.

Berdasarkan proses pelaksanaan yaitu berupa pemberian pelatihan *quantum learning* terhadap kelompok eksperimen, terdapat 4 subjek yang mengikuti pelatihan. Pada saat *pre test*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berada dalam kategori rendah ($X \leq 11,3$).

Berdasarkan data hasil *pre test*, diketahui bahwa keseluruhan subjek pada kelompok eksperimen, terdapat empat orang subjek yang berada pada kategorisasi rendah yaitu VN, IZ, dan LA, dan NI ($X \leq 11,3$). Sedangkan pada kelompok kontrol keempat subjek yaitu RZ, FI ZN, dan IH berada pada kategorisasi yang rendah pula ($X \leq 11,3$).

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan dengan memberi perlakuan yaitu berupa pelatihan *quantum learning* pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa. Setelah rangkaian kegiatan pelatihan selesai dilakukan, kedua kelompok kemudian diukur menggunakan skala *post test* minat belajar IPA. Selanjutnya keempat subjek tersebut dianalisis menggunakan

teknik analisis *Mann Whitney U* untuk mengetahui pengaruh pelatihan *quantum learning* tersebut terhadap minat belajar IPA.

Tabel 15 Hasil Uji Analisis *Mann Whitney U Pretes dan Posttest*

Nilai <i>Mann – Whitney U</i>	<i>Sig</i>	<i>Z</i>	Keterangan
0,000	0,021	-2,309	$P < 0,05$

Hasil uji statistic *non parametric* dengan *Mann Whitney U* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai *Z* sebesar -2,309 dan nilai *Sig* sebesar 0,021 ($P < 0,05$) yang berarti signifikan. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Diketahui bahwa pelatihan *quantum learning* efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan terbukti.

Tabel 16 *Mean Rank*

	<i>Quantum Learning</i>	<i>Mean Rank</i>
Minat Belajar	Eksperimen	6,50
	Kontrol	2,50

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai *mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 6,50 sedangkan kelompok kontrol memiliki *mean rank* sebesar 2,50. Nilai *mean rank* kelompok eksperimen lebih besar apabila dibandingkan dengan *mean rank*

kelompok kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki minat belajar IPA yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Adapun deskripsi perhitungan selisih *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 17 *Gain score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok Eksperimen				
No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Gain-score</i>
1.	VN	11	21	10
2.	NI	10	19	9
3.	IZ	11	22	11
4.	LA	9	17	8
Kelompok Kontrol				
No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Gain-score</i>
1.	RZ	9	12	3
2.	FI	11	9	-2
3.	ZN	7	11	4
4.	IH	10	11	1

Berdasarkan tabel di atas, skor minat belajar dari seluruh subjek kelompok eksperimen mengalami beberapa peningkatan yang dapat dilihat dari selisih skor

(*gain score*) yang didapatkan. Skor minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat 8 sampai 11 poin. Adapun peningkatan masing - masing subjek kelompok eksperimen yaitu LA meningkat 10 poin, NI meningkat 9 poin, IZ meningkat 11 poin, dan LA meningkat 8 poin. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui memperoleh kenaikan skor 1 sampai 4 poin dan penurunan sebesar 2 poin. Adapun rincian peningkatan maupun penurunan pada kelompok kontrol yaitu RZ meningkat 3 poin, FK mengalami penurunan 2 poin, ZN meningkat 4 poin, sedangkan IH meningkat 1 poin.

Adapun kategorisasi *post test* skala minat belajar IPA dapat diketahui subjek pada kelompok eksperimen yaitu VN, IZ, dan LA, dan NI berada pada kategorisasi sedang ($11,3 \leq X \leq 22,7$). Sedangkan, pada kelompok kontrol keempat subjek yaitu RZ, FI, ZN, RZ dan IH berada pada kategorisasi rendah ($X \leq 11,3$).

Secara keseluruhan kelompok eksperimen mengalami peningkatan poin dilihat dari perbandingan *pre-test* dan *post-test*. Pada kelompok eksperimen, secara keseluruhan keempat subjek mengalami peningkatan skor dari kategorisasi rendah ($X \leq 11,3$) menjadi sedang ($11,3 \leq X \leq 22,7$). Sedangkan pada kelompok kontrol keseluruhan subjek tidak mengalami peningkatan sehingga tetap berada pada kategori rendah rendah ($X \leq 11,3$).

Untuk menguji efeektivitas pelatihan *quantum learning* yang telah dilakukan, peneliti melakukan *follow up* setelah selang dua minggu. *Follow up* dilakukan baik

pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 18 Nilai *follow up*

Nilai <i>Mann – Whitney U</i>	<i>Sig</i>	<i>Z</i>	Keterangan
0,000	0,020	-2,239	$P < 0,05$

Hasil uji statistik *non parametric* dengan *Mann Whitney U* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai *Z* sebesar 0,20 dan nilai *Sig* sebesar 0,000 ($P < 0,05$) yang berarti signifikan. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa masih ada pengaruh pemberian pelatihan *quantum learning* terhadap peningkatan minat belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Ponjong II Gunung Kidul Yogyakarta.

Adapun kategorisasi berdasarkan data *follow up* diketahui keseluruhan subjek kelompok eksperimen berada pada kategori sedang ($11,3 \leq X \leq 22,7$) yaitu VA, NI, IZ, dan LA. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu subjek FK, ZN, dan IH memiliki kategorisasi minat belajar rendah ($X \leq 11,3$) sementara subjek RZ mengalami peningkatan skor sehingga berada pada kategorisasi sedang ($11,3 \leq X \leq 22,7$).

Tabel. 19 *Mean Rank* hasil *Follow Up*

	<i>Quantum Learning</i>	<i>Mean Rank</i>
Minat Belajar	Eksperimen	6,50
	Kontrol	2,50

Pada dasarnya, kelompok eksperimen mengalami penambahan poin apabila dibandingkan dengan hasil *pre test*. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui ada yang mengalami penambahan maupun penurunan poin. Adapun acuan untuk mengetahui penambahan skor minat belajar IPA adalah dengan menggunakan *mean rank*. Sebagaimana diketahui nilai *mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 6,50 sedangkan kelompok kontrol memiliki *mean rank* sebesar 2,50. Nilai mean rank kelompok eksperimen lebih besar apabila dibandingkan dengan *mean rank* kelompok kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki minat belajar IPA yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel. 20 Mean Empirik

No	Kelompok	<i>Mean Empirik</i>		
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Follow Up</i>
1.	Eksperimen	10,25	19,75	19,5
2.	Kontrol	9,25	10,5	10,75

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen memiliki *mean empirik* sebesar 10,25 poin kemudian setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 19,75. Hal ini berarti kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor sebesar 9,5 poin. Sedangkan, kelompok kontrol

mengalami kenaikan poin dengan jumlah 1,25 poin apabila dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sedangkan hasil *follow up* menunjukkan kelompok eksperimen mengalami kenaikan skor sebesar 9,25 poin dan kelompok kontrol sebesar 1,5 poin . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol keduanya sama-sama mengalami peningkatan. Namun jumlah peningkatan *mean empirik* kelompok eksperimen lebih besar apabila dibandingkan dengan kelompok kontrol



E. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji analisis *Mann Whitney U* diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar IPA setelah diberikan pelatihan *quantum learning* dengan nilai sig sebesar 0,021 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa pelatihan *quantum learning* dapat meningkatkan minat belajar IPA khususnya di SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta.

Selain itu, berdasarkan hasil *gain score pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari hasil akumulasi skor minat belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diketahui jumlah *gain score* pada kelompok eksperimen lebih besar apabila dibandingkan dengan kelompok kontrol. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor minat belajar IPA yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Adapun hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen berdasarkan perolehan skor skala minat belajar IPA berada pada kategorisasi rendah. Kemudian setelah diberikan perlakuan yaitu berupa pelatihan *quantum learning* perolehan skor berdasarkan skala minat belajar IPA mengalami kenaikan dari yang sebelumnya berada pada kategorisasi rendah ($X \leq 11,3$) menjadi sedang ($11,3 \leq X \leq 22,7$). Sedangkan hasil *pre-test* pada kelompok kontrol berada pada kategorisasi rendah ($X \leq 11,3$). Setelah diukur kembali

tanpa sebelumnya diberikan perlakuan, keempat subjek kelompok kontrol tetap berada pada kategorisasi rendah ($X \leq 11,3$). Pada kelompok eksperimen, terdapat peningkatan skor antara 8 sampai 11 poin, sedangkan kelompok kontrol terdapat tiga subjek yang mengalami kenaikan skor 1 sampai 3 poin serta satu subjek yang mengalami penurunan satu poin. Meskipun kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan, akan tetapi kenaikan skor subjek pada kelompok kontrol tidak terlalu signifikan jumlahnya apabila dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Pada saat pelaksanaan pelatihan, peneliti menggunakan acuan aspek-aspek *quantum learning* yang dikemukakan oleh Hernacki dan DePorter (2013), antara lain: kekuatan AMBaK (Apa Manfaat BagiKu), penataan lingkungan belajar, memupuk sikap juara, membebaskan gaya belajar, membiasakan siswa mencatat, membiasakan membaca, menjadikan anak lebih kreatif, dan melatih kekuatan memori anak. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Noe (2010) yang menyatakan bahwa pelatihan adalah usaha yang terencana untuk mempermudah dalam mempelajari mengenai kompetensi-kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku. Pelatihan *quantum learning* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar IPA pada subjek setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Adapun minat belajar yang dimaksud peneliti yaitu skala yang mengacu berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1994) yaitu ketertarikan, perhatian, konsentrasi, dan kesadaran.

Aspek yang pertama dalam *quantum learning* adalah kekuatan AMBaK (Apa Manfaat BagiKu). Dengan mengetahui manfaat yang akan diperoleh dengan

memepelajari sesuatu, maka siswa akan bersungguh-sungguh untuk belajar (DePorter dan Hernacki, 2013). Adapun penerapan dari aspek ini adalah dengan menerapkan konsep AMBaK (Apa Manfaat BagiKu) pada setiap akan dimulainya kegiatan belajar. Pada kegiatan tersebut subjek diberi pemahaman mengenai manfaat apa saja yang bisa diperoleh ketika mempelajari materi tertentu.

Aspek *quantum learning* selanjutnya adalah membiasakan siswa mencatat. Mencatat yang efektif sangat penting untuk membantu siswa dalam mengingat apa yang tersimpan dalam memori. Belajar akan mudah dipahami dengan baik ketika siswa tidak hanya menerima, melainkan dapat menuliskannya kembali dengan bahasa sendiri yang mudah dimengerti (DePorter dan Hernacki, 2013). Adapun penerapan dari aspek membiasakan siswa mencatat adalah melalui konsep *mind-mapping* sebagai salah satu teknik mencatat yang efektif. Menurut DePorter dan Hernacki (2013) menyatakan bahwa konsep *mind-mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dari suatu pola dari ide-ide yang saling berkaitan sehingga memudahkan siswa untuk mengingat suatu informasi. Apabila anak sudah terbiasa membaca maka minat belajar pun akan tumbuh dengan sendirinya.

Aspek yang ketiga dalam *quantum learning* adalah memupuk sikap juara dan melatih kekuatan memori anak. Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menanamkan sikap juara maka akan menanamkan motivasi menuju sebuah keberhasilan (DePorter dan Hernacki, 2013). Adapun penerapan dari aspek memupuk sikap juara adalah melalui kuis yang dikemas

dalam bentuk permainan seperti kuis “Polisi-Polisi” pada pertemuan pertama, “Balonku ada Lima pada pertemuan kedua”, “Permainan Temukan Aku ” dan “Kuis Ranking 1” pada pertemuan ketiga. Kuis tersebut dikemas menyenangkan dimana setiap siswa akan diberikan *reward* apabila dapat menjawab soal dengan jawaban yang benar. Sedangkan apabila ada subjek yang salah menjawab pertanyaan, subjek tersebut tetap diberikan sugesti positif sehingga tidak akan merasa malu. Aspek ini juga diterapkan dengan memberikan sugesti positif kepada subjek yaitu berupa motivasi diri pada setiap pertemuan. Selama kegiatan, subjek diberikan penghargaan dalam setiap usahanya dengan memberikan pujian agar subjek memiliki sikap positif. Dengan sikap juara maka akan memupuk sikap positif dan siswa akan merasa lebih dihargai sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena siswa nyaman dengan apa yang dipelajarinya (DePorter dan Hernacki, 2013).

Aspek yang keempat dalam *quantum learning* adalah melatih kekuatan memori anak. Kekuatan memori anak perlu dilatih untuk mendapatkan memori yang baik karena sangat diperlukan untuk belajar. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam belajar, maka akan semakin bermakna dalam memahami suatu materi pelajaran (DePorter dan Hernacki, 2013). Adapun penerapan dari aspek ini salah satunya adalah melalui kegiatan “Jalan-jalan Asik” yang dilakukan pada pertemuan pertama. Pada kegiatan tersebut subjek dapat belajar dengan dihadirkan objek secara langsung yaitu dengan cara observasi. Dengan menghadirkan situasi dan objek langsung untuk belajar maka belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga akan

menumbuhkan minat belajar terhadap apa yang dipelajari (DePorter dan Hernacki, 2013).

Selain itu, aspek melatih kekuatan memori anak juga diwujudkan pada kegiatan “Menyimak Video Edukatif”. Pada kegiatan tersebut subjek diberikan pemahaman-pemahaman dalam wujud penayangan video edukatif yang bertujuan agar pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan. Adapun kegiatan “Jalan-jalan Asik” dan “Menyimak Video Edukatif” tersebut dapat melatih kekuatan memori anak dikarenakan pada prosesnya melibatkan banyak indera ketika belajar. Menurut Hamalik (1986) mengemukakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan stimulan belajar, membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Aspek melatih kekuatan memori anak dapat pula diwujudkan dengan mencatat dan memperbanyak latihan soal. Menurut DePorter dan Hernacki (2013) melalui mencatat dan memperbanyak latihan soal maka akan meningkatkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajarinya. Adapun penerapan dari aspek melatih kekuatan memori anak adalah dengan mencatat dengan konsep “*Mind-mapping*” dan serangkaian kuis maupun permainan seperti “Polisi-Polisi” pada pertemuan pertama, “Balonku ada Lima pada pertemuan kedua”, “Permainan Temukan Aku ” dan “Kuis Ranking 1” pada pertemuan ketiga. Melalui kegiatan yang dapat merangsang siswa untuk mengingat materi maka akan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena

rangsangan itu diwujudkan dalam kegiatan yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar.

Aspek yang keempat dalam *quantum learning* adalah menjadikan anak lebih kreatif. Siswa yang kreatif adalah siswa yang intuitif, selalu ingin tahu, senang mencoba, dan suka bermain-main. Dengan adanya sikap kreatif ini maka akan memungkinkan siswa untuk memandang segala sesuatu dengan cara yang baru (DePorter dan Hernacki, 2013). Adapun penerapan dari aspek ini adalah melalui kegiatan “Mengenal Rangka Manusia dengan Permainan *Puzzle*”. Kegiatan tersebut berusaha memberi pemahaman kepada subjek tentang materi rangka manusia yang dikemas dengan cara yang menarik. Melalui kegiatan tersebut subjek dapat belajar sambil bermain sehingga dapat mendorong keingintahuan subjek untuk terus mencoba. Apanila anak senang mencoba maka anak akan menyukai hal-hal baru sehingga dapat membangkitkan minat terhadap apa yang dipelajarinya (DePorter dan Hernacki, 2013).

Selain itu, menjadikan anak lebih kreatif dapat diwujudkan melalui kegiatan “Belajar Rantai Makanan dengan Bermain Peran” yang dilakukan pada pertemuan pertama. Kegiatan tersebut merupakan penyampaian materi mengenai rantai makanan yang diwujudkan dalam bentuk bermain peran sehingga mendorong siswa untuk bersikap intuitif terhadap apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang dikemas dengan cara bermain akan menumbuhkan imajinasi sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas penting untuk dikembangkan dikarenakan apabila anak memiliki sikap kreatif maka akan terbiasa menghasilkan inovasi dengan pengetahuan yang

dimilikinya. Mengemas kegiatan dengan cara yang menyenangkan dapat membangkitkan minat belajar siswa (DePorter dan Hernacki, 2013).

Aspek yang kelima dalam *quantum learning* adalah membebaskan gaya belajar. Anak yang belajar sesuai dengan gaya belajarnya akan dapat menumbuhkan perasaan senang ketika belajar (DePorter dan Hernacki, 2013). Pada pelatihan ini, aspek membebaskan gaya belajar diterapkan melalui kegiatan yang dinamakan “Pohon Kebaikan”. Pada kegiatan tersebut, subjek diberikan kesempatan untuk menuliskan harapan-harapan yang ingin dicapai dimasa mendatang serta menuliskan cara belajar yang disukai masing-masing subjek. Selama kegiatan, subjek diperbolehkan belajar dengan cara yang disukainya seperti halnya memperbolehkan subjek memainkan atau membunyikan pensilnya sebagai pembelajar dengan tipe kinestetik dan memfasilitasi subjek dengan gaya belajar lainnya seperti visual dan auditori. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Keefe (Sugihartono, 2007) yang mengungkapkan bahwa gaya belajar berhubungan dengan cara anak belajar dan mengenai cara belajar yang disukai. Sebagai cara yang disukai, maka siswa akan sering menggunakannya karena merasa mudah dengan cara tersebut. Apabila seorang siswa telah merasa nyaman dan senang ketika belajar, maka akan membangkitkan minat belajar (DePorter dan Hernacki, 2013).

Aspek yang keenam dalam *quantum learning* adalah penataan lingkungan belajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya penataan lingkungan yang dapat membawa siswa pada perasaan senang dan nyaman dalam belajar (DePorter dan Hernacki, 2013). Aspek penataan lingkungan belajar ini

diterapkan dengan memasang musik klasik selama pembelajaran, membagikan kartu motivasi kepada siswa, maupun mengatur ruang yang kondusif bagi siswa belajar. Sehingga dengan penataan lingkungan belajar yang tepat maka akan mencegah kebosanan saat pelajaran berlangsung. Lingkungan yang kondusif dapat menstimulus siswa untuk belajar secara maksimal sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa (DePorter dan Hernacki, 2013).

Aspek yang terakhir dalam *quantum learning* adalah membiasakan siswa membaca. Membaca adalah salah satu aktivitas yang penting dalam suatu pembelajaran. Dengan membaca maka akan menambah pemahaman, wawasan, serta perbendaharaan kata (DePorter, 2013). Adapun penerapan dari aspek membiasakan membaca adalah dengan memberikan subjek materi bacaan dalam lembaran kertas untuk dibaca di rumah. Selain itu, aspek ini dapat juga diwujudkan melalui kegiatan *mind-mapping* dimana sebelum subjek mencatat sebelumnya telah membaca terlebih dahulu tentang materi yang akan dituangkan dalam bentuk catatannya tersebut.

Untuk mencegah kebosanan ketika belajar, pada setiap pertemuan dilengkapi dengan sesi *ice breaking*. Salah satu *ice breaking* yang diterapkan pada pelatihan ini adalah “goyang jari jempol” yaitu permainan yang melibatkan indera untuk berkonsentrasi maupun relaksasi. Secara keseluruhan, pada sesi *ice breaking* ini subjek terlihat senang dan antusias selama mengikuti kegiatan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunarto (2012) *ice breaking* merupakan suatu permainan yang dapat mengubah suasana kebekuan dalam suatu kelompok atau kegiatan sehingga dapat

mengubah situasi yang membosankan, mengantuk, menjenuhkan menjadi lebih rileks, menyenangkan, dan bersemangat ketika berada di kelas atau pun ruangan. Apabila kegiatan yang dilakukan menarik maka siswa akan tertarik dan senang sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa (DePorter dan Hernacki, 2013).

Dari serangkaian kegiatan, terdapat beberapa kegiatan yang menggunakan lembar kerja atau *worksheet* yang digunakan subjek untuk menuangkan hasil kerjanya dalam bentuk tulisan ataupun gambar. Adapun manfaat *worksheet* atau lembar kerja yaitu bertujuan agar subjek mampu belajar untuk pemecahan suatu permasalahan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Trinto (2013) yang mengungkapkan bahwa lembar kerja atau lembar kegiatan dapat menjadi panduan untuk melatih pengembangan kognitif maupun aspek dari pembelajaran lainnya.

Terbuktinya hipotesis dalam penelitian ini yaitu dilihat dari perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Diterimanya hipotesis ini menunjukkan bahwa pelatihan *quantum learning* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Biseri Hasan dan Bambang Soerjono (2014) menunjukkan bahwa menerapkan *quantum learning* lingkungan yang kondusif dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Serta, menurut teori yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki (2013) bahwa menggunakan metode *quantum learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar seseorang.

Selain dari beberapa faktor diterimanya hipotesis di atas, terdapat beberapa hal yang mendukung keberhasilan penelitian, diantaranya tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dengan sistematis dan serius. Dimulai dari penyusunan modul penelitian berdasarkan aspek-aspek *quantum learning*, masukan serta saran dari *professional judgement* dalam memeriksa kelayakan modul. Hal lainnya yang mendukung keberhasilan penelitian adalah dari pihak sekolah yang turut membantu jalannya penelitian mulai dari proses perizinan sampai dilakukannya penelitian. Faktor fasilitas yang memungkinkan pelatihan berjalan dengan kondusif juga merupakan salah satu penentu keberhasilan penelitian. Adapun fasilitas dalam pelaksanaan pelatihan diantaranya ruangan yang nyaman, luas, serta jauh dari keramaian yaitu tepatnya menempati ruangan RRC dimana ruangan tersebut biasa digunakan untuk pertemuan penting. Faktor tim peneliti juga menjadi salah satu faktor diterimanya hipotesis ini yaitu kerjasama antara *trainer*, *co-trainer*, dan *observer* dalam membangun *rapport* kepada subjek pelatihan.

Selanjutnya, meskipun hipotesis dalam penelitian ini diterima serta pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar, peneliti menyadari adanya keterbatasan selama proses penelitian. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu yang pertama pelatihan *quantum learning* tidak dapat digeneralisasikan dalam kondisi dan tempat yang berbeda. Artinya, penerapan *quantum learning* ini kecil kemungkinan untuk bisa diterapkan di sekolah lain. Karena pada pelatihan ini peneliti memilih lokasi yang sesuai dengan kebutuhan pelatihan serta menggunakan kontrol yang ketat selama

pelatihan. Faktor yang kedua adalah faktor *proactive history* yaitu berkaitan dengan jenis kelamin dan intelegensi yang dapat mempengaruhi variabel tergantung. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap jenis kelamin dan intelegensi subjek. Padahal besar kemungkinan faktor jenis kelamin dan intelegensi mempengaruhi peningkatan minat belajar subjek sehingga penelitian ini dapat terbukti. Faktor yang ketiga adalah berkaitan dengan *pretesting effect* dimana peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan selanjutnya diberikan *posttest* dengan skala yang sama dengan beberapa perubahan pada penomoran dan pengurangan aitem. Hal ini dapat mempengaruhi peningkatan skor *posttest* karena subjek berusaha untuk mengingat kembali sekaligus mempelajari skala yang diberikan sehingga respon yang terukur bukan merupakan respon dari pemberian pelatihan *quantum learning*. Faktor yang keempat adalah berkaitan dengan harapan eksperimenter dimana adanya harapan mengenai keberhasilan penelitian secara tidak sengaja dapat mengarahkan eksperimenter untuk berperilaku tertentu. Harapan eksperimenter ini dapat menimbulkan bias dalam mencatat data maupun menginterpretasikan data. Subjek penelitian juga dapat terpengaruh harapan eksperimenter karena eksperimenter tanpa sengaja berperilaku tertentu agar penelitiannya dapat terbukti. Faktor yang kelima adalah keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah relatif sedikit apabila dilihat dari kebutuhan penelitian sehingga subjek kurang memiliki waktu yang cukup untuk dapat memahami lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan. Faktor yang keenam adalah variasi personal yang dimiliki subjek penelitian. Variasi personal merupakan karakteristik individu pada kurun waktu tertentu dimana pada penelitian ini peneliti

melakukan pengambilan data pada saat akan dilakukan UTS (Ujian Tengah Semester).
Besarnya kemungkinan minat siswa dalam belajar meningkat karena penelitian dilakukan menjelang dilaksanakannya ujian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji analisis *Mann Whitney U* diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar IPA setelah diberikan pelatihan *quantum learning* dengan nilai sig sebesar 0,021 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *quantum learning* dapat meningkatkan minat belajar IPA khususnya di SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta.

B. SARAN

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari dan dipahami selama proses pelatihan, sehingga dapat memperoleh manfaat dengan menerapkan konsep *quantum learning* dalam kehidupan sehari-hari untuk dipraktekkan dalam cara belajar serta hasilnya dapat meningkatkan minat belajar terutama pada matapelajaran IPA.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah terutama guru mata pelajaran IPA diharapkan dapat menerapkan metode *quantum learning* untuk meningkatkan minat belajar khususnya pada matapelajaran IPA kepada siswa-siswinya. Caranya adalah dengan memasukkan konsep-konsep *quantum learning* ke dalam setiap pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa siswinya.

3. Penelitian Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih baik lagi dalam mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Peneliti sebaiknya memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi variabel tergantung seperti jenis kelamin, tingkat intelegensi, *pretesting effect*, harapan eksperimenter, serta variasi personal. Jenis kelamin dan tingkat intelegensi merupakan faktor *proactive history* yang dapat mempengaruhi variabel yang diukur. Adanya soal *pretest* yang dilakukan sebelum pelatihan dapat menyebabkan subjek berusaha untuk mengingat kembali sekaligus mempelajari skala yang diberikan sebelumnya sehingga respon yang terukur bukan merupakan respon dari pemberian pelatihan *quantum learning*. Adanya harapan eksperimenter dapat menimbulkan bias dalam mencatat data maupun menginterpretasikan data. Variasi personal dapat mempengaruhi variabel tergantung karena karakteristik seseorang cenderung mengalami perubahan pada kurun waktu tertentu. Selanjutnya, peneliti sebaiknya

lebih memperhatikan waktu yang tepat untuk dilaksanakannya penelitian atau pengambilan data sehingga proses dan hasil bisa lebih baik dan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (1998). *Pendidikan Teoritis IPA*. Jakarta : Kanisius
- As'ad M. (2003). *Psikologi Industri, Seri Ilmu Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Liberty
- Aritonang (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 7 (10) 28 - 35
- Asy'ari, M. (2006). *Penerapan Pendidikan STM*. Jakarta : Depdiknas
- Azwar, S. (2008). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2000). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bahrudin. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hasan, B. dan Soerjono (2014). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Dengan Menciptakan Ruang Yang Kondusif Untuk Membangun Sugesti Siswa. *Jurnal Program Studi Matematika, STKIP PGRI Sidoarjo* 1 (2) 59 – 64
- Buzan, T. (2012). *Buku Pintar Main Map*. Jakarta: Gramedia
- Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Crow, A. and Crow, L.D. (1994). *Psikologi Pendidikan (penerjemah Kasijan)*. Surabaya: Bina Ilmu
- Decenzo dan Robbins. (1999). *Human Resource Development, sixth edition*. USA: John Willey & Sons Inc
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- De Porter, B. & Hernacki.(2011). *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa

- De Porter, B. & Hernacki. (2013). *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa
- Djiwandono , S.E. W. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Hadi (2004). *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta : Andi
- Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamalik. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hurlock. (1990). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Jamaludin. (1978). *Pengertian Guru* : Jakarta
- Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press
- Loekmono, J.T. (1985). *Bimbingan bagi Anak Remaja yang bermasalah*. Jakarta: CV Rajawali
- Syah. (2011). *Psikologi Belajar Ed. Revisi-II*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ratnawati (2005). Aplikasi *Quantum Learning* (Action Research di SMA Plus Muthahhari Bandung). *Jurnal Pendidikan Islami*. 1 (14) 57-78
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Selman, Victor, Corey Selman and Jerry Selman. (2003). Quantum Learning: Learn Without Learning. *International Busniess & Economic Research Journal*. 4 (2) 47 – 50
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Sugihartono, Fathiyah, Harahap, Setiawati, F.A dan Nurhayati, S.R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Syaodih, S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Rosda Karya
- Suryabrata, S. (2004). *Psikologi Pendidikan.edisi V*. Jakarta : Rajawali Press
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma
- Sutikno. (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Walgito, B. (2002). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wexly, Kenneth, and Gary Yukl. (2003). *Perilaku Organisasi dan Psikologi Personalia*. Jakarta: Rineka Cipta



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN PONJONG
SD NEGERI PONJONG II**

Alamat: Jln.Sultan Agung No.1 Ponjong, Gunungkidul, Kode Pos 55892

SURAT KETERANGAN
NO. 42/ SD.P.II / III / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD N Ponjong II, UPT TK dan SD Kecamatan Ponjong :

Nama : TUKIMIN, S.Pd.M.M.
NIP : 19580419 198201 1 003
Pangkat/Gol : PEMBINA/ IV a
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Menyatakan bahwa,

Nama : NADEA ZULFA KHAIRUNNISA
Fakultas / Jurusan : ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, UIN SUNAN
KALIJAGA YOGYAKARTA / PSIKOLOGI
NIM : 13710066

Telah melakukan penelitian pada bulan Oktober sampai dengan November 2016 di SD Negeri Ponjong II GunungKidul Yogyakarta

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponjong, 13 November 2017

Kepala Sekolah



TUKIMIN, S.Pd.M.M.

NIP. 19580419 198201 1 003

MODUL PELATIHAN

“QUANTUM LEARNING”



Disusun Oleh :

Nadea Zulfa Khairunnisa

PENDAHULUAN

Quantum learning adalah strategi, petunjuk, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat suasana belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter & Mike Hemacki, 2013). Melalui *quantum learning* pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar

Adapun aspek-aspek yang digunakan dalam pelatihan *quantum learning* menurut DePorter dan Hemacki (2013) adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaat Bagiku)

AMBAK adalah motivasi yang diperoleh dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat dari suatu keputusan. Segala sesuatu yang dikerjakan harus menjadikan manfaat agar dapat termotivasi untuk melakukannya. Dalam belajar motivasi sangat diperlukan karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada.

2. Penataan Lingkungan Belajar

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya penataan lingkungan yang dapat membawa siswa pada perasaan senang dan nyaman dalam belajar. Sehingga dengan penataan lingkungan belajar yang tepat maka akan mencegah kebosanan saat pelajaran berlangsung.

3. Memupuk Sikap Juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menanamkan sikap juara maka akan menanamkan motivasi menuju sebuah keberhasilan.

4. Memebaskan Gaya Belajar

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur, serta mengolah informasi. Ada beberapa macam gaya belajar, yaitu; *visual*, *auditorial*, dan *kinestetik*. Modalitas visual adalah gaya belajar seseorang yang lebih cepat memahami dengan melihat dan menyaksikan langsung apa yang diajarkan. Pelajar auditorial akan lebih memahami suatu hal dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat. Sedangkan anak dengan modalitas kinestetik akan lebih mudah menyerap pelajaran dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh.

5. Membiasakan Mencatat

Mencatat yang efektif sangat penting untuk membantu siswa dalam mengingat apa yang tersimpan dalam memori. Belajar akan dapat dipahami dengan baik ketika siswa tidak hanya menerima, melainkan dapat mengungkapkannya kembali dengan bahasanya sendiri yang mudah dimengerti.

6. Membiasakan Membaca

Membaca adalah adalah satu aktivitas yang penting dalam suatu pembelajaran. Dengan membaca maka akan menambah pemahaman, wawasan, serta perbendaharaan kata. Menjadikan Anak Lebih Kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang intuitif, selalu ingin tahu, senang mencoba, suka bermain-main. Dengan adanya sikap kreatif ini maka akan memungkinkan siswa untuk memandang segala sesuatu dengan cara yang baru.

7. Melatih Kekuatan Memori Anak

Kekuatan memori anak perlu untuk dilatih untuk mendapatkan memori yang baik karena sangat diperlukan untuk belajar

Pada pelatihan ini, siswa akan diberikan pengetahuan mengenai bagaimana kiat-kiat untuk belajar dengan cara yang menyenangkan bagi siswa belajar berdasarkan aspek-aspek *quantum learning*. Pelatihan *quantum learning* adalah strategi, petunjuk, kiat, dan proses belajar dengan menekankan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta membekali siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Sehingga, proses pembelajaran yang menyenangkan dalam *quantum learning* tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa (DePorter dan Hemacki, 2013).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Mei 2017

Nadea Zulfa Khairunnisa



Skala B

Nama (Boleh Inisial) :

Kelas :

Berikut terdapat sejumlah pernyataan yang menyangkut keadaan adik-adik sehari-hari. Adik-adik diminta untuk mencocokkan sesuai dengan keadaan Adik-adik saat ini. Pengisian skala ini **tidak mempengaruhi nilai rapor** sehingga harap **diisi dengan jujur**. Masing-masing pernyataan terdiri dari 2 pilihan jawaban, yaitu:

S : Apabila pernyataan **Sesuai** dengan keadaan adik.

TS : Apabila pernyataan **Tidak Sesuai** dengan keadaan adik

Adik-adik diminta untuk memilih 1 jawaban yang paling sesuai dengan keadaan atau rasakan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia. Pastikan tidak ada satupun pernyataan yang terlewatkan.

Contoh :

No	Pernyataan	S	TS
1.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan materi IPA		

Jika adik-adik memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan materi IPA, maka adik-adik memberikan tanda silang pada kolom Sesuai (S) seperti di bawah ini:

No	Pernyataan	S	TS
1.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan materi IPA	X	

S : Apabila pernyataan **Sesuai** dengan keadaan Adik.

TS : Apabila pernyataan **Tidak Sesuai** dengan keadaan Adik

Selamat Mengerjakan...

No	Aitem	S	TS
1.	Saya berusaha dengan keras untuk memecahkan PR IPA dengan usaha sendiri		
2.	Saya suka mengandalkan teman untuk mengerjakan tugas kelompok		
3.	Saya terbiasa belajar di rumah setiap hari		
4.	Saya bersedia maju didepan kelas dengan sukarela		
5.	Saya lebih senang mengobrol dengan teman daripada mencatat materi IPA		
6.	Apabila saya belum paham mengenai materi IPA, saya berusaha mempelajarinya sampai benar-benar paham		
7.	Saya meminta teman untuk bertanya mengenai materi IPA yang saya anggap sulit		
8.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan materi IPA		
9.	Saya mudah menyerah ketika belajar IPA		
10.	Pada waktu luang, saya meluangkan waktu untuk belajar IPA		
11.	Saya merasa bingung ketika guru menanyakan materi IPA yang telah dipelajari		
12.	Saya akan mempelajari kembali materi IPA dirumah yang telah diajarkan dikelas		

No	Aitem	S	TS
13.	Saya kesulitan ketika guru memberikan pertanyaan tentang materi IPA		
14.	Saya suka melihat diluar kelas saat pelajaran IPA berlangsung		
15.	Saya membaca terlebih dahulu materi IPA sebelum pelajaran dimulai		
16.	Bercanda dengan teman lebih saya sukai daripada mendengarkan penjelasan guru IPA		
17.	Saya mengerjakan tugas matapelajaran lain pada saat pelajaran IPA berlangsung		
18.	Saya bersemangat mengawali hari untuk belajar IPA		
19.	Saya dapat menjelaskan kepada teman tentang materi IPA yang telah dipelajari		
20.	Saya malas ketika diperintahkan mencatat materi		
21.	Saya ingin cepat pulang pada saat pelajaran IPA berlangsung		
22.	Saya berani bertanya kepada guru tentang materi IPA apabila saya merasa bingung		
23.	Saya selalu mencatat materi pelajaran IPA dalam buku catatan		
24.	Saya sering lupa mengerjakan PR IPA		
25.	Saya merasa cepat lelah ketika belajar IPA		
26.	Saya lebih memilih diam dari pada bertanya kepada guru tentang materi IPA yang saya anggap sulit		
27.	Saya merasa mengantuk saat belajar IPA		
28.	Saya mengerjakan PR IPA dengan serius		
29.	Saya selalu membawa buku catatan IPA disekolah		
30.	Saya belajar IPA hanya saat akan ulangan		
31.	Saya belajar IPA hanya pada saat diperintahkan guru		
32.	Saya betah berada di kelas untuk belajar IPA		
33.	Saya lebih suka mencontek PR milik teman daripada mengerjakan sendiri		
34.	Saya menunggu ajakan teman untuk belajar IPA		

CURRICULM VITAE

I. DATA DIRI

- Nama : Nadea Zulfa Khairunnisa
- Jenis Kelamin : Wanita
- Alamat : Tanggulangin, Genjahan, Ponjong,
Gunungkidul
- Tempat, tanggal lahir : Gunungkidul, 21 Juli 1994
- Status : Lajang
- Agama : Islam
- No Telepon : 085643235804
- Jurusan : Psikologi
- E-mail : deakhannisa@gmail.com



II. DATA PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

- SD N Ponjong II (2001 - 2007)
- SMP N 1 Karangmojo (2007 - 2010)
- SMA N 1 Karangmojo (2010 - 2013)
- Menempuh di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta S1 Program Studi Psikologi (2013- 2018)

Pendidikan Non-Formal

- Kursus Bahasa Inggris Gamma English Course (2008) dan Primagama English (2010)
- Training Psikologi Industri dan Organisasi; Coaching ERP-ODOO Software and New HR Process

Demikian data diri saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 28 Februari 2018

Nadea Zulfa Khairunnisa