

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaklah merupakan pembelajaran yang bersifat demokratis, mendorong aktivitas dan kreativitas siswa, menantang, mengundang kemampuan berfikir tingkat tinggi bermakna, berbasis nilai dan menyenangkan. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini nantinya siswa berminat mengikuti pembelajaran dan akhirnya siswa dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang diajarkan.

Menurut Hernowo (2005 : 21) mengatakan bahwa :

“Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya ia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila ia berminat, terlibat dan terkesan.”

Berkaitan dengan pendapat Hernowo diatas, maka semua pelajaran yang akan diberikan kepada siswa hendaknya dapat menumbuhkan minat. Sehingga apabila minat itu sudah ada, maka keseriusan dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan menjadi sebuah kebutuhan dan kewajiban bagi siswa. Pada akhirnya pemahaman siswa akan materi dapat dikuasai dengan baik. Hal ini berlaku juga pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah. Apabila materi atau konsep-konsep Pendidikan Kewarganegaraan ingin difahami oleh siswa maka kondisi seperti yang dikatakan oleh Hernowo harus diciptakan

terlebih dahulu. Oleh karena itu, hal ini akan sangat menantang guru-guru Pendidikan Kewarganegaraan untuk dapat mengantarkan siswa dalam mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Dari dulu hingga sekarang, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan menjenuhkan bagi siswa. Bahkan tidak sedikit siswa yang mengantuk pada saat mengikuti pelajaran ini, terutama ketika jam pelajaran terakhir. Selain itu, siswa menganggap bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelajaran yang mudah. Siswa tidak perlu belajar lama ketika akan menghadapi ujian, karena mereka menganggap materi Pendidikan Kewarganegaraan dapat dikuasai dengan metode SKS (Sistem Kebut Semalam).

Walaupun pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap mudah oleh siswa, namun tetap saja hal ini belum dapat memotivasi siswa untuk menyukai pelajaran ini. Sehingga siswa hanya dapat menghafal konsep saja tanpa memahami bahkan mengimplementasikannya dengan baik. Menurut Numan Somantri (1976 : 40) hal ini disebabkan karena :

Sifat dari isi ilmu-ilmu sosial umumnya terdiri dari berbagai macam konsep yang abstrak, seperti :

1. *Value concept (emphathy, government by consent of the Government).*
2. *Concepts of Methods Techniques and aspect of method.* Misalnya *observation, classification, measurement, analisis and syntesis.*  
(Syracase University Curriculum Center, 1970 : 7)

Konsep-konsep tersebut adalah abstrak dan meminta keterampilan guru untuk dapat meng-reorganisasi bahan sedemikian rupa sehingga bahan pelajaran menjadi menarik, menantang dan menyenangkan.

Selain faktor di atas, Numan Somantri (1976 : 71) mengemukakan bahwa terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk menyukai

Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga hal ini membuat siswa kurang memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu :

1. Sifat dari ilmu sosial yang berbeda dengan matematika dan science.
2. Bahasa dalam ilmu sosial yang dapat ditafsirkan dari berbagai sudut.
3. *Textbook* ilmu sosial yang kurang menghubungkan teori dengan kegiatan-kegiatan dasar manusia
4. Banyaknya issue kontroversial dalam kehidupan sosial.
5. Metode mengajar yang berorientasi pada *ground covering technique* sangat menguasai praktek sehari-hari

Kurang berminatnya siswa terhadap Pendidikan Kewarganegaraan juga di sebabkan karena metode pembelajarannya yang rata-rata masih memakai metode tradisional. Sebagian guru masih mempertahankan teknik biasa (tradisional) seperti metode ceramah, indoktrinasi, dan guru sebagai *drill master*. Hal ini dilakukan karena teknik ini ialah teknik yang paling gampang dilakukan.

Faktor-faktor yang menyebabkan masih dipertahankannya metode tradisional ini menurut Numan Somantri (1976 : 59) diantaranya ialah :

1. Ujian akhir biasanya menanyakan hafalan
2. Buku Pendidikan Kewarganegaraan isinya sangat dipengaruhi oleh *esetialisme verbalisme*
3. Indoktrinasi, *ground covering technique* dan yang sejenisnya adalah yang paling gampang
4. Kurangnya kegiatan-kegiatan penulisan ilmiah mengenai metode, sehingga penyebaran prinsip-prinsip metode yang tercantum dalam rencana pendidikan sulit untuk dijalankan.

Metode pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) terkesan sangat kaku, kurang fleksibel, kurang demokratis, dan guru cenderung lebih dominan *one way methode*. Guru Pendidikan Kewarganegaraan mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, di samping masih menggunakan model konvensional yang monoton, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa, akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pembinaan tatanan

nilai, sikap, dan tindakan; sehingga mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak dianggap sebagai mata pelajaran pembinaan warga negara yang menekankan pada kesadaran akan hak dan kewajiban tetapi lebih cenderung menjadi mata pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan.

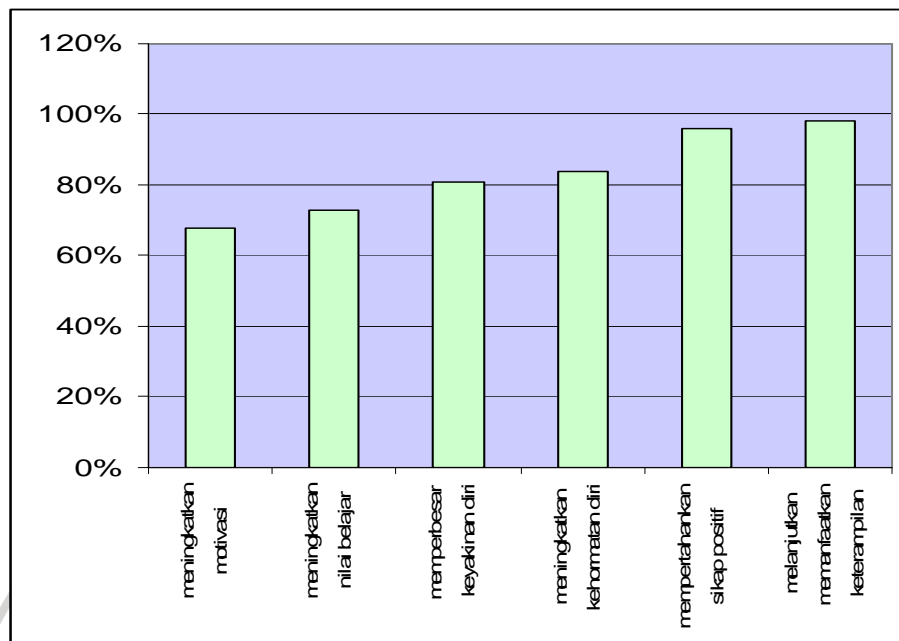
Agar siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka guru harus membuat strategi dan metode pembelajaran yang dapat menarik siswa. Kosasih A. Djahiri (2002 : 93-94) menyampaikan beberapa strategi yang harus dilakukan oleh guru, diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Membina dan menciptakan keteladanan, baik fisik dan materiil (tata kelas dan assesoria kelas/sekolah), kondisional (suasana KBM) maupun personal (guru, pimpinan sekolah dan tokoh unggulan)
2. Membiasakan/membakukan atau mempraktekan apa yang diajarkan mulai dikelas, sekolah, rumah dan lingkungan belajar
3. Memotivasi minat/gairah untuk terlibat dalam proses belajar, untuk kaji lanjutan dan mencobakan serta membiasakannya.

Dalam Pendidikan Kewarganegaraan terdapat materi Sistem Politik di Indonesia. Konsep-konsep politik yang dikembangkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan banyak yang sulit difahami oleh siswa. Siswa dituntut untuk menghafal, menguasai teori, menganalisis sistem politik yang ada dan berperan serta dalam sistem politik di Indonesia. Dengan demikian siswa benar-benar harus memahami konsep sistem politik di Indonesia dengan menguasai teori, menghayati, menganalisis, dan pada akhirnya pemahaman itu menciptakan peran serta dalam melaksanakan sistem politik di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan adanya model pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan itu adalah model *Quantum Learning*. *Quantum Learning* adalah suatu rancangan model yang dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sehingga pemahaman akan pelajaranpun akan mereka dapatkan.(DePorter,2000:4). *Quantum Learning* bersandar pada konsep ‘*Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*’. Hal ini menunjukkan, betapa *Quantum Learning* tidak hanya menawarkan materi yang mesti dipelajari siswa. Tetapi jauh dari itu, siswa juga diajarkan bagaimana menciptakan hubungan emosional yang baik dalam dan ketika belajar.

Penelitian Jennette Voa-Groenendal (De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike,2001:18) menunjukkan bahwa *Quantum learning* terbukti sangat berhasil dan harus dipertimbangkan sebagai model replika.



**Gambar 1.1**

**Hasil Penelitian Kesuksesan *Quantum Learning***

Berdasarkan uraian diatas, dapat di ambil kesimpulan bahwa memang ternyata untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, maka guru perlu menarik minat dan motivasi siswa terlebih dahulu dengan pembelajaran yang menggairahkan dan menyenangkan. Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Kewarganegaraan , maka guru harus menggunakan metode yang lebih baik lagi dari pada metode biasanya. Salah satu metode pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan model *Quantum Learning*. Hal ini mendorong penulis untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mendapatkan model *Quantum Learning* dengan siswa yang tidak mendapatkan model pembelajaran tersebut. Secara langsung penulis akan membuktikannya dengan melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan**



***Quantum Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Kuasi Eksperimen terhadap siswa SMAN 1 Lembang kelas X Semester 2)**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat dua rumusan masalah yaitu rumusan secara umum dan secara khusus.

Secara umum, fokus permasalahan dalam penelitian ini, “ Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?”

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini secara khusus meliputi :

1. Bagaimana Penerapan *Quantum Learning*?
  - Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa
  - Menciptakan pengalaman yang menggugah emosi dan fikiran siswa
  - Merangsang memori siswa
  - Mengajak siswa untuk belajar aktif
  - Mengeratkan pengetahuan dengan *reinforcement*
  - Memotivasi siswa
  - Menyenangkan
2. Bagaimana pemahaman konsep siswa tentang Sistem Politik di Indonesia?
  - Definisi konsep Sistem Politik di Indonesia

- Penjelasan konsep Sistem Politik di Indonesia dengan bahasa sendiri
  - Penjelasan konsep dari kehidupan sehari-hari dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah
  - Perbedaan antara konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep yang lain
  - Hubungan konsep Sistem Politik dengan konsep-konsep lain
  - Penilaian terhadap konsep Sistem Politik yang ada
3. Bagaimana pengaruh penerapan Quantum Learning terhadap pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia?
  4. Bagaimana perbedaan pemahaman konsep siswa yang memperoleh *Quantum Learning* dengan siswa yang tidak memperoleh *Quantum Learning*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

#### 2. Tujuan Khusus



- Untuk mengetahui bagaimana penerapan *Quantum Learning*
- Untuk mengetahui pemahaman konsep siswa tentang Sistem Politik di Indonesia
- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *Quantum Learning* terhadap pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia
- Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa yang memperoleh *Quantum Learning* dengan siswa yang tidak memperoleh *Quantum Learning*

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari informasi yang ada, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara:

##### 1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai hal yang sama dengan lebih mendalam dikemudian hari. disamping itu peneliti akan memperoleh pengalaman berfikir dalam memecahkan persoalan pendidikan dan pengajaran.

##### 2. Praktis

###### a. Penulis

Memperluas wawasan khususnya tentang model *Quantum Learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

###### b. Sekolah

Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran PKn dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Lembang.

c. Jurusan PKn UPI

Memberikan tambahan referensi model pembelajaran Pkn dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa

## **E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### 1. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau obyek yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain (Sugiyono, 1994:20)

Variabel dalam penelitian ini dibedakan dalam dua kategori utama, yakni:

- a. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk diketahui intensitasnya atau pengaruhnya terhadap variabel terikat
- b. Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas, atau respon dari variabel bebas, oleh sebab itu variabel terikat menjadi tolok ukur keberhasilan variabel bebas.


Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel X (variabel bebas) : *Quantum Learning*

Variabel Y (variabel terikat) : Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia

Hubungan antara kedua variabel di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Hubungan antar Variabel**

<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">Variabel X</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><i>Quantum Learning</i></td></tr> </table>	Variabel X	<i>Quantum Learning</i>		<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">Variabel Y</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia</td></tr> </table>	Variabel Y	Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia
Variabel X						
<i>Quantum Learning</i>						
Variabel Y						
Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia						
Variabel bebas (indikator) : <i>Quantum Learning</i>	Variabel Terikat (indikator) : Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa</li> <li>2. Menciptakan pengalaman yang menggugah emosi dan fikiran siswa</li> <li>3. Merangsang memori siswa</li> <li>4. Mengajak siswa untuk belajar aktif</li> <li>5. Mengeratkan pengetahuan dengan <i>reinforcement</i></li> <li>6. Memotivasi siswa</li> <li>7. Menyenangkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan konsep Sistem Politik di Indonesia</li> <li>2. Menjelaskan konsep Sistem Politik di Indonesia dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam memecahkan masalah</li> <li>3. Menjelaskan perbedaan antara konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep yang lain</li> <li>4. Menjelaskan hubungan konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep-konsep lain</li> <li>5. Menilai atau membandingkan Sistem Politik mana yang lebih baik.</li> </ol>					

## 2. Definisi Operasional

### a. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam "nation and character building" (Dasim & Udin, 2007)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik atau *to be good citizenship*, yakni warga yang memiliki kecerdasan (*civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

### b. Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia

Istilah pemahaman adalah terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *Comprehension* atau *understand* yang berarti pengertian atau mengerti, paham atau mengenal (Ernawati, 2003 : 7). Sedangkan dalam kamus Bahasa Indonesia istilah pemahaman mengandung arti pengertian, mengerti, benar atau mengetahui benar (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 1984 : 164).

Menurut Bloom (Ernawati, 2003 : 8) yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya.

Dalam Kamus, konsep artinya sesuatu yang diterima dalam pikiran atau suatu ide yang umum dan abstrak. Woolfolk (Ernawati, 2003 : 9) mendefinisikan konsep sebagai suatu kategori yang digunakan untuk mengelompokan ide-ide, peristiwa-peristiwa, orang-orang dan objek-objek yang similiar atau serupa.

Berdasarkan pernyataan diatas, siswa dikatakan memahami suatu konsep atau faham terhadap konsep yang diberikan dalam proses belajar mengajar jika ia mampu mengemukakan atau menjelaskan suatu konsep yang diperolehnya berdasarkan kata-kata sendiri tidak sekedar menghafal. Selain itu ia juga dapat mengemukakan dan menjelaskan kaitan suatu konsep dengan konsep lainnya yang telah diberikan terlebih dahulu.

Sistem politik merupakan seperangkat mekanisme yang mempunyai fungsi dan peranan dalam struktur politik. Fungsi dan peranan ini memiliki hubungan yang erat satu sama lainnya sehingga mewujudkan suatu proses yang langgeng. Sistem politik mengupas banyak tentang berbagai permasalahan, baik proses pemerintahan, komunikasi politik, rekrutment politik, maupun pendidikan politik. Dengan demikian suatu sistem politiiik yang berlaku di suatu negara adalah keseluruhan proses sejarah dari saat berdirinya suatu negara sampai saat negara itu melakukan hubungan dengan negara lain. (Aim Abdulkarim, 2007 : 141)

Jadi konsep Sistem Politik di Indonesia adalah segala sesuatu yang menjelaskan mengenai bagaimana sistem politik di Negara Indonesia baik dalam hal fungsi, supra dan intra struktur, perbedaan dengan sistem politik di negara lain, dan peran serta dalam sistem politik di Indonesia.

Dengan demikian pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia adalah kemampuan untuk memahami, mengerti dan mengetahui benar semua konsep Sistem Politik di Indonesia baik berupa fungsi, supra struktur, intra struktur,

perbedaan dengan sistem politik di negara lain, dan peran serta dalam sistem politik di Indonesia.

Adapun indikator yang menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia adalah :

- Siswa dapat mendefinisikan konsep Sistem Politik di Indonesia
- Siswa dapat menjelaskan konsep Sistem Politik di Indonesia dengan bahasanya sendiri
- Siswa dapat menjelaskan konsep dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya untuk memecahkan masalah
- Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep yang lain
- Siswa dapat menjelaskan hubungan konsep Sistem Politik dengan konsep-konsep lain
- Siswa mampu menilai konsep Sistem Politik yang mana yang menurutnya lebih baik dibandingkan konsep sistem politik yang lain

### c. *Quantum Learning*

*Quantum Learning* adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang Bulgaria yang menekankan prinsip belajar nyaman dan menyenangkan dan bertujuan untuk pemercepatan belajar. Prinsip utama metode ini, sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Salah satu rancangan pengajaran dari *Quantum Learning* adalah Tahapan belajar TANDUR Tahapan belajar TANDUR yaitu tahapan belajar dengan



dimulai T = Tumbuhkan minat dengan memuaskan dengan menayakan pada diri “ Apa Manfaatnya Bagiku?” (AMBAK) . A = Alami, yaitu dengan menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa. N = Namai , yaitu sediakan kata kunci, konsep, model rumus, strategi yang salah satunya dengan cara mind mapping. D = Demonstrasikan, yaitu menyediakan kesempatan bagi siwa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. U = Ulangi, yaitu menunjukkan siswa cara-cara mengulangi dan menegaskan “ Aku Tahu bahwa Aku memang tahu “. R = Rayakan, yaitu memberikan pengakuan atas penyelesaian partisipasi dan perolehan keterampilan dan pengetahuan siswa. Model Pembelajaran TANDUR adalah suatu rancangan model yang diharapkan dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata

## **F. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Menurut Surakhmas Winarno, yang dimaksud dengan anggapan dasar adalah asumsi atau postulat yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang dihadapi’ (Arikunto, Suharsimi, 2002:58). Asumsi adalah pernyataan yang yang dapat diuji kebenarannya secara empiris. Sedangkan postulat adalah pernyataan yang kebenarannya tidak perlu diuji, karena telah diterima oleh umum. Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dan harus dirumuskan secara jelas.

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

- Belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan (Hernowo, 2005 : 7)
- *Quantum learning* ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. ([www.depdiknas.go.id](http://www.depdiknas.go.id))
- Pemahaman terhadap materi akan muncul secara sangat kuat jika siswa dapat terlibat secara aktif dan penuh terhadap materi-materi yang dipelajarinya. (Hernowo, 2005 : 21)
- Pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila tercipta atau terdapat suasana nyaman, menyenangkan, rileks, sehat, dan menggairahkan sehingga kenyamanan, kesenangan, kerileksan, dan kegairahan dalam pembelajaran perlu diciptakan dan dipelihara. (DePorter, Bobbi, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie : 26)

## 2. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang dikemukakan. Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Hk : Ada perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.



**BAB II**

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* DALAM**

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISTEM POLITIK DI**

**INDONESIA**

**A. Hakekat PKn**

1. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik atau seperti yang disebutkan oleh banyak pakar dalam bukunya Pa Kosasih sering di sebut *to be good citizen*, yakni warga yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab, dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan demikian Pendidikan Kewarganegaraan merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa, yang mempunyai karakter. Pendidikan Kewarganegaraan ini memiliki misi sebagai berikut (Bunyamin maftuh&Sapriya, 2005:321) :

- a. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik, yang berarti program pendidikan ini memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada siswa agar mereka mampu hidup sebagai warga negara yang memiliki tingkat kemelekan politik (*political literacy*) dan kesadaran politik (*political awareness*), serta kemampuan berpartisipasi politik (*political participation*) yang tinggi.
- b. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan hukum, yang berarti bahwa programpendidikan ini diarahkan untuk membina siswa sebagai warga negara yng memiliki kesadaran hukum yang tinggi, yang menyadari akan hak dan kewajibannya, dan yang memiliki kepatuhan terhadap hukum yang tinggi.

- c. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai (*value education*), yang berarti melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan tertanam dan tertransformasikan nilai, moral, dan norma yang dianggap baik oleh bangsa dan negara kepada diri siswa, sehingga mendukung bagi upaya *nation and character building*.

A. Kosasih Djahiri (1994/1995 : 9) mengemukakan bahwa :

Secara umum pendidikan pancasila kewarganegaraan adalah rekayasa yang terarah terkendali dan berencana untuk menanamkan nilai moral dan UUD 1945 sebagai kepribadian dan perilaku Warga Negara, masyarakat bangsa dan Negara Indonesia sehingga dapat terbina astragatra kehidupan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dalam konteks ini Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah mempunyai peran yang strategis untuk membangun keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Apalagi ditopang dengan memasukkannya kedalam kurikulum sekolah-sekolah mulai taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Hal ini senada dengan tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” yaitu :

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dari uraian tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memang sangat penting dan strategis untuk mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Karena dalam konteks ini PKn pada dasarnya merupakan pendidikan kebangsaan atau pendidikan karakter bangsa. Sehingga segala yang dicita-citakan oleh Pendidikan Nasional dapat terwujud.

## 2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah

Segala sesuatu yang dibuat atau direncanakan pastinya tujuan yang diinginkan sesuai harapannya. Demikian juga dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara otomatis memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan pembelajaran PKn yang dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri (1994/1995 : 10) adalah sebagai berikut :

Secara umum tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu : Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara khusus bertujuan untuk : membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dan masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat kepentingan dapat diatasi melalui musyawarah mufakat serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan tujuan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan salah satu pendidikan yang amat penting dan strategis dalam membina moral rakyat Indonesia terutama dalam mendidik para siswa. PKn sangat berpeluang sekali dalam membentuk karakter bangsa. PKn ada dalam kurikulum di setiap sekolah. Dengan ini maka semua warga dalam hal ini siswa mau tidak mau diharuskan untuk mempelajari dan memahami serta melaksanakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari segala yang diajarkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan.



Dasim dan Udin (2007/86) mengemukakan bahwa konfigurasi atau kerangka sistemik PKn dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut :

- a. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.
- b. PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluen* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, Kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.
- c. PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experinences*) dalam bentuk berbagai prilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah mempunyai tujuan tertentu yang pastinya disesuaikan dengan konteks kesekolahan. Tujuan tersebut merupakan buah dari konfigurasi atau kerangka sistemik PKn yang dibangun atas dasar paradigma yang dikemukakan sebelumnya. Tujuan Pkn di sekolah dapat disimak dari profil PPKn 1994, yang menunjukkan karakteristik PPKn (Depdikbud : 1993), yaitu :

Di SD PPKn bertujuan untuk menanamkan sikap dan prilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai-nilai pancasila baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat, dan membrikan bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan di SLTP. Sementara itu di SLTP, PPKn bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan prilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga begara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti di jenjang pendidikan menengah. Sedangkan di SMU, PPKn bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan, memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa

dan bernegara sehingga menjadi warga negara yang bertanggungjawab dan dapat diandalkan, dan memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut.(Dasim dan Udin :2007, 97)

Berdasarkan uraian sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai capaian-capaian setiap jenjangnya. Sehingga memudahkan dalam pelaksanaannya. Sejalan dengan berubahnya konstitusi, berkaitan dengan Sisdiknas, maka Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989 tentang Sisdiknas diganti menjadi Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Khusus berkenaan dengan Pendidikan Kewarganegaraan, didalam UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 tersebut ditegaskan bahwa materi kajian pendidikan kewarganegaraan wajib termuat baik dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah , maupun kurikulum pendidikan tinggi (Pasal 37).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BNSP,2006).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan jenjang pendidikan dasar per minggu itu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Dasim & Udin ; 2007. 99) :

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### 3. Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan disekolah, materi keilmuan mata pelajaran kewarganegaraan mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Berdasarkan perkembangannya, tujuan PKn adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dari warga negara dalam kehidupan politik dan masyarakat baik pada tingkat lokal maupun nasional. Dari tujuan tersebut maka diperlukan penguasaan terhadap pengetahuan dan pemahaman tertentu, pengembangan intelektual dan partisipatori, pengembangan karakter dan sikap mental tertentu, dan komitmen yang benar terhadap nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusional. Berdasarkan kompetensi yang disebutkan diatas, PKn memiliki tiga dimensi atau komponen utama (2007:186)

Secara garis besar Mata Pelajaran Kewarganegaraan terdiri dari :

- a. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*Civics knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokratis, lembaga pemerintah dan nonpemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan kewajiban warga Negara, hak asasi manusia, hak sipil dan hak politik.
- b. Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skill*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya : berperan secara aktif mewujudkan masyarakat madani (*civil society*), keterampilan mempengaruhi dan memonitoring jalannya pemerintah, proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial, keterampilan memngadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik.
- c. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk warga Negara yang baik karena sesuai dengan falsafah bangsa dan konstitusi Negara Republik Indonesia.

#### 4. Ruang Lingkup Materi PKn di Persekolahan

Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan bidang kajian interdisipliner, artinya materi keilmuan kewarganegaraan dijabarkan dari beberapa disiplin ilmu antara lain ilmu politik, ilmu Negara, ilmu tata Negara, hukum sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat. Dalam Standar isi (BNSP,2006) dijelaskan mengenai ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, yakni meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi : Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan Negara, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hokum dan peraturan, meliputi : Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem h hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi : Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan Internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga Negara meliputi : Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi : Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan Politik, meliputi : Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintahan pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya Politik, Budaya Demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem Pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Pancasila meliputi : Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi : Globalisasi di Lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

## **B. Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia Melalui Pembelajaran**

### **PKn di Sekolah**

Agar komponen Pendidikan Kewarganegaraan seperti pengetahuan kewarganegaraan, kecakapan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan dapat dikuasai oleh siswa. Maka materi Sistem Politik di Indonesia harus benar-benar difahami oleh siswa. Faham di sini maksudnya bukan hanya siswa dapat menghafal konsep Sistem Politik di Indonesia, tetapi juga sampai dapat mengaplikasikan kefahamannya tersebut dan dapat menilai atau mengevaluasi konsep-konsep yang ada.

#### **1. Pengertian Pemahaman Konsep**

Memahami suatu konsep ilmu pengetahuan adalah salah satu tolak ukur keberhasilan proses belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia (Tim Penyusun Pusat bahasa, 2005:694) memahami berasal dari kata "paham" yang artinya mengerti benar.

Pemahaman menurut Peter W. Hewson dan Richard Thorley (Ernawati, 2003:8) adalah konsepsi yang bisa dicerna atau dipahami oleh siswa sehingga siswa mengerti apa yang dimaksudkan, mampu menemukan cara untuk mengungkapkan konsepsi tersebut, serta dapat mengeksplorasi kemungkinan yang terkait.



Menurut Winkel (1988), pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.

Menurut Michener (Boni Mangartua,2003:24) untuk memahami suatu objek secara mendalam seseorang harus mengetahui :

- a. Objek itu sendiri
- b. Relasinya dengan objek sejenis
- c. Relasinya dengan objek yang tidak sejenis
- d. Relasi dual dengan objek yang sejenis
- e. Relasinya dengan objek dalam teori lainnya.

Dalam suatu pembelajaran, pemberian konsep harus mengacu pada tujuan yang ingin dicapai. Menurut Van Den Berg (Ernawati, 2003 : 11) tujuan dari mengajar konsep adalah agar siswa dapat :

- a. Mendefinisikan konsep yang bersangkutan
- b. Menjelaskan perbedaan antara konsep yang bersangkutan dengan konsep yang lain.
- c. Menjelaskan hubungan dengan konsep-konsep lain.
- d. Menjelaskan konsep dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam memecahkan masalah.

Belajar konsep merupakan hasil utama pendidikan. Konsep-konsep merupakan batu-batu pembangun (*building blocks*) berfikir. Konsep-konsep merupakan dasar bagi proses-proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi.(Dahar, 1996:79).

Dalam Dahar (1996) terdapat beberapa ciri-ciri konsep, yaitu :

- a. Konsep merupakan buah pikiran yang dimiliki seseorang ataupun sekelompok orang
- b. Konsep timbul sebagai hasil dari pengalaman manusia, lebih dari sekedar satu benda, peristiwa atau fakta. Konsep itu adalah suatu generalisasi.



- c. Konsep adalah hasil berfikir abstrak manusia yang merangkum banyak pengalaman.
- d. Konsep merupakan kaitan fakta-fakta atau pemberian pola pada fakta-fakta.
- e. Suatu konsep dianggap kurang tepat disebabkan timbulnya fakta-fakta baru dan karena itu konsep bersangkutan harus mengalami perubahan.

Kausmeier (Dahar, 1996:88) menghipotesiskan bahwa ada empat tingkat

pencapaian konsep, yaitu :

- a. Tingkat Konkrit  
Seseorang telah mencapai tingkat konkret apabila orang itu mengenal suatu benda yang telah dihadapi sebelumnya
- b. Tingkat Identitas  
Pada tingkat identitas seseorang akan mengenal suatu objek a) sesudah selang waktu. b) bila orang itu mempunyai orientasi ruang (*spatial orientation*) yang berbeda terhadap objek itu, atau c) bila objek itu ditentukan melalui suatu cara indera (*sense modality*) yang berbeda, misalnya mengenal suatu bola dengan cara menyentuh bola itu bukan dengan melihatnya
- c. Tingkat Klasifikasi  
Pada tingkat klasifikasi, siswa mengenal persamaan dari dua contoh yang berbeda dari kelas yang sama. Walaupun siswa itu tidak dapat menentukan kriteria atribut maupun menentukan kata yang tepat mewakili konsep itu. Ia dapat mengklasifikasikan contoh dan non contoh dari konsep.
- d. Tingkat Formal  
Untuk pencapaian konsep pada tingkat formal, siswa harus dapat menyimpulkan bahwa siswa telah mencapai suatu konsep pada tingkat formal, bila siswa itu dapat memberi nama konsep itu, mendefinisikan konsep itu dalam atribut-atribut yang membatasi dan mengevaluasi atau memberikan secara verbal contoh-contoh dan non contoh dari konsep.

## 2. Indikator Pemahaman Konsep

Berdasarkan pemaparan mengenai pemahaman dan konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep yang harus dikuasai oleh siswa adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat mendefinisikan konsep
- b. Siswa dapat menjelaskan konsep dengan bahasanya sendiri

- c. Siswa dapat menjelaskan konsep dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya untuk memecahkan masalah
- d. Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain
- e. Siswa dapat menjelaskan hubungan konsep yang satu dengan konsep-konsep lain
- f. Siswa mampu menilai konsep mana yang menurutnya lebih baik dibandingkan konsep yang lain.

Dengan demikian, pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia adalah kemampuan untuk memahami, mengerti dan mengetahui benar semua konsep Sistem Politik di Indonesia baik berupa fungsi, supra struktur, intra struktur, perbedaan dengan sistem politik di negara lain, serta dapat menerapkan pemahamannya tersebut dengan ikut berperan serta dalam Sistem Politik di Indonesia.

### 3. Sistem Politik di Indonesia Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Didalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terdapat materi Sistem Politik di Indonesia. Materi ini adalah salah satu materi yang dapat mewujudkan misi Pendidikan Kewarganegaraan. Sistem Politik di Indonesia perlu dipelajari oleh masyarakat Indonesia tak terkecuali siswa sekolah. Hal ini disebabkan karena Sistem Politik adalah salah satu bagian materi yang dapat mengembangkan kompetensi. Berdasarkan kompetensi yang perlu dikembangkan

terdapat tiga komponen utama yang harus dipelajari dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

Komponen tersebut meliputi, *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (kecakapan kewarganegaraan), dan *civics disposition* (watak kewarganegaraan)(Dasim Budimansah&Udin S, 2007:186).

Oleh karena itu dengan mempelajari Sistem Politik di Indonesia maka sama dengan mempelajari *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (kecakapan kewarganegaraan), dan *civics disposition* (watak kewarganegaraan).

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kesatuan yang terbentuk dari berbagai unsur (elemen). Sistem Politik ialah berbagai macam kegiatan dan proses struktur dan fungsi yang bekerja dalam suatu unit atau kesatuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem politik sama seperti sistem kehidupan lainnya, mempunyai kekhasan, integrasi, keteraturan, keutuhan, organisasi, koherensi, keterhubungan dan ketergantungan bagian-bagiannya. Sistem Politik Indonesia tiada lain adalah sistem politik yang berlaku di Indonesia.

Sehingga dalam Rusadi Kantaprawira (2004:20) disebutkan bahwa :

Sistem Politik di Indonesia dapat diinterpretasikan, baik sebagai seluruh proses sejarah dari saat berdirinya negara Indonesia sampai dewasa ini, atau hanya dalam periode-periode tertentu dari proses perjalanan sejarah. Dalam kenyataan kita dapat menjumpai perbedaan-perbedaan esensial Sistem Politik di Indonesia dari periode yang satu ke periode yang lain, misalnya Sistem Politik Demokrasi Liberal, sistem Politik Demokrasi Terpimpin, dan Sistem Politik Demokrasi Pancasila sedangkan falsafah negara tetap tidak berubah. Sehingga Sistem Politik di Indonesia adalah sistem politik yang berlaku atau sebagaimana adanya di Indonesia, baik seluruh proses yang utuh maupun hanya sebagian saja.

Dalam Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas X Sekolah Menengah Atas yang ditulis oleh Aim Abdulkarim, materi Sistem Politik di Indonesia, meliputi :

- a. Suprastruktur dan Infrastruktur Politik di Indonesia
- b. Perbedaan Sistem Politik di Berbagai Negara
- c. Peran serta dalam Sistem Politik di Indonesia.

Suprastruktur adalah lembaga-lembaga tinggi Negara dan pemerintahan daerah. Suprastruktur atau perangkat politik pemerintah yang dimaksud diatas berdasarkan UUD 1945 yang sudah diamandemen terdiri dari (Majlis Permusyawaratan Rakyat (MPR), Presiden, Dewan Perwakilan Rakyat (DPR), Badan Pemeriksa Keuangan (BPK), Mahkamah Agung (MA), Mahkamah Konstitusi (MK) dan Dewan Perwakilan Daerah (DPD). Selanjutnya Rusadi Kantraprawira (1990: 159-160 berpendapat bahwa kehidupan politik Indonesia juga berbentuk sistem. Infrastruktur politik terdiri dari perseorangan dan lembaga-lembaga masyarakat dapat menyalurkan aspirasi atau kepentingannya. Termasuk dalam infrastruktur politik di Indonesia adalah masyarakat, tokoh politik, dan media massa. Mereka saling berinteraksi dalam menyalurkan aspirasinya. Pemilihan Umum (Pemilu) merupakan wahana penyaluran aspirasi dan opini masyarakat secara berkala dalam proses suksesi kepemimpinan politik. Pemilu berfungsi sebagai penghubung secara resmi dan berkala antara infrastruktur dan suprastruktur politik.

Materi Sistem Politik di Indonesia menjelaskan juga tentang perbedaan sistem politik di berbagai negara. Setiap negara mempunyai sistem politik yang berbeda-beda antara negara satu dengan negara yang lain. Hal ini dipengaruhi

oleh sejarah, lingkungan dan atau kultur serta ideologi yang digunakan oleh negara tersebut. Beberapa model-model sistem politik ditinjau dari sudut historis dan perkembangan sistem politik, dimulai Otokrasi Tradisional ke Totaliter dan sampai Demokrasi.

Materi-materi atau konsep-konsep yang perlu difahami dalam sistem Politik di Indonesia pada akhirnya perlu di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah kita memahami mengenai konsep suprastruktur, infrastruktur dan perbedaan sistem politik di berbagai Negara, maka kitapun harus ikut berperan serta dalam Sistem Politik di Indonesia. Peran serta itu bisa meliputi sikap positif terhadap pengembangan demokrasi di Indonesia dan malakukan partisipasi politik yang sesuai dengan aturan.

Berdasarkan uraian diatas mengenai Sistem Politik di Indonesia, ternyata materi ini memang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Dan bukan hanya itu, tetapi juga kita perlu menguasai serta memahami konsep-konsep yang ada dalam materi tersebut. Oleh sebab itu materi tentang Sistem Politik di Indonesia merupakan bagian dari Pendidikan Kewarganegaraan. Karena dengan memahami Sistem Poltik yang ada maka kita dapat menjadi warga negara yang baik (*to be good citizenzhip*), yang memiliki *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (kecakapan kewarganegaraan), dan *civics dispotition* (watak kewarganegaraan)

## C. *Quantum Learning*

### 1. Pengertian *Quantum Learning*

Kata *Quantum* berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. *Quantum learning* adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang Bulgaria yang menekankan prinsip belajar nyaman dan menyenangkan serta bertujuan untuk pemercepatan belajar.

*Quantum learning* berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology* (*suggestopedia*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Untuk mendapatkan sugesti positif, beberapa teknik digunakan. Para murid di dalam kelas dibuat menjadi nyaman. Musik dipasang, partisipasi mereka didorong lebih jauh. Poster-poster besar, yang menonjolkan informasi, ditempel. Guru-guru yang terampil dalam seni pengajaran sugestif bermunculan.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *suggestology* adalah pemercepatan belajar (*accelerated learning*).

Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan. (DePorter, 2007:14)

Menurut Dave Meier dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook* mengatakan bahwa :

”Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan



materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan pada diri sisi si pemelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Dan penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting ketimbang segala teknik atau metode atau medium yang mungkin dipilih untuk digunakan.” (Hernowo, 2005 : 17)

Dari pernyataan di atas didapatkan beberapa komponen pembangun suasana yang menyenangkan. Pertama, bangkitnya minat. Kedua, adanya keterlibatan, Ketiga, terciptanya makna. Keempat, adanya pemahaman atau penguasaan materi. Kelima munculnya nilai yang membahagiakan. Dari gabungan seluruh kemampuan pembangun suasana yang menyenangkan tersebut niscaya akan lahir kemudian sesuatu yang baru.

Jadi *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Selanjutnya *quantum learning* merupakan cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Dalam prakteknya, quantum learning menggabungkan *sugestologi*, teknik pemercepatan belajar dan *neurolinguistik* dengan teori, keyakinan, dan metode tertentu. *Quantum learning* mengasumsikan bahwa jika siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya. Dengan metode belajar yang tepat siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat-ganda. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih besar dan terekam dengan baik.

## 2. Landasan *Quantum Learning*

Pembelajaran dengan model *Quantum Learning* diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti Accelerated Learning (Lozanov), Multiple Intelligences (Gardner), Neuro-Linguistic Programming (Grinder dan Bandler), Experiential Learning (Hahn), Socratic Inquiry, Cooperative Learning (Johnson dan Johnson), dan Element of Effective Instruction (Hunter). Pelbagai akar pandangan dan pikiran itu diramu, bahkan disatukan dalam sebuah model teoretis yang padu dan utuh hingga tidak tampak lagi asalnya – pada gilirannya model teoretis tersebut diujicobakan secara sistemis sampai ditemukan bukti-bukti empirisnya.

## 3. Karakteristik *Quantum Learning*

Dalam buku *Quantum Learning* yang disusun oleh DePorter adapun beberapa karakteristik umum yang tampak membentuk sosok *Quantum Learning* sebagai berikut :

- a. *Quantum Learning* berpangkal pada psikologi kognitif,
- b. *Quantum Learning* lebih bersifat humanistik
- c. *Quantum Learning* lebih bersifat konstruktivistis
- d. *Quantum Learning* berupaya memadukan [mengintegrasikan], menyinergikan, dan mengkolaborasi faktor potensi-diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan [fisik dan mental] sebagai konteks pembelajaran.
- e. *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekadar transaksi makna.
- f. *Quantum Learning* sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi
- g. *Quantum Learning* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keadaan yang dibuat-buat.
- h. *Quantum Learning* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efektif.

- i. *Quantum Learning* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- j. *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan [dalam] hidup, dan prestasi fisik atau material.
- k. *Quantum Learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
- l. *Quantum Learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban, sehingga menciptakan pembelajaran yang optimal.
- m. *Quantum Learning* mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dikatakan pembelajaran ini adalah pembelajaran aktif .

Berdasarkan karakteristik *Quantum Learning* diatas maka *Quantum Learning* adalah pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan Humanistik. Teori pendekatan Humanistik menekankan kepada apa yang berlaku dalam diri seorang individu seperti perasaan atau emosinya. Teori ini menyatakan bahwa individu termotivasi untuk melakukan sesuatu karena mempunyai satu kemauan atau keperluan dan bertanggungjawab di atas segala tindakannya. Menurut pendekatan ini, kuasa motivasi seseorang individu adalah kecenderungannya untuk berkembang dan mencapai hasrat diri (*self-actualization*). Ini bermakna setiap individu mempunyai keperluan untuk mengembangkan potensinya ke tahap maksimum.

Pendekatan pembelajaran humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah hidupnya. Manusia bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Pendekatan yang lebih tepat digunakan dalam pembelajaran yang humanistik adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis mengajak peserta didik untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif. Pendidik tidak

bertindak sebagai guru melainkan fasilitator dan partner dialog; pendekatan reflektif mengajak peserta didik untuk berdialog dengan dirinya sendiri; sedangkan pendekatan ekspresif mengajak peserta didik untuk mengekspresikan diri dengan segala potensinya (realisasi dan aktulisasi diri). Dengan demikian pendidik tidak mengambil alih tanggungjawab, melainkan sekedar membantu dan mendampingi peserta didik dalam proses perkembangan diri, penentuan sikap dan pemilahan nilai-nilai yang akan diperjuangkannya.

Dari beberapa literatur pendidikan, ditemukan beberapa model pembelajaran yang humanistik ini yakni: *humanizing of the classroom*, *active learning*, *quantum learning*, dan *the accelerated learning*.

Pendekatan Konstruktifisme juga merupakan pendekatan yang termasuk dalam karakter *Quantum Learning*. Konstruksi berarti bersifat membangun. Dalam konteks Filsafat Pendidikan, konstruktifisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Dalam proses pembelajaran konsep ini menghendaki agar anak didik dapat dibandingkan kemampuannya untuk secara konstruktif menyesuaikan diri dengan tuntutan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Si pembelajar harus aktif mengembangkan pengetahuan, bukan hanya menunggu arahan dan petunjuk dari guru atau sesama siswa. Kreatifitas dan keaktifan si belajar membantu untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitifnya, mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif, dalam pengajaran lebih menekankan pengajaran Top down dari pada Bottom Up.

Menurut filsafat konstruktivis, pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu. Pembentukan pengetahuan

merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk struktur atau pengetahuan yang baru.

Prinsip-prinsip konstruktivisme yang dapat diambil adalah

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun sosial.
- b. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar.
- c. Siswa aktif mengkonstruksi terus-menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah.
- d. Guru hanya membantu memfasilitasi dan menyediakan pengalaman belajar agar proses konstruksi siswa berjalan baik.

#### 4. Prinsip *Quantum Learning*

Prinsip dari Pembelajaran model *Quantum Learning*, yaitu:

- a. Segalanya berbicara, lingkungan kelas, bahasa tubuh, dan bahan pelajaran semuanya menyampaikan pesan tentang belajar.
- b. Segalanya bertujuan, siswa diberi tahu apa tujuan mereka mempelajari materi yang kita ajarkan.
- c. Pengalaman sebelum konsep, dari pengalaman guru dan siswa diperoleh banyak konsep.
- d. Akui setiap usaha, menghargai usaha siswa sekecil apa pun.

- e. Jika layak dipelajari, layak pula dirayakan, kita harus memberi pujian pada siswa yang terlibat aktif pada pelajaran kita. Misalnya saja dengan memberi tepuk tangan, berkata: bagus!, baik!, dll.

Kerangka rancangan pembelajaran model *Quantum Learning* dikenal dengan TANDUR. Yaitu :

- Tumbuhkan. Tumbuh- kan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaat Bagiku “(AMBAK), dan manfaatkan kehidupan pelajar
- Alami. Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar
- Namai. Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi sebuah “masukan”
- Demonstrasikan. Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk ‘menunjukkan bahwa mereka tahu”
- Ulangi. Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan , “Aku tahu dan memang tahu ini”.
- Rayakan. Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

## 5. Model Pembelajaran TANDUR

Berikut adalah langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran TANDUR :

- a. Tumbuhkan



Kaitkan siswa dengan pernyataan pembuka yang dapat membangkitkan minat siswa serta gambaran garis besar dari pelajaran yang akan disajikan. Bangkitkan rasa ingin tahu mereka. Beri siswa suatu pandangan tentang apa yang terjadi tanpa terlalu banyak mengemukakan materi. Mengajak siswa untuk mengadakan hubungan dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

b. Alami

Berikan siswa suatu pengalaman atau aktivitas yang mendemonstrasikan pelajaran. Ciptakan suatu kebutuhan untuk tahu. Suatu pengalaman yang menciptakan rasa ingin tahu dan perlakuan emosional. Hal tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk menjadi lebih dalam membuat hubungan-hubungan, menambah makna dan relevan dengan isi materi.

Mengalami dan mengeksplorasi berarti melibatkan berbagai indera : lihat, cium, dengar, raba, dan rasa. Hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu konsep dan meningkatkan daya tahan pemahaman (informasi) itu dalam fikiran siswa. Mengalami berarti menghayati suatu situasi yang aktual. Penghayatan tersebut dapat menimbulkan respon-respon tertentu dari diri siswa. Pengalaman yang berupa pembelajaran akan menimbulkan perubahan dalam perbendaharaan konsep-konsep (pengertian), serta dalam kekayaan informasi (Winarno Surachmad, 1998 : 51).

c. Namai

Berikan data pada siswa pada saat siswa berada pada puncak keingintahuannya dan diskusikan relevansinya dengan kehidupan siswa. Jelaskan pelajaran setelah siswa mendapat pengalaman sehingga siswa mempunyai

keinginan untuk memberi nama, menghubungkan dan mendefinisikan pelajaran baru.

Pada tahap ini guru diharapkan melakukan berbagai teknik yang dapat merangsang memori siswa sehingga apa yang disajikan lengket dalam pikiran mereka diantaranya dengan menggunakan berbagai gambar, grafik, warna, peragaan, analogi, dan berbagai istilah-istilah menarik. Dengan langkah penamaan ini diharapkan akan menjawab tuntas keraguan dan berbagai pertanyaan ketika mereka masih berada pada tahap mengalami.

Masing-masing cara dalam menyajikan konsep akan menentukan pemahaman siswa. Dan yang lebih penting adalah bagaimana kedekatan itu berlangsung. Jika ini terjadi pada siswa, dia akan merasakan sedikit keterlibatan mental. Ketika kegiatan belajar bersifat pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan dan tanpa minat terhadap hasilnya. Ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. Dia akan menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas.

#### d. Demonstrasikan

Sediakan kesempatan bagi siswa untuk menerjemahkan dan mengaplikasikan pengetahuan baru mereka terhadap situasi lain. Berikan kegiatan demonstrasi tambahan pada siswa lalu bangun kepercayaan diri mereka.

Pada tahap ini guru memberikan waktu luas kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru saja mereka terima. Kegiatannya dapat berupa : siswa berlatih mengerjakan soal secara mandiri

ataupun kelompok, memberikan pendapat dan saran, tampil didepan memimpin diskusi, dan berbagai kegiatan lain yang pada dasarnya memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk mengaplikasikan dan menampilkan kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka miliki.

e. Ulangi

Eratkan pengetahuan yang telah didapat tersebut dalam pikiran siswa. Ulangi untuk memperkuat hubungan-hubungan saraf yang dapat meningkatkan ingatan. Tunjukan siswa cara-cara mengulang materi dan menegaskan, ” Aku tahu bahwa aku tahu ini ”.

Pada fase ini siswa diberikan penguatan tentang konsep yang telah mereka dapatkan dari fase sebelumnya. Penguatan merupakan respon terhadap perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Selain itu, dengan penguatan dapat membuat pengetahuan yang telah didapat dari fase sebelumnya dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.

f. Rayakan

Menutup pelajaran dengan suatu perayaan menimbulkan perasaan bangga, ketekunan dan kesuksesan. Bentuk penghargaan itu tentunya dapat bervariasi, pada intinya diharapkan agar para siswa merasa bahwa apa-apa yang telah mereka lakukan sangat berarti dan tidak sia-sia sehingga pada akhirnya hal ini dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa untuk lebih berkarya dan berprestasi.

Pada fase ini guru dapat merayakan setiap usaha yang telah dilakukan siswa dengan pemberian nilai bonus, penghargaan, atau reward berupa hadiah. Intinya guru memberikan penghargaan yang dapat memotivasi siswa.

#### 6. Petunjuk Pelaksanaan *Quantum Learning*

- a. Guru wajib memberi keteladanan sehingga layak menjadi panutan bagi peserta didik, berbicaralah yang jujur, jadi pendengar yang baik dan selalu gembira (tersenyum).
- b. Guru harus membuat suasana belajar yang menyenangkan/kegembiraan. *“learning is most effective when it’s fun.* ‘Kegembiraan’ disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.
- c. Lingkungan Belajar yang aman, nyaman dan bisa membawa kegembiraan:
  - 1). Beri tanaman, hiasan lain di luar kelas
  - 2). Pengaturan duduk yang tidak monoton
  - 3). Pengecatan warna ruangan, meja, dan kursi yang menjadi keinginan dan kebanggaan kelas
  - 4). Ruang kelas dihiasi dengan poster yang isinya slogan, kata mutiara pemacu semangat, atau gambat menarik
- d. Guru harus memahami bahwa perasaan dan sikap siswa akan terlibat dan berpengaruh yang kuat pada proses belajarnya. Guru dapat mempengaruhi

suasana emosi siswa dengan cara melakukan kegiatan-kegiatan pelepas stres seperti simulasi games.

e. Suatu waktu memutar musik klasik ketika proses belajar mengajar berlangsung.

f. Sikap guru kepada peserta didik :

1). Pengarahan “Apa manfaat materi pelajaran ini bagi peserta didik” dan tujuan

2). Perlakukan peserta didik sebagai manusia sederajat

3). Selalu menghargai setiap usaha dan merayakan hasil kerja peserta didik

4). Memberikan stimulus yang mendorong peserta didik

5). Mendukung peserta 100% dan ajak semua anggota kelas untuk saling mendukung

6). Memberi peluang peserta didik untuk mengamati dan merekam data hasil pengamatan, menjawab pertanyaan dan mempertanyakan jawaban, menjelaskan sambil memberikan argumentasi, dan sejumlah penalaran.

g. Terapkan 8 kunci keunggulan ini kedalam rencana pelajaran setiap hari.

Kaitkan kunci-kunci ini dengan kurikulum.

1). Integritas: Bersikaplah jujur, tulus, dan menyeluruh. Selaraskan nilai-nilai dengan perilaku Anda

2). Kegagalan Awal Kesuksesan: Pahami bahwa kegagalan hanyalah memberikan informasi yang Anda butuhkan untuk sukses

- 3). Bicaralah dengan Niat Baik: Berbicaralah dengan pengertian positif, dan bertanggung jawablah untuk berkomunikasi yang jujur dan lurus. Hindari gosip.
- 4). Hidup di Saat Ini: Pusatkan perhatian pada saat ini dan kerjakan dengan sebaik-baiknya
- 5). Komitmen: Penuhi janji dan kewajiban, laksanakan visi dan lakukan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan
- 6). Tanggung Jawab: Bertanggungjawablah atas tindakan Anda.
- 7). Sikap Luwes dan Fleksibel: Bersikaplah terbuka terhadap perubahan atau pendekatan baru yang dapat membantu Anda memperoleh hasil yang diinginkan.
- 8). Keseimbangan: Jaga keselarasan pikiran, tubuh, dan jiwa Anda. Sisihkan waktu untuk membangun dan memelihara tiga bidang ini.

h. Guru yang seorang *Quantum Teacher* mempunyai ciri-ciri dalam berkomunikasi yaitu :

- 1). Antusias : menampilkan semangat untuk hidup
- 2). Berwibawa : menggerakkan orang
- 3). Positif : melihat peluang dalam setiap saat
- 4). Supel : mudah menjalin hubungan dengan beragam peserta didik
- 5). Humoris : berhati lapang untuk menerima kesalahan
- 6). Luwes : menemukan lebih dari satu untuk mencapai hasil
- 7). Menerima : mencari di balik tindakan dan penampilan luar untuk menemukan nilai-nilai inti



- 8). Fasih : berkomunikasi dengan jelas, ringkas, dan jujur
- 9). Tulus : memiliki niat dan motivasi positif
- 10).Spontan : dapat mengikuti irama dan tetap menjaga hasil
- 11).Menarik dan tertarik : mengaitkan setiap informasi dengan pengalaman hidup peserta didik dan peduli akan diri peserta didik
- 12).Menganggap peserta didik “mampu” : percaya akan keberhasilan peserta didik
- 13).Menetapkan dan memelihara harapan tinggi : membuat pedoman kualitas hubungan dan kualitas kerja yang memacu setiap peserta didik untuk berusaha sebaik mungkin

i. Semua peserta didik diusahakan untuk memiliki modul/buku sumber belajar lainnya, dan buku yang bisa dipinjam dari Perpustakaan. Tidak diperkenankan guru menyuruh peserta didik untuk mencatat semua pelajaran di papan tulis.

j. Dalam melakukan penilaian guru harus berorientasi pada :

- 1). Acuan/patokan. Semua kompetensi perlu dinilai sesuai dengan acuan kriteria berdasarkan indikator hasil belajar.
- 2). Ketuntasan Belajar. Ketuntasan belajar ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi berikutnya.
- 3). Metoda penilaian dengan menggunakan variasi, antara lain

Tes Tertulis : pertanyaan-pertanyaan tertulis

Observasi : pengamatan kegiatan praktik

Wawancara : pertanyaan-pertanyaan langsung tatap muka

Demonstrasi : Pengamatan langsung kegiatan praktik/pekerjaan yang sebenarnya

k. Kebijakan sekolah dalam KBM yang patut diperhatikan oleh guru :

- 1). Guru wajib mengabsensi peserta didik setiap masuk kelas
- 2). Masuk kelas dan keluar kelas tepat waktu. Jam pertama misalnya 07.30 dan jam terakhir harus pulang sama-sama setelah bel berbunyi. Pada jam istirahat tidak diperkenankan ada kegiatan belajar mengajar.
- 3). Guru wajib membawa buku absen & daftar nilai, Silabus, RPP, program semester, modul/bahan ajar sejenisnya ketika sedang mengajar
- 4). Selama KBM tidak boleh ada gangguan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik. Misalnya guru/peserta berkomitmen bersama untuk tidak mengaktifkan HP ketika PBM berlangsung
- 5). Guru harus mendukung kebijakan sekolah baik yang berlaku baik untuk dirinya sendiri maupun untuk peserta didik dan berlaku proaktif.
- 6). Untuk pelanggaran oleh peserta didik maka hukuman dapat ditentukan secara musyawarah bersama peserta didik, namun untuk pelanggaran kategori berat sekolah berat menentukan kebijakan sendiri.

1. Pengalaman belajar hendaknya menggunakan sebanyak mungkin indera untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran.

1). Terdapat kegiatan membaca, menjelaskan, demonstrasi, praktek, diskusi, kerja kelompok, pengulangan kembali dalam menjelaskan dan cara lain yang bisa ditemukan oleh guru.

2). Gunakan spidol warna-warni dalam membantu menjelaskan di papan tulis.

3). Disarankan menggunakan media pendidikan seperti *projector*, bagan, dan sebagainya.

4). Diperbolehkan belajar di luar kelas seperti di bawah pohon,

m. Guru harus selalu menghargai setiap usaha dan hasil kerja siswa serta memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk berniat dan berpikir sambil menghasilkan kata dan pikiran kreatif. Ini memungkinkan siswa menjadi pembelajar seumur hidup. Untuk itu guru bisa menggunakan berbagai metoda dan pengalaman belajar melalui contoh yang kontekstual. Setiap kesuksesan dalam belajar siswa layak untuk dirayakan.

n. Suasana belajar siswa, guru dapat mengarahkan kearah ke ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Suasana belajar juga melibatkan mental-fisik-emosi –sosial siswa secara aktif supaya memberi peluang siswa untuk mengamati dan merekam data hasil pengamatan, menjawab pertanyaan dan mempertanyakan jawaban, menjelaskan sambil memberikan argumentasi, dan sejumlah penalaran.

#### D. Hasil Penelitian yang Relevan

Berbagai temuan dari hasil penelitian telah membuktikan bahwa model *Quantum Learning* dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Model ini sukses diterapkan di *Super Camp*, lembaga kursus yang dibangun de Porter. Dilakukan sebuah penelitian untuk disertasi doktoral pada 1991, yang melibatkan sekitar 6.042 responden. Dari penelitian itu, *Super Camp* berhasil mendongkrak potensi psikis siswa. Antara lain peningkatan motivasi 80%, nilai belajar 73% , meningkatkan harga diri 84% dan melanjutkan penggunaan keterampilan 98%.(De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike,1999:18)

Penelitian Cendrawati (2003) mengenai Pengaruh pembuatan catatan tulis susun dalam pendekatan pembelajaran *Quantum* terhadap hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran *Quantum* berpengaruh positif pada hasil belajar siswa. Penelitian Dwirahayu (2002) yang membandingkan prestasi belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *Quantum Learning* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah. Hasilnya memeperlihatkan bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan metode *Quantum Learning* lebih bagus. Penelitian Lia Amalia (2007) mengenai pengaruh penerapan model *Quantum Learning* dengan tahapan TANDUR terhadap kemampuan kreativitas matematika siswa. Dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa *Quantum Learning* berpengaruh positif dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah rencana penelitian yang akan dilaksanakan di lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Anggoro bahwa desain penelitian adalah sebuah rencana, sebuah garis besar tentang bagaimana peneliti akan memahami bentuk hubungan antara variabel yang ia teliti (2007:3.17). Desain penelitian dianggap sebagai model atau metode yang akan dilalui oleh seorang peneliti dalam melakukan penelitian.

Metode penelitian memberikan pedoman mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian untuk memecahkan masalah yang diteliti karena metode penelitian berkaitan dengan prosedur dan teknik yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2006:1) mengemukakan bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Desain eksperimen ini adalah sebagian dari *true-experimental desain*.

Desain penelitian eksperiment secara khusus dimaksudkan untuk mengontrol hipotesis tandingan atau variabel ekstraneus, yaitu variabel yang bersaing dengan variabel independen yang sengaja kita rancang (Anggoro 2007:3.27)

Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variabel independen (misalnya: *treatment, stimulus, kondisi*) dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasian tadi. (M. Subana dan Sudrajat, 2005:95)

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk memperoleh jawaban atas hipotesis yang disusun, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode *Quantum Learning* terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini mengacu kepada pendapat Syamsuddin dan Vismaia (2006:150) yang menjelaskan bahwa:

Penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan: “jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, apakah yang akan terjadi?”. Dalam hal ini peneliti memanipulasikan suatu perlakuan, stimulus, atau kondisi-kondisi tertentu, kemudian mengamati pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan secara sengaja tadi.

Oleh karena itu rancangan penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1		T2

Sumber: Subana dan Sudrajat (2005:102)

Dimana:

T1 = Tes Awal

T2 = Tes Akhir

X = Pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Quantum Learning*

Eksperimen = Kelompok yang mendapatkan perlakuan atau treatment

Kontrol = Kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan



## B. Operasionalisasi Variabel

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau obyek yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain (Sugiyono, 1994:20)

Variabel dalam penelitian ini dibedakan dalam dua kategori utama, yakni:

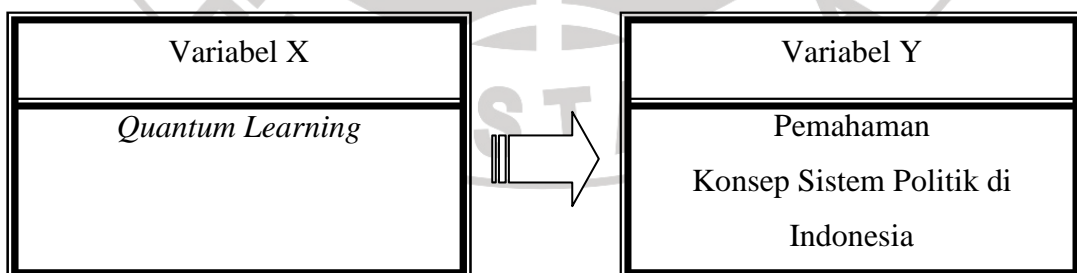
- c. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk diketahui intensitasnya atau pengaruhnya terhadap variabel terikat
- d. Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang timbul akibat variabel bebas, atau respon dari variabel bebas, oleh sebab itu variabel terikat menjadi tolak ukur keberhasilan variabel bebas.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel X (variabel bebas) : *Quantum Learning*

Variabel Y (variabel terikat) : Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia

Hubungan antara kedua variabel di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**

**Pola Hubungan Variabel Penelitian**

Jika mengacu kepada pendapat Suharsimi Arikunto maka variabel terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sedangkan Ronny Kountour (2003:65) menjelaskan “operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur”. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X)

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “metode *Quantum Learning*” dengan indikatornya kegiatan guru dan belajar siswa, seperti pada tabel 3.2.

2. Variabel Terikat (Y)

Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PKn” dengan indikatornya nilai hasil tes awal (pre test) dan tes akhir (post test). Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2**

**Indikator Variabel Penelitian**

Variabel bebas (indikator) : <i>Quantum Learning</i>	Variabel Terikat (indikator) : Pemahaman Konsep Sistem Politik di Indonesia
8. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa 9. Menciptakan pengalaman yang menggugah emosi dan fikiran siswa 10. Merangsang memori siswa 11. Mengajak siswa untuk belajar aktif 12. Mengeratkan pengetahuan dengan <i>reinforcement</i> 13. Memotivasi siswa 14. Menyenangkan	6. Mendefinisikan konsep Sistem Politik di Indonesia 7. Menjelaskan konsep Sistem Politik di Indonesia dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam memecahkan masalah 8. Menjelaskan perbedaan antara konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep yang lain 9. Menjelaskan hubungan konsep Sistem Politik di Indonesia dengan konsep-konsep lain 10. Menilai atau membandingkan Sistem Politik mana yang lebih baik.

## **C. Populasi dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Setiap penelitian ilmiah yang berusaha untuk memecahkan suatu masalah, perlu didukung oleh sejumlah data dari lapangan. Sehubungan dengan proses pengumpulan data tersebut perlu ditegaskan mengenai populasi dan sampelnya.

Menurut Sugiono (2006:117) memberikan pengertian bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas X di SMA Negeri 1 Lembang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa yang ada pada kelas eksperimen di kelas X SMAN 1 Lembang. Kelas Eksperimen yang di pilih adalah kelas XD, kelas ini dijadikan kelas eksperimen dikarenakan mempunyai karakter yang berbeda dengan kelas yang lain. Kelas ini seswanya cukup susah untuk dikondisikan. Sedangkan kelas kontrol yang dipilih adalah kelas XF, kelas ini dipilih karena siswa yang ada didalamnyaupun cukup susah untuk dikondisikan

### **2. Teknik Sampling**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2004:73). Adapun sampel menurut Suharsimi Arikunto (1997:109): “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti”

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, di mana Sugiyono (2004:78) mendefinisikan sebagai ”teknik penentuan sampel

bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Alasan digunakan sampel jenuh karena jumlah populasi yang ada relatif kecil.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Instrumen bentuk tes

###### a). Pretest (tes awal)

Pretest atau tes awal dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan siswa sebelum dilaksanakan eksperimen dengan menggunakan dua metode pembelajaran pada kelas yang berbeda, yaitu metode *Quantum Learning* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional (ceramah) untuk kelas kontrol.

###### b). Posttest (tes akhir)

Posttest atau tes akhir dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman konsep siswa setelah dilaksanakan eksperimen dengan menggunakan dua metode pembelajaran pada kelas yang berbeda, yaitu metode *Quantum Learning* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional (ceramah) untuk kelas kontrol.

##### 2. Instrumen bentuk non tes

###### a). Observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati secara langsung terhadap permasalahan yang sedang dihadapi, yaitu tentang keberhasilan penggunaan metode *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran PKn.

Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi adalah menyangkut persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis atau dengan kata lain adalah yang menyangkut aktifitas guru sehingga observer dapat memberikan penilaiannya secara langsung melalui format penilaian yang telah disediakan

b). Angket

Yaitu sejumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa tentang sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan *Quantum Learning*.

c). Jurnal siswa

Diberikan pada setiap akhir pembelajaran dengan format khusus yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus di isi siswa pada kelas eksperimen. Berisi komentar dan kesan siswa terhadap *Quantum Learning*.

## **E. Teknik Pengolahan Data**

### **1. Uji coba Instrumen Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang belum berstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data yang tidak sah maka terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tersebut. Adapun analisis butir soal instrumen penelitian tersebut dilakukan dengan cara:



a). Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran soal merupakan kesanggupan siswa dalam menjawab soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Taraf kesukaran ini digunakan untuk menganalisis data hasil ujicoba instrumen penelitian dalam hal tingkat kesukaran setiap butir soal, dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:208)

Keterangan:

- P = Indeks kesukaran  
B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul  
JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal**

Tingkat Kesukaran	Kriteria
Soal dengan P 1,00 sampai 0,30	Sukar
Soal dengan P 0,30 sampai 0,70	Sedang
Soal dengan P 0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2005:210)

b). Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dalam membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang

mempunyai kemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda soal disebut indeks diskriminasi (D).

Suharsimi Arikunto (2005:212) menjelaskan:

- a. Untuk kelompok kecil, seluruh kelompok testee dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah.
- b. Untuk kelompok besar biasanya hanya diambil kedua kutubnya saja, yaitu 27% skor teratas sebagai kelompok atas ( $J_A$ ) dan 27% skor terbawah sebagai kelompok bawah ( $J_B$ ).

Daya pembeda ini digunakan untuk menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian dalam hal tingkat perbedaan setiap butir soal, dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:213)

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.4**  
**Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal**

Daya Pembeda	Kriteria
D : 0,00 – 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
D : 0,20 – 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
D : 0,40 – 0,70	Baik ( <i>good</i> )
D : 0,70 – 1,00	Baik sekali ( <i>excellent</i> )
D : negatif	Semuanya tidak baik

Sumber: Suharsimi Arikunto (2005:218)

c) Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:144) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur (ketepatan). Untuk menguji tingkat validitas dari instrumen penelitian, penulis menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2002:146)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

x = Skor tiap items

y = Skor total items

n = jumlah responden uji coba

**Tabel 3.5**  
**Interpretasi Nilai  $r_{xy}$**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2005:75)

d) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Suharsimi Arikunto (2005:86) adalah “suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data

karena instrumen tersebut sudah baik”. Maka pengertian reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketepatan hasil tes. Untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian ini, penulis menggunakan rumus *spearman-brown* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2\ 1/2}}{(1 + r_{1/2\ 1/2})}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:93)

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan.

$r_{1/2\ 1/2}$  = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

**Tabel 3.6**  
**Interpretasi Nilai  $r_{11}$**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2005:75)

e). Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas XI IPA 2 SMAN 1 Lembang. Kelas ini dipilih untuk dijadikan kelas uji coba instrument karena para siswa di kelas ini telah mempelajari konsep Sistem Politik di Indonesia. Sebelum dilakukannya uji coba soal, soal – soal tersebut terlebih dahulu di konsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah konsultasi, akhirnya dilakukan uji coba soal sebanyak 30 soal berbentuk pilihan ganda dengan dibuat berdasarkan indicator variable penelitian. Dari soal-soal tersebut dilihat intepretasi daya pembeda, taraf kesukaran, validitas, dan reliabilitas. Berikut hasil perhitungannya :

## 1. Perhitungan Taraf Kesukaran

Untuk menganalisis taraf kesukaran (TK) item soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:208)

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Sebagai contoh perhitungan taraf kesukaran item soal no.1 diperoleh :

$$B = 7 \quad ; \quad JS = 30$$

Maka :

$$P = \frac{7}{30} = 0,23$$

Jadi, dari hasil perhitungan taraf kesukaran untuk butir soal no.1 adalah 23 % dan termasuk kategori sukar (tabel 3.3). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.9.

## 2. Perhitungan Daya Pembeda

Untuk menganalisis daya pembeda (DP) item soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:213)

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu

dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab

benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab

benar

Sebagai contoh perhitungan daya pembeda untuk item soal no. 1 sebagai berikut :

$$J_A = 8 ; \quad J_B = 8 ; \quad B_A = 4 ; \quad B_B = 0$$

Dari harga – harga tersebut diperoleh :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = \frac{4}{8} - \frac{0}{8} = 0,5$$

Jadi, daya pembeda untuk item soal no.1 adalah 50% dinyatakan baik (tabel 3.4).

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.9

### 3. Perhitungan Validitas Tes

Validitas item soal diuji menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar pada persamaan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2002:146)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

x = Skor tiap items

y = Skor total items



n = jumlah responden uji coba

Sebagai contoh perhitungan validitas untuk item soal no.1 diperoleh tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Menghitung Validitas Item Nomor 1**

Nama	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
A1	0	17	0	0	289
A2	1	16	16	1	256
A3	1	14	14	1	196
A4	1	14	14	1	196
A5	0	13	0	0	169
A6	1	13	13	1	169
A7	0	12	0	0	144
A8	0	11	0	0	121
A9	1	11	11	1	121
A10	0	11	0	0	121
A11	0	11	0	0	121
A12	1	11	11	1	121
A13	0	10	0	0	100
A14	0	10	0	0	100
A15	0	8	0	0	64
A16	0	8	0	0	64
A17	0	8	0	0	64
A18	0	8	0	0	64
A19	0	8	0	0	64
A20	1	8	8	1	64
A21	0	7	0	0	49
A22	0	7	0	0	49
A23	0	7	0	0	49
A24	0	6	0	0	36
A25	0	4	0	0	16
A26	0	4	0	0	16
A27	0	4	0	0	16
A28	0	4	0	0	16
A29	0	3	0	0	9
A30	0	2	0	0	4
Σ	7	270	87	7	2868

Dari tabel di atas di peroleh :

$$\Sigma X = 7 \qquad \Sigma X^2 = 7$$

$$\Sigma Y = 270 \qquad \Sigma Y^2 = 2868$$

$$\Sigma XY = 87$$

Dari harga – harga tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{(30)(87) - (7)(270)}{\sqrt{\{(30)(7) - (49)\}\{(30)(2868) - (72900)\}}} = 0,495$$

Jadi, item soal no. 1 dinyatakan valid dengan kategori cukup (tabel 3.5). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.9.

#### 4. Perhitungan Reliabilitas Tes

Untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian ini, penulis menggunakan rumus *spearman-brown* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2\ 1/2}}{(1 + r_{1/2\ 1/2})}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005:93)

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan.

$r_{1/2\ 1/2}$  = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

Perhitungan reliabilitas dengan pembelahan ganjil-genap terlebih dahulu menghitung korelasi product moment, dengan cara berikut ini :

**Tabel 3.8 Perhitungan reliabilitas belah dua ganjil-genap**

Nama Subyek	1,3,5,7,9,11,13,15,17 ,19,21,23,25,27,29	2,4,6,8,10,12,14,16,18 ,20,22,24,26,28,30	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
	Ganjil (X)	Genap (Y)			
A1	5	12	60	25	144
A2	5	11	55	25	121
A3	4	10	40	16	100
A4	5	9	45	25	81
A5	3	10	30	9	100
A6	4	9	36	16	81
A7	6	6	36	36	36
A8	5	6	30	25	36
A9	5	6	30	25	36
A10	4	7	28	16	49
A11	3	8	24	9	64
A12	7	4	28	49	16
A13	6	4	24	36	16
A14	5	5	25	25	25

A15	1	7	7	1	49
A16	2	6	12	4	36
A17	2	6	12	4	36
A18	3	5	15	9	25
A19	6	3	18	36	9
A20	5	3	15	25	9
A21	3	4	12	9	16
A22	3	4	12	9	16
A23	4	3	12	16	9
A24	3	3	9	9	9
A25	2	2	4	4	4
A26	3	1	3	9	1
A27	0	4	0	0	16
A28	2	2	4	4	4
A29	1	2	2	1	4
A30	0	2	0	0	4
<b>Σ</b>	<b>107</b>	<b>164</b>	<b>628</b>	<b>477</b>	<b>1152</b>

Dari tabel tersebut diperoleh :

$$\Sigma X = 107$$

$$\Sigma X^2 = 477$$

$$\Sigma Y = 164$$

$$\Sigma Y^2 = 1152$$

$$\Sigma XY = 628$$

Dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar maka diperoleh :

$r_{xy} = 0,2759$ , harga ini menunjukkan reliabilitas separo tes. Oleh karena itu  $r_{xy}$  untuk belahan ini disebut dengan  $r_{1/2/2}$ .

Untuk memperoleh reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *spearman-brown* seperti di atas, maka diperoleh :

$$\text{Maka : } r_{11} = \frac{2 \times (0,2759)}{(1 + 0,2759)} = 0,4325$$

Jadi, dari hasil perhitungan diperoleh reliabilitas instrument tes sebesar 0,43 dengan kategori cukup ( tabel 3.6). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.

Berikut disajikan hasil perhitungan akhir uji coba instrumen soal.

**Tabel 3.9**  
**Hasil Perhitungan Uji Coba Seluruh Instrumen Soal**

No Soal	Daya Pembeda		Taraf Kesukaran		Validitas	
	Nilai	Interpretasi	Nilai	Interpretasi	Nilai	Kriteria
1	0.50	Baik	0.23	Sukar	0.50	Cukup
2	-0.25	Semua tidak baik	0.07	Sangat sukar	-0.42	Tidak valid
3	-0.25	Semua tidak baik	0.07	Sangat sukar	-0.18	Tidak valid
4	0.12	Jelek	0.67	Sedang	0.20	Rendah
5	0.25	Cukup	0.63	Sedang	0.20	Rendah
6	0.12	Jelek	0.13	Sukar	0.13	Sangat rendah
7	0.37	Cukup	0.30	Sukar	0.30	Rendah
8	0.12	Jelek	0.33	Sedang	0.30	Rendah
9	0.75	Baik sekali	0.33	Sedang	0.74	Tinggi
10	0.25	Cukup	0.30	Sukar	0.27	Rendah
11	0.37	Cukup	0.43	Sedang	0.33	Rendah
12	0.62	Baik	0.60	Sedang	0.68	Tinggi
13	0.50	Baik	0.20	Sukar	0.35	Rendah
14	0.75	Baik sekali	0.43	Sedang	0.58	Cukup
15	0.00	Jelek	0.17	Sukar	-0.02	Tidak valid
16	0.12	Jelek	0.10	Sukar	-0.03	Tidak valid
17	0.00	Jelek	0.13	Sukar	0.05	Sangat rendah
18	0.50	Baik	0.37	Sedang	0.25	Rendah
19	0.62	Baik	0.37	Sedang	0.47	Cukup
20	0.62	Baik	0.47	Sedang	0.46	Cukup
21	0.00	Jelek	0.13	Sukar	0.00	Sangat rendah
22	0.62	Baik	0.43	Sedang	0.48	Cukup
23	0.00	Jelek	0.03	Sangat sukar	0.05	Sangat rendah
24	0.75	Baik sekali	0.33	Sedang	0.48	Cukup
25	-0.37	Semua tidak baik	0.17	Sukar	-0.21	Tidak valid
26	0.75	Baik sekali	0.33	Sedang	0.65	Tinggi
27	0.00	Jelek	0.23	Sukar	-0.08	Tidak valid
28	0.75	Baik sekali	0.50	Sedang	0.54	Cukup
29	0.00	Jelek	0.10	Sukar	0.03	Sangat rendah
30	0.87	Baik sekali	0.40	Sedang	0.68	Tinggi
Reliabilitas	0.46					
	Cukup					

Pada tabel 3.9 tampak soal tersebut memiliki daya pembeda yang beragam. Dari 30 soal yang di ujikan hanya enam soal yang memiliki intrepertasi sangat baik, tujuh soal baik, empat soal cukup, sepuluh soal yang jelek dan tiga soal semua tidak baik. Dengan demikian berarti bahwa tidak semua butir soal yang memenuhi kriteria memiliki kemampuan untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah dalam menjawab pertanyaan guna mengukur hasil belajar

Pada taraf kesukaran ternyata soal-soal yang telah dibuat sebanyak lima belas soal tergolong sedang dan sebanyak dua belas soal tergolong sukar dan tiga soal tergolong sangat sukar. Pada perhitungan validitas soal, enam soal berinterpretasi tidak valid, lima soal berinterpretasi sangat rendah, delapan soal berinterpretasi renadah, tujuh soal berinterpretasi cukup dan empat soal berinterpretasi tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan tidak semuanya layak digunakan dan tidak semuanya dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Sementara itu, dari hasil perhitungan harga koefisien reliabilitas perangkat tes diperoleh harga sebesar 0,46 yang berkriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes ini memiliki tingkat keajegan cukup sehingga masih dapat digunakan sebagai perangkat untuk mengambil data penelitian. Namun perlu di seleksi kembali soal yang akan dijadikan untuk perangkat pengambil data penelitian Uraian selengkapnya mengenai instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran dan perhitungan taraf kesukaran, daya

pembeda, validitas serta reliabilitas dari seluruh instrumen soal yang digunakan dapat dilihat pada lampiran D.

Berdasarkan hasil analisis uji instrument, maka dari 30 soal yang dapat dipakai sebagai perangkat untuk mengambil data penelitian hanya beberapa soal saja. Bahkan hanya sedikit soal yang dapat di pakai jika berdasarkan tingkat kevalidannya. Namun untuk memudahkan penelitian maka peneliti mengambil dua puluh soal untuk dijadikan sebagai perangkat soal untuk mengambil data penelitian. Sehingga beberapa soal yang lain harus di buang untuk tidak digunakan. Soal yang tidak digunakan dapat dilihat di tabel 3.9 dengan keterangan tulisan berwarna merah.

## 2. Pengolahan Data Penelitian

Adapun analisis data dalam penelitian ini meliputi dua data, yaitu data yang bersifat kualitatif dan data yang bersifat kuantitatif. Adapun prosedur analisis dari tiap data sebagai berikut :

### a. Analisis Data Kuantitatif

- 1). Menghitung nilai rata-rata masing-masing kelompok dengan menggunakan tabulasi data dengan program analisis tes (Anates) dan disertai dengan menghitung simpangan baku.
- 2). Jika terdapat perbedaan rata-rata skor tes awal pada kedua kelompok, maka dihitung gains tiap kelompok
- 3) Menghitung Uji normalitas



Uji normalitas dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai normal atau tidaknya distribusi skor tes yang diperoleh siswa. Untuk melakukan pengujian normalitas tersebut, penulis menggunakan uji chi-kuadrat. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

(a). Menentukan skor terbesar dan terkecil

(b). Menentukan Rentangan ( R )

R = skor terbesar-skor terkecil

(c). Menentukan Banyaknya Kelas (BK)

BK =  $1 + 3,3 \text{ Log } n$  (*Rumus Sturgess*)

(d). Menentukan rata-rata atau Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

(Sudjana, 1996:67)

(e). Menentukan simpangan baku (s)

$$s = \sqrt{\frac{n \sum f_i X_i^2 - (\sum f_i X_i)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

(Sudjana, 1996:95)

4). Jika keduanya berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji homogenitas varians kedua kelompok.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians berasal dari populasi yang sama atau tidak. Sedangkan untuk menguji homogenitas kedua varians digunakan distribusi F, adapun langkah-langkah yang harus ditempuh untuk melakukan distribusi F adalah sebagai berikut:

(a). Menghitung nilai F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

(Riduan, 2006:186)

(b). Menghitung nilai F dari tabel distribusi frekuensi dengan derajat kebebasan  $dk_1 = n_1 - 1$  dan  $dk_2 = n_2 - 1$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

(c). Menentukan kriteria pengujian homogenitas sebagai berikut:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka kedua varians tersebut homogen, (Riduan, 2006:186).

5). Jika normalitas dan homogenitas di penuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji dua pihak.

Pengujian hipotesis yang dilakukan adalah dengan menguji hipotesis nol, Sudjana (1997:158) menjelaskan “hipotesis yang menyatakan tidak ada perbedaan antara dua parameter dinamakan *hipotesis nol*”. Kemudian Sudjana (2005:223) merumuskan:

$$H_0 : \theta = \theta_0$$

$$H_1 : \theta \neq \theta_0$$

Pengujian hipotesis ini dilakukan pada taraf nyata  $\alpha = 0.05$  dengan uji dua pihak atau t-test dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Sudjana, 1996:239)

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata tes akhir kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata tes awal kelompok eksperimen

$n_1$  = jumlah sampel kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelompok eksperimen

$s$  = simpangan baku gabungan

Simpangan baku gabungan didapatkan dari rumus:

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 1}$$

(Sudjana, 1996:239)

Setelah didapatkan  $t_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan kriteria pengujian terima  $H_0$  jika  $-t_{1-1/2\alpha} < t < t_{1/2\alpha}$ , dimana  $t_{1-1/2\alpha}$  didapat dari daftar distribusi  $t$  dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang  $(1-1/2\alpha)$ . Untuk harga-harga  $t$  lainnya  $H_0$  ditolak (Sudjana, 2005:239-240).

6). Jika distribusi datanya tidak normal, pengujian hipotesis menggunakan analisis tes non parametrik dengan uji Wilcoxon. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam uji Wilcoxon adalah sebagai berikut :

a. Membuat daftar rank dengan mengurutkan nilai kedua sampel (skor pretest dan posttest). Nomor rank dimulai dari selisih terkecil kedua skor tanpa memperhatikan tanda.

b. Mengitung nilai  $W$  (Wilcoxon)

Nilai  $W$  adalah bilangan yang paling kecil dari jumlah *rank* positif atau jumlah *rank* negatif. Bila jumlah *rank* positif sama dengan jumlah *rank* negatif, nilai  $W$  diambil salah satunya.

c. Menentukan nilai  $W$  dari daftar

Untuk jumlah siswa lebih dari 20, maka nilai  $W$  dihitung dengan

rumus :

$$W = \frac{n(n+1)}{4} - X \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Untuk taraf signifikansi 0.01, harga  $X = 2.578$  sedangkan untuk taraf signifikansi 0.05, harga  $X = 1.96$

d. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Hipotesis yang diajukan diterima jika nilai  $W_{hitung} < W_{tabel}$

Hipotesis yang diajukan ditolak jika nilai  $W_{hitung} > W_{tabel}$

b. Analisis Data Kualitatif

- Angket, dihitung dengan memberikan skor tertentu untuk tiap jawaban

Untuk pernyataan favourable, jawaban

SS = 5    S = 4            TS = 2            STS = 1

Untuk pernyataan unfavourable, jawaban

SS = 1    S = 2            TS = 4            STS = 5

Pengolahan data angket diperoleh dengan menghitung rerata skor subjek, nilainya lebih besar dari pada 3, ia bersikap atau merespon positif. Sebaliknya jika rerata kurang dari 3 ia bersikap atau merespon negatif. Rerata skor subjek makin mendekati 5, maka siswa makin positif sikapnya. Jika mendekati 1 maka siswa bersikap negatif.

- Jurnal Harian, ditulis dan dirangkum untuk tiap pertemuan kemudian dianalisis mana yang termasuk ke dalam respon positif atau negatif.
- Data Hasil Observasi, disajikan dalam bentuk tabel atau rata-rata presentase setiap item untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran yang berlangsung, terutama aktifitas guru dalam menyampaikan pembelajarannya.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

###### a. Sejarah singkat sekolah

SMA Negeri 1 Lembang didirikan pada tanggal 25 Agustus 1980 dengan dibentuknya Panitia Persiapan Pembangunan SMAN 1 Lembang. Untuk angkatan pertama tahun ajaran 1980/1981 SMAN 1 Lembang merupakan filial SMAN 1 Bandung yang bertempat di SD Pancasila Lembang dengan jumlah siswa angkatan pertama sebanyak 200 orang. Pembangunan SMAN 1 Lembang dimulai pada tanggal 17 November 1982 dengan adanya peletakan batu pertama dan diresmikan oleh Ketua Kantor Wilayah Propinsi Jawa Barat pada tanggal 22 Desember 1982. Selanjutnya tanggal tersebut ditetapkan sebagai tahun berdirinya SMAN 1 Lembang yang kemudian dikenal dengan SMU Negeri 1 Lembang, tetapi setelah berjalannya Kurikulum Berbasis Kompetensi nama SMU Negeri 1 Lembang berubah lagi menjadi SMA Negeri 1 Lembang.

Dari tahun ke tahun SMAN 1 Lembang mengalami perkembangan pesat sampai kini. Memasuki milenium ketiga peranan pendidikan dalam menyiapkan generasi muda yang berkualitas semakin penting dan menentukan. Menyadari akan pentingnya pendidikan, maka masyarakat Lembang beserta SMAN 1 Lembang menyepakati sebuah komitmen untuk menggapai keunggulan masa depan bangsa dengan melakukan kerjasama Komite Sekolah SMAN 1 Lembang.

Pada tanggal 6 Maret 2001 sesuai dengan diberlakukannya otonomi daerah, di SMAN 1 Lembang mulai didirikan Komite Sekolah yang berarti mulai saat itu SMAN 1 Lembang dalam pengelolaannya berpedoman pada Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).

b. Visi Misi sekolah

Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dalam suatu proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lembang, maka SMA Negeri 1 Lembang membentuk Visi, Misi, dan strategi sekolah sebagai berikut

Visi SMA Negeri 1 Lembang adalah membentuk Insan yang bertakwa, berbudi pekerti luhur, cerdas, mandiri dan berwawasan lingkungan. Yang dimaksud dengan Insan yang Bertakwa adalah insan yang memegang teguh ajaran agama yang dianutnya. Berbudi Pekerti Luhur mempunyai arti bahwa siswa harus mempunyai tingkah laku yang baik diantaranya hormat kepada orang tua, guru, hormat pada yang tua dan sayang terhadap terhadap yang lebih muda usianya. Cerdas dalam pengertian cerdas intelektual dan cerdas emosional, cerdas intelektual mengandung arti cerdas dalam pengetahuan dan teknologi yang ditunjukkan dengan nilai yang tinggi, sedangkan cerdas emosional ditunjukkan oleh tingkat kedewasaan dalam memecahkan masalah sendiri, tidak mudah stress dalam menghadapi masalah, dewasa dan lain-lain. Sedangkan mandiri mempunyai pengertian dapat berdiri sendiri tanpa ada ketergantungan terhadap orang lain. Dan berwawasan lingkungan yaitu insan yang memiliki pandangan, sikap dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.



Misi SMA Negeri 1 Lembang terdiri dari :

- 1). Meningkatkan Imtaq bagi seluruh warga sekolah.
- 2). Meningkatkan Azas kekeluargaan.
- 3). Meningkatkan mutu pembelajaran untuk kualitas sumber daya manusia.
- 4). Meningkatkan prestasi siswa dan tenaga kependidikan.
- 5). Membekali siswa dengan program kecakapan hidup.
- 6). Menciptakan lingkungan sekolah yang asri.

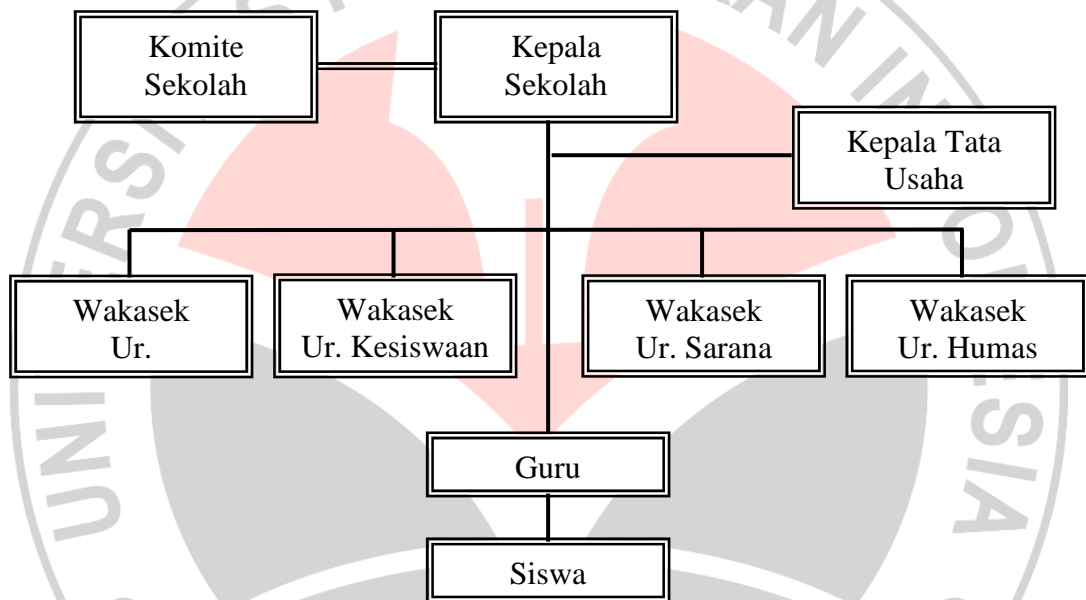
Adapun strategi yang dilakukan oleh SMA Negeri 1 Lembang adalah:

- 1). Membangun sarana ibadah yang representatif, dilengkapi dengan sumber bacaan dan sumber daya manusianya.
- 2). Mengembangkan dan memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler keagamaan.
- 3). Melaksanakan Kuliah tujuh menit (Kultum) sebelum pelajaran dimulai.
- 4). Menyediakan waktu sebelum KBM dimulai dengan pendidikan moral.
- 5). Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran.
- 6). Mengoptimalkan MGMP Sekolah, MGMP Gugus, Seminar dan Lokakarya, Penataran dan menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan tinggi.
- 7). Meningkatkan pembinaan ekstrakurikuler prestasi akademik.
- 8). Menyiapkan/menyelenggarakan program kerja sama dengan lembaga terkait.
- 9). Mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup dengan beberapa mata pelajaran.
- 10). Melaksanakan kegiatan Opsih seminggu satu kali.
- 11). Menggalakan penanaman lahan-lahan kosong di lingkungan sekolah.

c. Administrasi SMA Negeri I Lembang

Dalam suatu kehidupan persekolahan yang baik dan teratur, peranan organisasi sekolah sangat menunjang kelancaran dan ketertiban suatu sistem penyampaian ilmu dan teknologi yang sempurna. Pengorganisasian dan manajemen di sekolah meliputi :

1). Struktur organisasi.



Keterangan :  
—— : Garis Komando  
==== : Garis Koordinasi

**Gambar 4.1**  
**Struktur Organisasi SMAN 1 Lembang**

Kepala Sekolah	: Dra. Hj. Etty Sutiarsih
Wakasek Urusan	
a). Kurikulum	: Dedi Suanda S.Pd
b). Kesiswaan	: Dayat Suhendi S.Pd
c). Sarana /Prasarana	: Drs. Memet Sudrajat

- d). Humas : Dra. Yussy Ismayani
- e). Ketua Komite Sekolah : Drs. H. Entjo Bastaman
- f). Kepala Tata Usaha :-

2). Pembagian tugas kerja.

Pembagian tugas kerja SMAN Negeri 1 Lembang terdiri dari :

- a). Staffing (pimpinan---koordinator wakasek---wakasek).
- b). Kewalikelasan.
- c). Bimbingan khusus.
- d). Piket harian.
- e). Pustakawan.
- f). Kepanduan (Pramuka, PMR, UKS dll).
- g). Komputer.
- h). Pembagian tugas mengajar.
- i). Pembagian tanggung jawab.

d. Keadaan Fasilitas Personal (guru, murid dan karyawan) dan kelengkapan lingkungan proses pembelajaran di sekolah.

Dalam memasuki Tahun Pelajaran 2007/2008 kondisi pada bulan Juni 2008 kondisi terakhir meliputi jumlah personil, jumlah siswa, jumlah rombongan belajar, ruang pendukung yang dimiliki adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Keadaan Fasilitas Personal Tahun 2007/2008**

Personal Sekolah	Jumlah		Total	Keterangan
	L	P		
Guru	28	45	73	Guru terap berjumlah 69 orang. Guru tidak tetap berjumlah 3 orang
Tenaga Administrasi	7	5	12	PNS 7 orang, honorer 5 orang
Siswa	491	582	1073	Kelas X berjumlah 371 siswa, kelas XI berjumlah 318 siswa, kelas XII berjumlah 384

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa jumlah guru perempuan lebih banyak dibandingkan guru laki-laki. Dan jumlah siswa perempuan juga lebih banyak dibandingkan jumlah siswa laki-laki. Namun jumlah tenaga administrasi perempuan lebih sedikit dibandingkan tenaga administrasi perempuan.

Adapun jumlah ruangan yang ada di SMA Negeri 1 Lembang meliputi :

**Tabel 4.2**  
**Jumlah ruangan di SMA Negeri 1 Lembang Tahun 2007/2008**

No	Jenis Ruangan	Jumlah
1	Ruang Kelas	26 ruang
2	Lab. IPA	1 ruang
3	Lab. Bahasa	1 ruang
4	Lab. Komputer	1 ruang
5	Perpustakaan	1 ruang
6	UKS	1 ruang
7	BP/BK	1 ruang
8	Kepala Sekolah	1 ruang
9	Tata Usaha	1 ruang
10	Ruang Guru	1 ruang
11	OSIS	1 ruang
12	W.C. Siswa	5 ruang
13	W.C. Guru	2 ruang
14	Ruang Ibadah	2 ruang
15	Kantin	1 blok

Berdasarkan tabel diatas tentang jumlah ruangan SMA Negeri 1 Lembang, jika di bandingkan dengan jumlah personel yang ada. Maka dirasa kurang memadai. Dengan jumlah personel yang banyak, namun ruangan yang ada minim jumlahnya. Contohnya, seperti jumlah ruangan kelas yang hanya 26 kelas. Padahal jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 1073. Dengan jumlah kelas seperti ini dirasa akan membuat belajar siswa kurang kondusif, karena satu ruang kelas dipenuhi siswa.

## 2. Pengolahan Data dan Pengujian Hipotesis

### a. Perhitungan Data Eksperimental

Dari sampel yang berjumlah 38 orang pada kelas eksperimen, tes awal dan tes akhir kelas tersebut dihitung dengan melalui perhitungan statistik. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Eksperimen ini yaitu kelas XD yang mendapatkan perlakuan *Quantum Learning*, Sedangkan kelas kontrol adalah kelas XF yang tidak mendapatkan perlakuan *Quantum Learning*. Adapun langkah-langkah perhitungan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1) Rata-rata Hitung dan Simpangan Baku Skor Tes Awal dan Tes Akhir

Dari hasil pengukuran terhadap data skor tes awal dan tes akhir siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh ( $\bar{X}$ ) dan (s) seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Rata-rata Hitung dan Simpangan Baku**

Ukuran Statistik	Kelas Eksperimen (XD)		Kelas Kontrol (XF)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata ( $\bar{X}$ )	9,42	10,53	8,08	8,70
Simpangan Baku(s)	1,74	1,27	1,96	1,32

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut dapat dilihat rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelas eksperimen untuk tes awal adalah sebesar 9,42 dan untuk tes akhir adalah sebesar 10,53, sedangkan simpangan baku (s) untuk tes awal adalah sebesar 1,74 dan untuk tes akhir adalah sebesar 1,27. Adapun pada kelas kontrol untuk tes awal rata-ratanya ( $\bar{X}$ ) adalah sebesar 8,08 dan untuk test akhir sebesar 8,7, sedangkan simpangan baku (s) untuk tes awal sebesar 1,96 dan untuk tes akhir sebesar 1,32. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata hitung dan simpangan baku yang cukup signifikan. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran E.

## 2). Analisis Gain

Setelah dilakukan perhitungan rata-rata ( $\bar{X}$ ) dan simpangan baku (s) pada skor hasil tes awal dan tes akhir serta gain dari kedua skor tes tersebut, maka dapat diuraikan hasil perhitungannya seperti dalam tabel berikut ini:



**Tabel 4.4 Hasil Gain**

Ukuran Statistik	Kelas Eksperimen (XD)		Kelas Kontrol (XF)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
X ideal	20	20	20	20
X max	14	13	13	11
X min	5	8	4	6
Mean	9,42	10,53	8,08	8,70
Gain	1,10		0,70	
Gain Ternormalisasi	0,14		0,07	

Berdasarkan data pada tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata peningkatan skor pada kelas eksperimen sebesar 1,10, sedangkan jumlah peningkatan skor pada kelas kontrol hanya sebesar 0.70. Disini dapat dilihat bahwa besar peningkatan skor kelas eksperimen lebih besar dari peningkatan skor kelas kontrol. Adapun gain ternormalisasinya kelas eksperimen dua kali lebih besar dari kelas kontrol.

### 3). Uji Normalitas Distribusi Skor Tes Awal dan Tes Akhir

Setelah dilakukan perhitungan melalui uji *Chi-Kuadrat* untuk data skor tes awal dan skor tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Normalitas**

Ukuran Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
$\chi^2_{hitung}$	8,95	2,34	3,21	8,73
$\chi^2_{tabel}$	7,82	7,82	7,82	7,82
Kesimpulan	Tidak Normal	Normal	Normal	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa  $\chi^2_{hitung}$  untuk tes awal pada kelas eksperimen adalah 8,95 dan untuk tes akhir adalah 2,34, sedangkan  $\chi^2_{hitung}$  untuk tes awal pada kelas kontrol adalah 3,21 dan untuk tes akhir adalah 8,73. Adapun  $\chi^2_{tabel}$  yang diukur pada taraf kepercayaan 95% dengan dk = 3 adalah 7,82.

Dari hasil tersebut ternyata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol salah satu distribusi datanya ada yang tidak normal. Oleh karena itu, peneliti tidak bisa melanjutkan perhitungan homogenitas serta tidak bisa menghitung uji hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik melalui uji t. Namun walaupun demikian, perhitungan tetap dapat dilakukan dengan menggunakan analisis tes non parametrik dengan uji Wilcoxon.

- Menghitung nilai W (Wilcoxon)

Jumlah rank positif = 451.5

Jumlah rank negatif = 109.5

W = 109.5

- Menentukan nilai W dari daftar  
Nilai W dari daftar, pada taraf signifikansi 0,05,  $X = 1,96$

Untuk jumlah siswa lebih besar dari 25, harga W dihitung dengan rumus:

$$W = \frac{n(n+1)}{4} - X \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$W_{0,05(38)} = \frac{38(39)}{4} - 1,96 \sqrt{\frac{38(39)(77)}{24}}$$

$$= 370,5 - (1,96 \times 68,9546)$$

$$= 235,3847$$

- Pengujian hipotesis  
 $W = 109,5$  dan  $W_{0,05(38)} = 235,3874$   
 $W < W_{0,05(38)}$   
 $H_0$  ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon, maka didapatkan bahwa W lebih kecil dari  $W_{0,05(38)}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima. Sehingga Ada perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

#### b. Pengolahan data angket respon siswa terhadap *Quantum Learning*

Angket siswa diberikan setelah pembelajaran pokok bahasan sistem Politik di Indonesia selesai. Angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen yaitu siswa yang mendapatkan *Quantum Learning* dengan tahapan belajar TANDUR. Angket ini dikelompokkan berdasarkan maksudnya, yaitu sikap siswa terhadap model *Quantum Learning* secara umum, dan sikap siswa terhadap tahapan belajar TANDUR. Untuk selengkapnya, kisi-kisi angket dapat dilihat pada lampiran C.1. Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran F.1. diperoleh rata-rata hasil angket

adalah 4,27. Ini tandanya bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap model *Quantum Learning*. Penilaian ini berdasarkan pengolahan data angket yang diperoleh dengan menghitung rerata skor subjek, yaitu jika nilainya lebih besar dari pada 3, ia bersikap atau merespon positif. Sebaliknya jika rerata kurang dari 3 ia bersikap atau merespon negatif. Rerata skor subjek makin mendekati 5, maka siswa makin positif sikapnya. Jika mendekati 1 maka siswa bersikap negatif. Oleh karena itu berdasarkan pengolahan data maka dapat disimpulkan bahwa dari seluruh siswa, sebanyak 100 % siswa memberikan respon positif terhadap penerapan *Quantum Learning* pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

c. Pengolahan Data Jurnal siswa

Untuk mendukung data yang diperoleh dari angket, penulis memberikan jurnal siswa pada setiap akhir pembelajaran, yang bisa dilihat pada lampiran C.2. Dalam jurnal ini, penulis memberikan tiga pertanyaan, yaitu mengenai pengetahuan yang diperoleh, kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran saat itu, dan materi yang masih belum dipahami. Berikut ini adalah hasil rangkuman jurnal yang telah dibuat siswa dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4.:

**Tabel 4.6**  
**Rangkuman Hasil Jurnal siswa**

Pertemuan Ke	Hasil Jurnal siswa
1	1. Pengetahuan apa yang siswa peroleh hari ini ? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi sistem politik, fungsinya dan macamnya.</li> <li>• Arti dari sistem politik, fungsi sistem politik dan infrastruktur serta suprastruktur</li> <li>• Tentang sistem politik, jenisnya dan ciri-cirinya</li> </ul>

	<p>2. Kesan dan saran apa yang bisa siswa kemukakan dalam pembelajaran hari ini ?</p> <p>Kesan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesan belajar hari ini ramai dan tidak membosankan</li> <li>• Belajarnya menyenangkan karena belajar dengan musik dan visual sehingga mudah difahami</li> <li>• Balajarnya menyenangkan karena gurunya suka humor</li> </ul> <p>Pesan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musiknya harus yang <i>Up to date</i></li> <li>• Menerangkannya jangan terlalu cepat</li> <li>• Jangan banyak tugas</li> <li>• Kapan-kapan belajar diluar</li> </ul> <p>3. Apa yang belum siswa pahami hari ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenai tugas dari DPD, DPR, MPR dll.</li> <li>• Tentang pembagian tugas-tugas suprastruktur</li> <li>• Tidak ada</li> </ul>
2	<p>1. Pengetahuan apa yang siswa peroleh hari ini ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tentang suprastruktur</li> <li>• Macam-macam infrastruktur, bagian dan penjelasan tentang apa yang ada didalamnya</li> <li>• Infrastruktur dan macam-macamnya</li> <li>• Tentang infrastruktur, bagian dan macamnya</li> </ul> <p>2. Kesan dan saran apa yang bisa siswa kemukakan dalam pembelajaran hari ini ?</p> <p>Kesan : Seru. Tidak membuat nagtuk dan tidak membosankan Saran : Buat belajarnya tetap seru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sangat mengerti karena penjelasannya tidak terlalu cepat, dan pembelajarannya cukup ramai.</li> <li>• Lebih menarik daripada minggu kemarin, lebih diperbanyak lagi video lucunya</li> <li>• Hari ini menyenangkan dengan menonton film, kuis TTS dan lagu.</li> </ul> <p>3. Apa yang belum siswa pahami hari ini?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jenis-jenis kelompok kepentingan</li> <li>• Tidak ada</li> <li>• Semuanya faham</li> <li>• Kenapa parpol itu harus banyak?</li> </ul>
3	<p>1. Pengetahuan apa yang siswa peroleh hari ini ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model sistem politik, sistem kepartaian dunia, dinamika politik indonesia</li> <li>• Perbedaan sistem politik di berbagai negara</li> <li>• Mengenai sistem politik berbagai negara dengan penjelasannya dan bagaimana kehidupan politik negara Indonesia pada jaman dulu dan sekarang</li> <li>• Perbedaan sistem politik setiap negara dan model-model sistem politik serta dinamika politik</li> </ul> <p>2. Kesan dan saran apa yang bisa siswa kemukakan dalam pembelajaran hari ini ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesan : senang sekali belajar PKn, soalnya sudah 2 minggu tidak belajar PKn Pesan : Minggu depan belajar PKn harus nonton lagi</li> <li>• Kesan : Ramai, apalagi dengan ditayangkan film Saran : Lain kali nonton filmnya diperlama</li> <li>• Waktunya kurang</li> <li>• Menyenangkan dan kalau bisa tiap minggu pake laptop biar seru</li> </ul> <p>3. Apa yang belum siswa pahami hari ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tidak ada !</li> <li>• semuanya mengerti !!!</li> <li>• Tidak ada</li> <li>• Tidak ada</li> </ul>
4	<p>1. Pengetahuan apa yang siswa peroleh hari ini ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem Politik dan peran serta dalam sistem politik</li> <li>• Peran serta dalam Sistem Politik di Indonesia</li> <li>• Cara berpartisipasi dalam politik</li> <li>• Peran serta dalam sistem politik pemilu</li> </ul> <p>2. Kesan dan saran apa yang bisa siswa kemukakan dalam pembelajaran hari ini ?</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyenangkan sekali, heboh, diperbanyak <i>door prizenya</i></li> <li>• Kesan : Seru sekali Pesan : Sering-sering mengadakan acara praktek seperti ini</li> <li>• Menyenangkan melakukan simulasi memilih camat</li> </ul> <p>3. Apa yang belum siswa pahami hari ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada</li> <li>• Tentang masyarakat politik</li> <li>• Tidak ada</li> <li>• Tidak ada</li> </ul>
--	---

Dari 38 siswa pada kelas eksperimen yang mengisi jurnal harian, beberapa siswa diantaranya peneliti ambil jurnal hariannya seperti yang disajikan pada tabel 4.6. Hal ini dilakukan agar kita mengetahui bagaimana gambaran umum pengalaman belajar yang mereka dapatkan tiap harinya.

Dari tabel 4.6, pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat hampir sebagian besar siswa merespon positif terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Quantum Learning*. Jika melihat hasil jurnal harian mereka, maka dapat kita lihat bahwa dengan menggunakan *Quantum Learning* pembelajaran PKn tentang sistem politik di Indonesia menjadi lebih menyenangkan. Beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran PKn yang mereka ikuti hari itu lebih menarik dan menyenangkan karena disertai pemutaran film, mendengarkan lagu, adanya *door prize* dan juga disertai dengan simulasi dan drama. Selain karena faktor yang disebutkan diatas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan juga dikarenakan gurunya sering menyisipkan pembelajaran dengan humor.

Berdasarkan jurnal harian itu ternyata beberapa siswa menginginkan pembelajaran PKn selanjutnya tetap menggunakan *Quantum Learning*. Mereka

menganggap dengan pembelajaran seperti itu pembelajaran menjadi tidak bosan dan tidak menyebabkan mengantuk. Karena para siswa menganggap pembelajaran PKn hari itu menyenangkan maka ketika jam pelajaran selesai mereka menyatakan bahwa waktu belajarnya kurang dan ingin ditambah lagi jam pelajarannya. Bahkan ada siswa yang tadinya tidak menyukai pelajaran PKn, namun setelah menggunakan *Quantum Learning* dia menjadi menyukai pelajaran ini. Selain itu juga ada yang menginginkan belajar di luar kelas. Namun ada juga yang menyatakan bahwa penjelasan yang di berikan oleh guru terlalu cepat. Tapi walaupun demikian, jawaban pertanyaan jurnal harian tentang apa yang belum difahami oleh siswa sebagian besar menyatakan bahwa tidak ada yang belum mereka fahami. Berarti dengan kata lain para siswa merasa sudah memahami pelajaran hari itu.

#### d. Pengolahan Data Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan kepada guru bertujuan untuk menunjukkan apakah aktivitas yang di lakukan guru menggunakan model *Quantum Learning* dengan tahapan TANDUR muncul atau tidak. Hasil observasi yang dilakukan melalui aktivitas guru pada kelas eksperimen, dapat dilihat pada lampiran F.2.

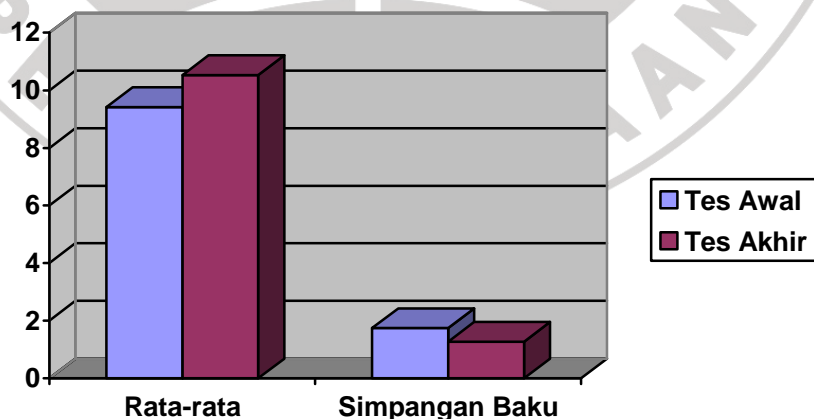
Dari hasil observasi yang telah diamati terlihat semua tahapan belajar TANDUR dilakukan pada setiap pertemuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan guru sudah menerapkan enam tahapan belajar TANDUR. Artinya model *Quantum Learning* dengan tahapan belajar TANDUR telah diterapkan pada kelas eksperimen.

## B. Analisis Penelitian

### 1. Hasil Pengembangan *Quantum Learning* di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKn terbukti lebih efektif. Hal ini senada dengan hasil pengolahan data penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

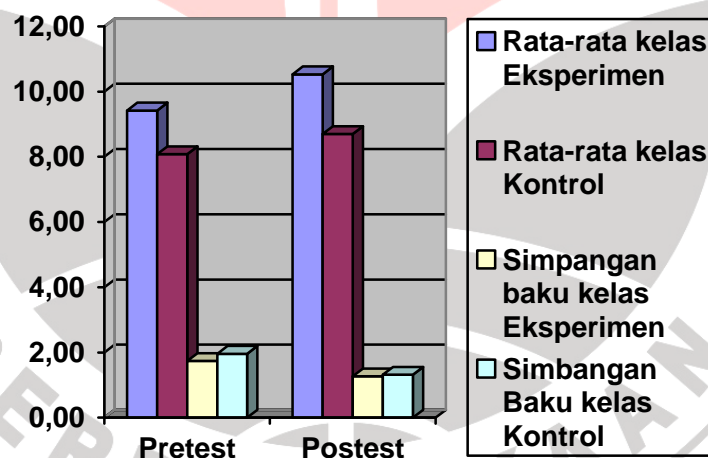
Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata skor tes awal untuk kelas eksperimen sebesar 9,42, skor tes akhir kelas eksperimen sebesar 10,53, sedangkan besarnya simpangan baku untuk tes awal sebesar 1,74 dan simpangan baku untuk tes akhir sebesar 1,27 dan terjadi kenaikan gain sebesar 1,10. Dari data tersebut dapat dianalisis bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir.



**Gambar 4.2**  
**Peningkatan Rata-rata dan Simpangan Skor Tes**

Dari informasi yang terdapat dalam gambar 4.2 dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar, dalam hal ini adalah peningkatan pemahaman konsep siswa. Adanya peningkatan pemahaman konsep tersebut disebabkan oleh bentuk pembelajaran yang menggunakan *Quantum Learning* dengan tahapan belajar TANDUR.

Hasil pembelajaran dengan menggunakan *Quantum Learning* pada kelas eksperimen terbukti lebih signifikan dan efektif dibandingkan dengan metode biasa yang diberlakukan kepada kelas kontrol. Agar dapat dipahami lebih jelas, data tersebut diuraikan dalam bentuk gambar berikut ini :

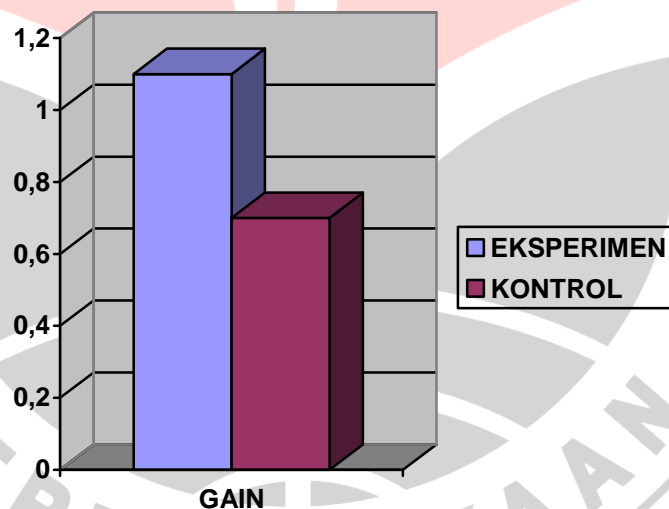


**Gambar 4.3**  
**Perbandingan Rata-rata dan Simpangan Baku**  
**Antara Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol**

Pada gambar 4.3 rata-rata skor tes awal dan tes akhir kelas eksperimen menunjukkan angka yang lebih besar daripada kelas kontrol, selain itu resiko penyimpangan yang didapat pada tes awal kelas eksperimen akan menurun pada

tes akhirnya, sama halnya yang didapat oleh kelas kontrol, dimana resiko penyimpangan akan turun ketika tes akhir dilaksanakan. Berdasarkan hasil perhitungan ini maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa *Quantum Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Selain peningkatan pemahaman konsep siswa, dari analisis skor tes awal dan tes akhir dapat dihitung gain, yaitu sebesar 1,10 untuk kelas eksperimen dan sebesar 0,70 untuk kelas kontrol (perhitungan lengkapnya terdapat pada lampiran), untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



**Gambar 4.5**  
**Perbandingan Gain**  
**Antara Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol**

Pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa kelas eksperimen mampu mendapatkan gain sebesar 1,1, dimana gain tersebut lebih besar dari gain yang

didapat oleh kelas kontrol, dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa gain kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa yang belajar dengan metode *Quantum Learning* dengan pemahaman konsep siswa yang belajar dengan metode biasa (ceramah). Perbedaan pemahaman konsep siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut ditunjukkan oleh rata-rata gain. Kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *Quantum Learning* mempunyai rata-rata gain sebesar 1,1, sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol yang belajar dengan metode biasa sebesar 0,7. Perbedaan rata-rata gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol salah satunya disebabkan adanya pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen yaitu berupa pembelajaran dengan menggunakan metode *Quantum Learning*

Berdasarkan perbandingan rata-rata gain yang diperoleh kedua kelas yaitu rata-rata gain kelas eksperimen (1,10) lebih besar dari pada rata-rata gain kelas kontrol (0,70). Maka dari itu hasil perbandingan dari rata-rata gain tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman konsep siswa pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode eksperimen berpengaruh positif dalam pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa dalam hal ini pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Jeanette Vos Groendel saat menyusun disertasi doctoral pada tahun 1991 yang melakukan penelitian terhadap 6.042 lulusan *supercamp*,



yang menunjukkan bahwa program *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 71 % (DePorter dan Hernacki, 2004:16-19).

Analisis yang peneliti lakukan ini bukan hanya didasarkan pada pengolahan data kuantitatif, tapi didasarkan juga pada hasil temuan selama proses pembelajaran berlangsung, berupa data yang terkumpul baik dari hasil angket, observasi atau jurnal harian siswa. Pembahasan akan diuraikan berdasarkan hasil temuan di lapangan serta merujuk pada kajian teori yang relevan.

Seperti disajikan pada tabel 4.13 dari jurnal harian siswa didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Quantum Learning* cukup menyenangkan, tidak membosankan, seru, ramai dan menarik. Hal ini disebabkan karena suasana belajar yang jauh dari perasaan tegang dan kaku, melainkan siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang nyaman dan menggairahkan. Melalui media lagu, film, drama, simulasi, *door prize*, poster atau gambar-gambar lucu yang menempel di dinding mampu menciptakan lingkungan belajar yang berbeda dari biasanya. Memberikan kesan tersendiri bagi siswa. Menurut Walberg dan Greenberg (DePorter dan Hernacki, 2004:19), penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana dan keadaan ruangan menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi. Dalam jurnal harian, siswa ditanya apakah masih ada materi yang belum difahami, hampir rata-rata menjawab tidak ada. Ini membuktikan bahwa usai pembelajaran berlangsung siswa memang cukup memahami konsep yang disampaikan.

Berdasarkan hasil angket pada tabel 4.12 disebutkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap model *Quantum Learning*. Dari sepuluh pertanyaan yang ditanyakan, hampir semuanya merespon positif. Bahkan pertanyaan yang menyinggung tentang pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, seperti nomor 2,3 dan 9 pada item pernyataan angket hampir semua siswa menyatakan bahwa metode *Quantum Learning* sangat setuju atau setuju dapat memahami siswa. Dari 38 siswa hanya dua orang yang mengatakan tidak setuju.

Selain jurnal harian dan angket peneliti juga berhasil melakukan observasi terhadap guru dan siswa. Observasi kepada siswa tidak sistematis format observasi aktivitas guru. Tapi, walaupun demikian peneliti tetap bisa mengamati bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan mencatat proses perilaku siswa pada saat pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dibantu oleh observer, selama pembelajaran PKn dengan menggunakan *Quantum Learning* dapat dikatakan bahwa guru (peneliti sendiri) telah melakukan semua tahapan belajar TANDUR. Tahapan belajar TANDUR adalah sebuah cara agar guru dapat mencapai target keberhasilan siswa memahami konsep sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKn. Seperti yang telah disampaikan pada bab II dan bab III bahwa indikator siswa memahami konsep sistem politik di Indonesia diantaranya adalah :

3. Mendefinisikan konsep politik di Indonesia
4. Menjelaskan konsep sistem politik di Indonesia dari kehidupan sehari-hari dan menerapkannya dalam memecahkan masalah

5. Menjelaskan perbedaan antara konsep sistem politik di Indonesia dengan konsep yang lain.
6. Menjelaskan hubungan konsep sistem politik di Indonesia dengan konsep-konsep lain
7. Menilai dan membandingkan sistem politik mana yang baik

Pada belajar dengan tahapan TANDUR ini, ke lima indikator pemahaman konsep sistem politik di Indonesia dapat tercapai dengan baik. Kelima indikator pemahaman tersebut tercapai melalui tahapan Alami, Namai dan Demonstrasikan. Seperti indikator nomor satu, tiga empat dan lima tercapai melalui tahapan namai.. Siswa di beri kesempatan untuk membuat *mind mapping* (peta pikiran) dalam buku gambar sebagai pegangan mereka masing-masing. Isi *mind mapping* tersebut adalah materi-materi tentang sistem politik di Indonesia. Hal ini dilakukan sebagai suatu cara agar siswa memahami konsep dengan bahasanya sendiri yang dibantu oleh gambar-gambar pendukung yang mereka sukai., sehingga mudah diingat dan difahami. Selain itu juga, siswa dapat memahami konsep dengan tahapan namai melalui simulasi seperti kuis TTS atau tebak gambar. Indikator pemahaman siswa pada nomor satu, tiga, empat dan lima juga tercapai dengan tahapan belajar Alami. Dengan mengalami dan mengeksplorasi materi pembelajaran melalui mendengarkan cerita, diskusi dan bedah film, siswa dapat memahami konsep Sistem politik di Indonesia. Adapun indikator pemahaman siswa pada nomor dua, tercapai melalui tahapan belajar Demonstrasikan. Siswa dilatih dan di bimbing oleh guru untuk menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya melalui simulasi pemilihan camat. Selain tahapan belajar alami, namai dan

demonstrasikan, tahapan tumbuhkan dan, ulangi dan rayakan juga dilakukan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan tahapan tumbuhkan di awal pembelajaran, membuat siswa menjadi berminat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Sehingga konsentrasi dan kesiapan siswa untuk memahami konsep menjadi lebih baik. Tahap ulangi dapat memperkuat pemahaman konsep yang siswa dapatkan. Karena pada tahapan ini siswa di ajak untuk menajamkan serta memperkuat pemahamannya akan konsep. Tahapan rayakan juga tak kalah penting dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan pemberian *door prize* memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan dan mau mengikuti pelajaran yang disampaikan. Sehingga keinginan untuk memahami konsep pun bertambah. Dari hasil pengamatan aktifitas guru ini, dapat kita lihat bahwa peran guru dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan *Quantum Learning* tahapan TANDUR memberikan pengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem politik di Indonesia.

Berdasarkan data-data dan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, telah terungkap bahwa penerapan *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn ternyata dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama konsep tentang sistem politik di Indonesia. Kondisi ini tentunya terjadi pada kelas eksperimen yang telah diberikan treatment atau perlakuan *Quantum Learning*. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan seperti halnya kelas eksperimen.

## 2. Sikap Siswa dan Pendapat Guru terhadap *Quantum Learning*

Dari hasil pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran, ternyata siswa memperlihatkan respon yang positif saat guru memberikan pelajaran dengan *Quantum Learning*. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan angket diperoleh rata-rata hasil angket sebesar 4,27. Siswa senantiasa belajar aktif dan bebas berekspresi. Hal ini terbukti dengan banyaknya pertanyaan dan pernyataan yang di lontarkan oleh siswa baik kepada guru ataupun kepada teman-temannya pada saat berdiskusi. Siswa juga terlihat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Bahkan sampai ada salah seorang siswa yang bertanya di awal pembelajaran kepada guru, yaitu menanyakan kejutan apalagi yang akan diberikan kepadanya. Siswa nampak gembira ketika guru memutar lagu dan menampilkan slide-slide lucu. Menurut DePorter Hernacki (2004:26), kegembiraan membuat siswa siap belajar dengan mudah dan dapat mengubah sikap negatif.

Jurnal harian yang di isi oleh siswa setiap pertemuan memperlihatkan perubahan yang bergerak lebih baik lagi pada setiap pertemuannya. Bahkan hampir 90 % dari 38 siswa merasa pembelajaran yang dilakukan guru dengan *Quantum Learning* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Di dalam jurnal harian siswa ada yang mengungkapkan bahwa pada hari itu sebelum siswa mengikuti pelajaran PKn ia merasa bosan, ngantuk dan ingin pulang. Namun setelah belajar PKn dengan *Quantum Learning* ia menjadi bersemangat kembali. Sikap siswa terhadap *Quantum Learning* pada mata pelajaran PKn memang merespon positif. Sehingga saking menariknya, pembelajaran PKn waktunya terasa sebentar bagi mereka. Sampai-sampai ada

beberapa siswa yang ingin menambah jam pelajaran, bahkan ada yang mengusulkan untuk memakai jam pelajaran setelah PKn. Alhasil, pada salah satu pertemuan, jam pelajaran PKn di tambah dengan memakai jam pelajaran selanjutnya. Tentunya dengan mendapatkan izin dari guru mata pelajaran yang bersangkutan. Peristiwa-peristiwa di atas membuktikan bahwa *Quantum Learning* membuat belajar siswa lebih nyaman, menarik dan menyenangkan.

Guru dalam hal ini peneliti, merasa pembelajaran PKn menggunakan *Quantum Learning* sangat menantang dan menarik. Guru dituntut harus berfikir kreatif dan reformatif dalam membuat strategi pembelajaran. Pembelajaran ini harus dipersiapkan segala sesuatunya. Maka dari itu, dalam perjalanannya guru mengalami beberapa hambatan untuk melaksanakan *Quantum Learning* di sekolah. Hambatan yang ditempuh oleh guru (peneliti) terdiri dari dua faktor. Yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yang dapat menghambat pembelajaran adalah persiapan yang dilakukan oleh guru. Mulai dari penyusunan RPP dan silabus, pemilihan media pembelajaran serta penetapan jenis evaluasi pembelajaran. Disini guru dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk membuat skenario pembelajaran. Selain itu juga faktor internal pribadi juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran *quantum*. Suasana hati dan kesehatan fisik guru mempengaruhi keoptimalan penerapan *Quantum Learning* di kelas. Karena jika suasana guru tidak baik maka akan berpengaruh pada suasana pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut untuk siap segalanya. Sebab, pembelajaran disini juga mengandalkan hubungan emosional.



Faktor eksternalnya adalah ketidakefektifan pelaksanaan *Quantum Learning*. Hambatan akibat faktor eksternal berkenaan dengan waktu, sarana dan prasarana, kondisi lingkungan sekolah, keadaan kelas dan jumlah siswa. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, bahwa *Quantum Learning* membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Dikarenakan aktivitasnya bervariasi maka dibutuhkan waktu yang agak panjang. Namun di sekolah-sekolah negeri yang masih terikat oleh aturan penetapan jumlah jam pelajaran. Waktu untuk pelajaran PKN hanya dua jam pelajaran saja. Dengan waktu seperti itu materi yang disampaikan terasa kurang mendalam. Sedangkan di kelas kontrol yang tidak menggunakan *Quantum Learning*, materi sudah semua disampaikan padahal waktu yang tersedia masih banyak. Ini merupakan kenyataan yang dialami oleh peneliti sebagai guru. Sarana dan prasarana juga bisa menghambat pelaksanaan proses pembelajaran. *Quantum Learning* membutuhkan sarana, dana, fasilitas, peralatan yang lumayan banyak. Seperti *door prize* yang harus disediakan setiap pertemuan. Peralatan seperti *laptop, slide, OHP*, atau *in Fokus* yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Kendala teknis yang bisa terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran adalah ketika salah satu dari peralatan pembelajaran tidak dapat dioperasikan secara mendadak. Contohnya *in fokus* yang tidak bisa dioperasikan, padahal *laptop* dan *slide* yang akan ditampilkan sudah siap. Keadaan kelas juga berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena *Quantum Learning* adalah pembelajaran yang memperhatikan suasana lingkungan belajar. Penataan ruang, tempat duduk, wewangian, pot bunga, atau poster-poster pembangkit semangat merupakan unsur penting yang idealnya ada di lingkungan kelas *Quantum*

*Learning*. Namun, hal tersebut tidak terlaksana seluruhnya, karena kendala teknis yang berkaitan dengan manajemen sekolah. Namun walaupun demikian pengadaan poster-poster, gambar-gambar lucu dan penataan bangku sudah cukup terlaksana. Hambatan yang lain adalah pengkondisian siswa. Idealnya, jumlah siswa *Quantum Learning* sebanyak 20 siswa, namun pada kenyataannya jumlah siswa sebanyak 38 orang.

Hambatan-hambatan yang telah di kemukakan sebelumnya, bagi guru dan siswa tidaklah berarti apa-apa. Karena pada kenyataannya dilapangan kita bisa dengan lancar melaksanakan proses pembelajaran PKn tentang konsep sistem politik di Indonesia dengan menggunakan *Quantum Learning*. Baik guru ataupun siswa kelas eksperimen memberikan respon yang positif terhadap penerapan *Quantum Learning* pada mata pelajaran PKn. Sedangkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan *Quantum Learning* tidak mendapatkan kesan belajar yang luar biasa seperti kelas eksperimen. Hal ini terbukti dengan hasil perhitungan data kuantitatif yang menyatakan gain kelas kontrol lebih kecil dibandingkan gain kelas eksperimen dan juga berdasarkan pengamatan peneliti. Oleh karena itu, berdasarkan hasil dari pengolahan data penelitian dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Analisis yang peneliti lakukan ini didasarkan pada hasil temuan selama proses pembelajaran berlangsung, berupa data yang terkumpul baik dari hasil pretes dan postes siswa, dari hasil angket, observasi atau jurnal harian siswa. Pembahasan diuraikan berdasarkan hasil temuan di lapangan serta merujuk pada kajian teori yang relevan.

Perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dapat dilihat melalui hasil rata-rata gain masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen (XD) sebesar 1,10 sedangkan kelas kontrol (XF) sebesar 0,70. Selain itu, berdasarkan perhitungan angket diperoleh rata-rata angket sebesar 4,27 yang menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap *Quantum Learning*. Hal ini diperkuat lagi dengan hasil pengolahan jurnal harian siswa yang menunjukkan sekitar 90% siswa merasa bahwa *Quantum Learning* adalah pembelajaran yang berbeda karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran Pkn yang telah dilakukan pada kelas eksperimen di SMAN 1 Lembang yang menggunakan metode *Quantum Learning* ternyata memang lebih baik daripada pembelajaran biasa tanpa menggunakan *Quantum Learning*. Hal ini

dikarenakan adanya pengaruh dari beberapa faktor. Paling tidak terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kelas eksperimen lebih baik peningkatan pemahaman konsepnya. Tiga faktor tersebut terdiri dari perilaku belajar siswa, metode yang digunakan, dan efektifitas waktu. Berikut akan dijelaskan satu persatu mengenai faktor-faktor tersebut.

Pertama, adalah perilaku belajar masing-masing kelas. Perilaku belajar yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol sangatlah berbeda. Walaupun pelajarannya sama, materinya sama namun proses pembelajarannya berbeda. Di kelas eksperimen, guru perannya lebih sebagai fasilitator, hal ini membuat siswa lebih bebas berekspresi. Siswa menjadi lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Pembelajaran memakai metode *Quantum Learning* dengan tahapan belajar TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) membuat siswa di kelas eksperimen menjadi lebih memahami dan menghayati pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sebelum pembelajaran dilakukan, guru senantiasa memberikan kejutan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Seperti drama, cerita motivasi atau film dan musik. Pada proses inilah guru (peneliti) menerapkan tahap tumbuhkan minat, dan rasa ingin tahu siswa. Dan ternyata cara ini berhasil memunculkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan disampaikan tiap pertemuan, sehingga siswa menjadi merasa membutuhkan pelajaran. Tahap alami dengan menciptakan pengalaman yang menggugah emosi dan fikiran siswa diterapkan oleh peneliti sebagai guru pada proses selanjutnya. Sehingga siswa terangsang memorinya dan akhirnya berhasil mengajak siswa untuk belajar aktif.

Sedangkan pada kelas kontrol, guru terlalu dominan dalam pembelajaran. Guru sebagai pembicara dan siswa sebagai pendengar. Kecenderungan siswa untuk belajar aktif tidak muncul. Karena suasana belajar yang kurang memotivasi untuk menikmati pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran jauh dari suasana yang dinamis dan efektif.

Faktor kedua adalah metode yang digunakan. Pada kelas eksperimen metode yang digunakan cukup bervariasi. Sehingga mampu mengambil perhatian siswa. Penggunaan musik pada kelas eksperimen membuat suasana pembelajaran menjadi hidup dan segar. Potensi siswa mengantuk dan merasakan kejenuhan menjadi kecil. Karena siswa belajar di iringi alunan musik. Selain itu juga ternyata penyampaian konsep dengan media musik memudahkan siswa memahami konsep yang disampaikan. Sebagai contoh, pada pertemuan pertama, guru (peneliti) menyampaikan konsep tentang sosialisasi politik yaitu promosi parpol kepada masyarakat melalui lagu. Maka siswa diperdengarkan lagu tentang Partai Keadilan Sejahtera (PKS). Menurut DePorter dan Hernacki (2004:73), musik berpengaruh kuat pada lingkungan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa belajar lebih mudah dan cepat jika siswa dalam kondisi santai dan reseptif. Selain dengan metode musik, yang mempengaruhi pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol adalah keterlibatan indra visual mereka dalam memahami konsep melalui media film. Konsep-konsep yang ada disajikan pula melalui film, seperti film kebangkitan reformasi untuk materi dinamika politik Indonesia. Kemudian juga keterlibatan *psychomotorik* siswa dalam mempraktekan pemilihan camat pada materi peran serta dalam sistem politik

Indonesia mampu memahamkan siswa terhadap konsep yang diajarkan. *Mind Mapping* (peta pikiran) juga menjadi metode yang digunakan untuk merangsang memori siswa. Dan *door prize* sebagai reward untuk siswa mampu memotivasi mereka untuk mau memahami materi pembelajaran. Pemberian *door prize* inilah merupakan tahap rayakan dalam tahapan belajar TANDUR. Perayaan akan mengajarkan kepada siswa mengenai motivasi hakiki tanpa intensif. Sehingga siswa akan menanti kegiatan belajar (DePorter dan Hernacki, 2004:25).

Pada kelas kontrol metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga terkesan monoton dan siswa tidak terlibat lebih dalam proses pembelajaran. Guru (peneliti) lebih bersifat dominan. Porsi bicara guru lebih banyak dibandingkan keaktifan siswa. Sehingga hal ini menyebabkan suasana pembelajaran membosankan dan menjenuhkan. Pada akhirnya siswa merasa tidak nyaman dan ingin pelajaran cepat selesai. Hasilnya siswa tidak banyak menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan.

Faktor ketiga yang cukup berpengaruh adalah efektifitas waktu. Kegiatan belajar dengan menggunakan *Quantum Learning* pada kelas eksperimen sangatlah membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Karena aktivitas yang dilakukan pada pembelajaran *Quantum* tidak hanya habis oleh penjelasan guru kepada siswa. Tapi masih banyak kegiatan yang dilakukan, sehingga waktu yang disediakan dirasa masih kurang cukup. Hal ini terbukti dengan pernyataan siswa pada jurnal harian yang mengatakan bahwa waktunya kurang lama. Namun pada kelas kontrol, waktu yang ada dirasa amat lama bagi siswa dan bagi guru.



Walaupun guru sudah menghabiskan materi untuk dijelaskan, namun terkadang masih aja ada waktu yang tersisa.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat kita simpulkan kembali bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* pada kelas eksperimen dengan penerapan pembelajaran biasa pada kelas kontrol dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem politik di Indonesia. Banyak hal-hal yang berbeda dialami oleh kelas eksperimen. Selain itu juga dengan penerapan *Quantum Learning* pada pembelajaran PKn di sekolah ternyata mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

#### **D. Temuan Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menemukan beberapa temuan penelitian diantaranya, yaitu:

1. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Pembelajaran dengan menggunakan *Quantum Learning* memberikan respon positif terhadap siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, nyaman, menarik dan menyenangkan. Hal ini terungkap dari adanya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan antusiasme siswa terhadap pelajaran PKn

3. Berdasarkan pengolahan angket, jurnal harian siswa dan pengamatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penerapan *Quantum Learning* yang mereka dapatkan dan siswa lebih memahami konsep sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKn.
4. Pembelajaran *Quantum Learning* mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PKn.
5. Penerapan *Quantum Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
6. Penerapan *Quantum Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan minat terhadap mata pelajaran apapun.
7. Kesulitan atau hambatan yang ditemukan selama *Quantum Learning* berlangsung yaitu disebabkan faktor internal guru dan faktor eksternal dari waktu, sarana dan prasarana, kondisi lingkungan sekolah, keadaan kelas dan jumlah siswa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lembang mengenai penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKN, maka peneliti mengambil kesimpulan secara umum dan khusus.

Kesimpulan umum yang peneliti dapatkan dari penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan *Quantum Learning* dengan tanpa penerapan *Quantum Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep Sistem Politik di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Adapun kesimpulan secara khusus peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan *Quantum Learning* dengan tahapan belajar TANDUR dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa. Pada kelas eksperimen (XD) rata-rata skor tes awal sebesar 9,42 dan rata-rata skor tes akhir sebesar 10,53. Adapun pada kelas kontrol rata-rata skor tes awal sebesar 8,08 dan rata-rata skor tes akhir sebesar 8,70. hasil rata-rata gain masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen (XD) sebesar 1, 10 sedangkan kelas kontrol (XF) sebesar 0,70.

2. Dengan menggunakan *Quantum Learning* pemahaman konsep siswa tentang sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata dari tes awal ke tes akhir pada kelas eksperimen (XD). Pada kelas eksperimen (XD) rata-rata skor tes awal sebesar 9,42 dan rata-rata skor tes akhir sebesar 10,53. Adapun pada kelas kontrol rata-rata skor tes awal sebesar 8,08 dan rata-rata skor tes akhir sebesar 8,70. Sedangkan jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas eksperimen, maka kelas eksperimen yang menggunakan *Quantum Learning* memiliki nilai peningkatan (gain) yang lebih besar daripada kelas kontrol, dengan demikian terbukti bahwa kelas eksperimen dengan *Quantum Learning* lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan metode biasa.
3. Proses pembelajaran PKn dengan menggunakan *Quantum Learning* tahapan TANDUR pada konsep sistem politik di Indonesia pada mata pelajaran PKn kelas XD SMA Negeri 1 Lembang mendapat respon yang positif baik dari siswa. Karena sebelumnya pembelajaran ini belum pernah diterapkan pada mata pelajaran PKn di sekolah ini. Penerapan *Quantum Learning* dengan tahapan TANDUR di kelas XD SMAN 1 Lembang mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap PKn, merangsang memori siswa untuk memahami konsep yang diajarkan, mengajak siswa untuk belajar aktif, menjadikan siswa termotivasi dan membuat suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

## B. Saran

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih maksimal, maka sekolah dapat mengembangkan *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, pihak sekolah harus dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih berkualitas.

### 2. Bagi siswa

Meskipun siswa sudah mendapatkan peningkatan pemahaman konsep PKn dengan menggunakan *Quantum Learning*, namun alangkah baiknya jika siswa senantiasa meningkatkan pula kemampuan belajar PKn. Hal ini ditujukan agar hasil belajar PKn siswa menjadi lebih baik dan maksimal. Bukan hanya sekedar meningkatnya pemahaman konsep saja tapi unsur, afektif dan psikomotorpun menjadi lebih meningkat lagi

### 3. Bagi Guru

Guru adalah aktor yang memerankan peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Oleh karena itu guru haruslah kreatif, aktif, dinamis, efektif, dan reformatif dalam memilih atau menggunakan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa merasakan kenyamanan dalam belajar

sehingga mereka akan siap mencerna pembelajaran yang diberikan. Pada akhirnya siswa akan terus termotivasi meningkatkan hasil belajarnya.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Sebaiknya mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh *Quantum Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar PKn siswa. Serta meneliti tentang pengaruh penerapan *Quantum Learning* antara siswa laki-laki dan perempuan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkarim, Aim (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Bandung : Penerbit : Grafindo
- Arikunto, Suharsimi, (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Penerbit : Rineka Cipta
- , (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. (1996). *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga
- Dasim dan Udin Winataputra. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan ajar dan kultur kelas*. Bandung : Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan UPI
- DePorter, Bobby, Mark Reardon dan Sarah singer.(2007). *Quantum Teaching Mempraktekan Quantum Learning diRuang-ruang Kelas*. Bandung : KAIFA
- DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. (2001). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djahiri, A Kosasih. (2002). *PKN Sebagai Strategi Pembelajaran Demokrasi di Sekolah*. Bandung : Jurusan PMPKn FPIPS UPI
- , (1994/1995). *Dasar-dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai-Moral PVCT*. IKIP Bandung.
- Dryden, Gordon, dan Jeannette Vos. (2001). *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution): Belajar akan Efektif Kalau Anda dalam Keadaan "Fun", edisi Sekolah Masa Depan (II)*. Bandung: Kaifa.

- Ernawati, (2003). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMU melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Bandung : UPI
- Hernowo, (2005). *Menjadi guru yang mau dan mampu mengajar secara menyenangkan*. Bandung : Mizan
- Hoerr, Thomas. R. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences, Pengalaman New City School di ST. Louis, Missouri, AS, dalam Menghargai Aneka Kecerdasan Anak*. Bandung: Kaifa.
- Kantaprawira, Rusadi. (2004). *Sistem Politik Indonesia : Suatu Model Pengantar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- M. Subana dan Sudrajat. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mangaratua, Sihotang Boni (2003). *Penerapan Pembelajaran dengan Pendekatan Kontektual untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan koneksi matematik siswa SMA*. Bandung : UPI
- Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa
- Panggabean, Luhut P. (1989). *Kontribusi Relatif Sikap Siswa SMA Pada Bimbingan Karir Terhadap Prestasi Belajar Fisika. Tesis FPMIPA IKIP Bandung*: Tidak Diterbitkan.
- Riduan. (2005). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sapriya & Maftuh Bunyamin. (2005). *Jurnal Civicus :Implementasi KBK Pendidikan Kewarganegaraan dalam Berbagai Konteks*. Bandung:Jurusan PMPKn FPIPS
- Somantri, Numan, (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Somantri, Numan. (1976) *Metode Mengajar Civics*. Jakarta : Erlangga

Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Sugiyono,(1994). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif-kualitatif dan R&D*. Bandung. Alvabeta cv.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai pustaka

Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Bandung Citra Umbara

Wasriah, N & Danial, E. (2007). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pkn-PFIPS UPI

Winkel, WS. (1988). *Psicology Pengajaran*. Jogjakarta : PT. Rasindo