

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENERAPKAN STRATEGI PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI DI KELAS X₅ SMA NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh
TRISNY DESIWATI
NIM. 78954/06

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENERAPKAN STRATEGI PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN MUNIKASI DI KELAS X₅ SMA NEGERI 2 PADANG

Nama : Trisny Desiwati
NIM : 78954
Program Studi :Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2009

Disetujui Oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II

Drs. Azman, M.Si
NIP. 130818447

Drs. H. Syafril, M.Pd
NIP.131410496

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA DENGAN MENERAPKAN STRATEGI
PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS X₅
SMA NEGERI 2 PADANG**

**Nama : Trisny Desiwati
NIM : 78954
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Agustus 2009

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Azman, M.Si

2. Sekretaris : Drs. H. Syafril, M.Pd

3. Anggota : Prof. Dr. H. Nurtain

4. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd

5. Anggota : Dra. Hj. Fetriyeni J, M.Pd

ABSTRAK

Trisny Desiwati 2006/78954 : “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran *Quantum Learning* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di Kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penerapan *Quantum Learning* pada siswa kelas X₅ di SMA N 2 pada semester I Tahun Pelajaran 2009/2010 Padang. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penerapan *Quantum Learning* dengan menciptakan lingkungan belajar nyaman dan menyenangkan pada siswa kelas X₅ SMA N 2 Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X₅ yang berjumlah sebanyak 32 orang siswa dan terdiri dari 19 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat perubahan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dan melalui pemberian tes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di Kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang mengalami peningkatan dari Siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktifitas siswa dilihat dari lembar observasi 72,75% setelah dilanjutkan ke siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 94,63%. Dengan meningkatnya aktifitas siswa ternyata hasil belajar siswa juga meningkat dari 46,88% menjadi 90,63%. Jadi dengan menerapkan strategi *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang. Penerapan *Quantum Learning* tidak lepas dari penerapan *Quantum Teaching* yaitu Guru. Guru sebagai teladan dalam kesuksesan siswa sebagai pelajar. *Quantum Learning* menciptakan lingkungan belajar nyaman dan menyenangkan, dalam bentuk suasana nyaman, cukup penerangan, enak dipandang, pengharum ruangan dan ada musiknya. Interaksi yang diberikan guru dapat dilakukan dengan wawasan luas, pengalaman yang dimiliki, dan pemberian pujian setiap kegiatan siswa. Sehingga penerapan *Quantum Learning* dapat terlaksana dengan baik.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah rabbil alamin. Segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya pada penulis disertai dengan usaha yang sungguh-sungguh, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran *Quantum Learning* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di Kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Terima kasih yang tulus penulis ucapkan kepada Bapak Drs. Azman, M.Si. sebagai pembimbing I, atas bantuan, perhatian dan waktu serta bimbingan dalam mewujudkan karya sederhana ini, dan Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, pengarahan, masukan serta waktu bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang berperan dalam mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Azman M.Si sebagai Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

2. Bapak/Ibu-ibu dosen penguji serta karyawan di lingkungan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu.
3. Kepada Bapak Kepala sekolah dan majelis guru serta seluruh staf administrasi SMA Negeri 2 Padang, yang telah memberikan izinnya dan membantu penulis dalam kelancaran urusan penelitian.
4. Teman sejawat Dasrial Koto sebagai kolaborator dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Teristimewa pada suamiku Indra Wirdana, SS yang ikut memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.
6. Kepada Orang Tua dan keluarga, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas dorongan dan semangatnya yang diberikan penulis baik moril maupun materil.
7. Rekan-rekan mahasiswa Padang 10 angkatan 2006 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan semua pihak yang telah memberikan dorongan, semangat dan bantuannya selama ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
8. Siswa SMA Negeri 2 Padang khususnya kelas X₅ yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata-kata yang digunakan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun demi penyempurnaan penelitian penulis yang lain di masa yang akan datang.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2. Hakikat Aktivitas Siswa.....	11
3. Hakikat Hasil Belajar	14
4. Strategi Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	16
5. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	22
6. <i>Quantum Learning</i> dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	25
B. Kerangka Konseptual	26
C. Hipotesis Tindakan	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Setting Penelitian	27
C. Desain Penelitian (Rancangan Penelitian).....	28
Siklus I	
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	30
2. Tindakan (<i>Acting</i>)	32
3. Pengamatan (<i>Observing</i>)	33
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	34
Siklus II	
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	34
2. Tindakan (<i>Acting</i>)	36
3. Pengamatan (<i>Observing</i>)	37
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	38
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Analisis Data	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus I	40
a. Perencanaan	40
b. Pelaksanaan	41
c. Observasi	45
d. Refleksi	51
2. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus II	52
a. Perencanaan	52
b. Pelaksanaan	53
c. Observasi	54
d. Refleksi	60
B. Pembahasan	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai rata-rata kelas evaluasi Pemahaman konsep (Kognitif) mata pelajaran TI&K Kls X SMA Negeri 2 Padang	2
2. Aspek aktivitas siswa di kelas X ₅ SMA Negeri 2 yang akan diamati Selama pembelajaran	34
3. Observasi aktivitas guru di kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang dengan penerapan strategi <i>Quantum Learning</i> pada siklus I.....	46
4. Aktivitas individual siswa kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang dengan menerapkan <i>Quantum Learning</i> pada siklus I	48
5. Hasil <i>Post-test</i> Idalam pembelajaran TI&K melalui strategi Quantum Learning di kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang pada siklus I	50
6. Observasi aktivitas guru di kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang dengan penerapan strategi <i>Quantum Learning</i> Pada siklus II	55
7. Aktivitas individual siswa kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang dengan menerapkan <i>Quantum Learning</i> pada siklus II.....	57
8. Hasil <i>Post-test</i> Idalam pembelajaran TI&K melalui strategi Quantum Learning di kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang pada siklus II	59
9. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K dengan menerapkan strategi <i>Quantum Learning</i> di Kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang pada siklus I dan siklus II	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	26
2. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I	68
2. Soal <i>Post-test</i> I siklus I	71
3. Jawaban Soal <i>Post-test</i> I siklus I	72
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II.....	73
5. Soal <i>Post-test</i> I siklus II	76
6. Jawaban Soal <i>Post-test</i> II siklus II.....	77
7. Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas X ₅ SMA Negeri 2 Padang Pada Siklus I dan Siklus II	78
8. Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II.....	79
9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Kelas Siklus I dan Siklus II	.82
Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan dimensi manusia yang dilandasi kemampuan intelektual, kecerdasan emosional dan kreativitas yang tinggi hanya dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang amat strategis untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi dan menguasai *skill* yang baik. Pendidikan merupakan upaya sadar yang diarahkan untuk pembentukan kepribadian, sikap dan tingkah laku serta nilai budaya yang menjunjung tinggi harkat manusia. Untuk itu sangat diperlukan pembangunan yang mampu mengembangkan dan memajukan pendidikan Nasional.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktifitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara guru itu mengajar.

Pembelajaran dalam mata pelajaran TI&K mencakup keterampilan, baik kognitif, psikomotor dan afektif. Mata pelajaran TI & K membutuhkan strategi atau teknik pembelajaran yang baik agar guru mampu secara kondusif mengantarkan siswa untuk memahami pelajaran TI & K dan memberi

suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu dalam proses belajar mengajar TI & K siswa dituntut untuk dapat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Kelemahan selama ini dalam pembelajaran TI & K adalah penyampaian materi oleh pendidik dalam kelas hanya bersifat satu arah (*teacher center*), sehingga siswa cenderung pasif dan iklim kelas menjadi kurang kondusif, yang berujung terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Berangkat dari pengalaman di lapangan dan permasalahan yang ditemui di mana siswa kurang tertarik belajar TI & K yang bersifat teoritis, siswa mengantuk, meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga mempengaruhi aktifitas belajar dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Tujuan pembelajaran yang tidak tercapai mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar TI & K siswa pada evaluasi pemahaman konsep (kognitif).

Tabel. 1. Nilai Rata-Rata Kelas Evaluasi Pemahaman Konsep Mata Pelajaran TI & K Kelas X SMA N 2 Padang Semester 1 Tahun ajaran 2009/2010

Kelas	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇
Nilai	85	82	80	78	67	75	70

Sumber; Guru Bidang Studi TI & K Kelas X

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran TI & K di kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Pelajaran 2009/2010 adalah 75. Dimana sebelumnya KKM Tahun Pelajaran 2008/2009 untuk mata pelajaran TI&K adalah 70. Dapat dilihat dari tujuh kelas yang ada, sebanyak 5 kelas, nilai

rata-rata kelas telah mencapai KKM yaitu X_1 , X_2 , X_3 , X_4 dan X_6 dan satu kelas yaitu X_5 dan X_7 nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKM.

Berkaitan dengan hal di atas, perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memfokuskan perhatian siswa dalam belajar, sehingga perlu di pilih strategi pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan aktifitas belajar siswa, agar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat belajar siswa dan berdasarkan kompetensi yang telah dimiliki siswa yaitu strategi pembelajaran *Quantum Learning*. Pengertian dari strategi *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif disekolah dan bisnis bekerja... untuk semua tipe orang dan segala usia.

Quantum Learning berakar dari upaya Dr. Georgi Lazanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya "*Suggestology*" atau "*Suggestopedia*". Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar didalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi pesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

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”. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Guru dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif—faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Kami mendefinisikan *Quantum Learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energy menjadi cahaya” Bobby DePorter (1992:16)

Berkaitan dengan hal-hal diatas perlu juga adanya suatu strategi *Quantum Teaching* yang berfokus pada pembawa kurikulum: Guru. Guru adalah salah satu faktor yang paling berarti dan berpengaruh dalam kesuksesan siswa sebagai pelajar. Dr. Georgi Lozanov mengatakan bahwa tindakan yang paling ampuh yang dapat dilakukan oleh guru untuk siswanya adalah memberikan **teladan** tentang makna menjadi seorang pelajar

(Lozanov, 1979). Keteladanan, kongruensi, dan kesiapsiagaan guru akan memperdayakan dan mengilhami siswa untuk membebaskan potensi milik mereka sebagai pelajar. Seorang *Quantum Teacher* mengorkestrasi pembelajaran sesuai dengan modalitas dan gaya para pelajarnya. *Quantum Teacher* mengajarkan keterampilan hidup ditengah-tengah keterampilan akademis, mencetak atribut mental/fisik/spiritual para siswanya. *Quantum Teacher* mendahulukan interaksi dalam lingkungan belajar, memperhatikan kualitas interaksi antara pelajar dan guru, dan antara pelajar dan kurikulum

Berdasarkan fenomena diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang **“Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran *Quantum Learning* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di Kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum ada kolaborasi antara guru dan siswa
2. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat
3. Metode yang digunakan bersifat konvensional.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup yang mempengaruhi aktifitas belajar siswa maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu “Apakah penerapan strategi *Quantum Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TI&K) di kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa?”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus Penelitian Tindakan Kelas di atas maka dapat dirumuskan permasalahan:

1. Apakah terdapat peningkatan aktifitas belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X₅ SMA Negeri 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas antara lain:

1. Bagi siswa :
 - a. Meningkatnya aktifitas dan hasil belajar siswa
 - b. Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan di kelas
2. Bagi Guru :
 - a. Ditemukan strategi pembelajaran yang tepat, tidak konvensional, tetapi variatif
 - b. Kualitas Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi meningkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran masa kini, siswa tidak lagi dipandang sebagai objek didik. Peserta didik tidak lagi dipandang sebagai "botol kosong" yang akan diisi dengan seperangkat ilmu yang diambil dari kurikulum. Peserta didik pada hakikatnya telah memiliki potensi atau fitrah yang dapat dikembangkan sesuai dengan kecerdasan dasarnya. Oleh karena itu guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, karena ilmu telah dapat diperoleh dari berbagai sumber melalui teknologi informasi. Guru lebih berperan sebagai pemimpin instruksional.

Menurut Bennis dan Nanus dalam Suparlan (2006: 42)

"Posisi guru sebagai leader akan lebih banyak memberikan bimbingan dan fasilitas kepada peserta didik, bukan hanya melakukan tranformasi ilmu pengetahuan dan teknologi kepada siswa, tetapi guru memberikan kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara nyata, baik didalam maupun di luar kelas".

Selanjutnya menurut Nasution (1995: 51)

"Pembelajaran adalah suatu usaha memaksimalkan hasil belajar Siswa pada tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, psikomotor siswa merupakan titik fokus pada pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan membantu siswa dalam proses belajar mengajar apabila diperlukan".

Selain itu Reigeluth dalam Djaafar (2001: 2) menyatakan bahwa :

”Pengajaran menyangkut pengertian, peningkatan dan penerapan metode-metode pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran atau memutuskan metode yang terbaik dalam mengantar pengajaran kearah yang di inginkan. Wujud dari sistem pembelajaran meliputi kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran”.

Menurut Hamalik (2001: 27), “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or straightening of behavior through experiencing*) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Sejalan dengan perumusan hal di atas, menurut Hamalik (2004: 28), “terdapat penafsiran lain tentang belajar, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Pengertian ini menitik beratkan terhadap interaksi antara individu dengan lingkungan, di dalam interaksi akan terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. Selanjutnya menurut (Hamalik, 2004: 29). “Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontiniu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid”.

Kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh kegiatan mengajar guru. Menurut (Sudjana, 2000: 72) “Ciri pengajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar, makin tinggi kegiatan belajar siswa makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran”.. Dapat

disimpulkan bahwa kegiatan guru dalam mengajar harus merangsang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Sudjana (2000: 73) kegiatan belajar dapat dibedakan menjadi tiga:

- a. *“Kegiatan belajar mandiri.
Kegiatan belajar mandiri artinya setiap siswa yang berada di dalam kelas mengerjakan atau melakukan kegiatan belajar masing-masing. Kegiatan belajar tersebut dapat sama atau berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.*
- b. *Kegiatan belajar klasikal.
Kegiatan belajar klasikal artinya semua siswa dalam satu waktu yang sama melakukan kegiatan belajar yang sama.*
- c. *Kegiatan belajar kelompok.
Kegiatan belajar kelompok artinya siswa melakukan kegiatan belajar dalam situasi kelompok. Dalam mengembangkan kegiatan belajar kelompok guru harus mengajukan beberapa masalah yang harus dipecahkan siswa dalam satuan kelompok. Sehingga kelas juga harus dibagi menjadi beberapa kelompok siswa yang terdiri atas 3-5 orang. Kegiatan guru akan lebih banyak mengawasi dan memantau kelompok belajar, sehingga setiap siswa dalam kelompok turut berpartisipasi dalam memecahkan masalah”.*

Selanjutnya menurut Nasution (1995: 51),

“pembelajaran adalah suatu usaha memaksimalkan hasil belajar siswa pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, siswa merupakan titik fokus pada pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan membantu siswa dalam proses belajar mengajar apabila diperlukan”.

Selain itu, Reigeluth dalam Djaafar (2001: 2) menyatakan bahwa “pembelajaran menyangkut pengertian, peningkatan dan penerapan metode-metode pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran atau memutuskan metode yang terbaik dalam mengantar pembelajaran ke arah yang diinginkan”. Wujud dari system pembelajaran meliputi kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Menurut Corey dalam Sagala (2003: 61), “pembelajaran adalah suatu proses dinamis lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan untuk turut serta dalam tingkah laku tertentu, pembelajaran merupakan salah satu bagian khusus dari pendidikan”. Jadi dalam pembelajaran akan tergambar prosedur kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa secara sadar dan terarah yang berkeinginan untuk belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya. Dengan adanya proses belajar mengajar maka akan ada perubahan yang terjadi dalam diri siswa sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Perubahan yang terjadi di dalam diri siswa dapat di lihat dari aktifitas siswa dan hasil belajar siswa.

2. Hakikat Aktifitas Siswa

Aktifitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktifitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.

Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif, karena siswa lebih berperan dan lebih terbuka serta sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

Indikator aktifitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktifitas dalam pembelajaran; kedua, aktifitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa; ketiga, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru baik teori maupun praktek.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, aktifitas berarti kegiatan atau kesibukan. Terkait dengan aktifitas belajar siswa dapat di artikan segala kegiatan atau kesibukan yang di kerjakan siswa dengan sungguh-sungguh supaya mendapatkan kemajuan atau prestasi yang gemilang. Dari pernyataan di atas apapun yang di kerjakan siswa dalam proses belajar mengajar untuk perubahan ke arah yang lebih baik dapat di artikan siswa mempunyai aktifitas.

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Aktifitas merupakan asas yang terpenting dari asas-asas didaktik (ilmu mendidik), karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan, dan tanpa adanya kegiatan tidak akan mungkin seseorang belajar. Davies dalam Dimiyati (1999: 53) "Hal apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri, tidak seorangpun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya". Pernyataan ini secara mutlak menuntut adanya

keterlibatan langsung dari setiap siswa dalam kegiatan belajar untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional.

Selanjutnya menurut Paul dalam Sardiman (2005: 8), terdapat 177 macam kegiatan peserta didik yang meliputi aktifitas fisik dan aktifitas psikis, di antaranya:

- a. *"Visual activities, membaca, memperhatikan; gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.*
- b. *Oral activities; menyatukan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.*
- c. *Listening activities; mendengarkan; uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.*
- d. *Writing activities; menulis; cerita karangan, laporan, test, angket, menyalin dan sebagainya.*
- e. *Drawing activities; menggambar, buat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.*
- f. *Motor activities; melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mengekspresikan, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.*
- g. *Mental activities; menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.*
- h. *Emotional activities; menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya".*

Berdasarkan pengelompokan di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas-aktifitas tersebut terdiri dari; 1) aktifitas verbal yaitu kegiatan yang mengeluarkan suara atau ujaran, 2) aktifitas non verbal yaitu kegiatan yang tidak menggunakan suara atau perkataan dan 3) aktifitas mental yaitu kegiatan yang memperlihatkan perubahan sikap atas dasar perubahan perasaan siswa yang terkait dengan pembelajaran TI & K. Aktifitas yang dimaksudkan adalah aktifitas yang terjadi terkait dengan proses belajar

mengajar yang terjadi dengan penerapan strategi pembelajaran *Quantum Learning*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya aktifitas verbal, non verbal dan aktifitas mental peserta didik dalam belajar akan dapat dilihat pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa melalui hasil belajar peserta didik.

3. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh atau dicapai dari kegiatan belajar. Nana Sudjana (2001: 5) menyatakan bahwa, "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan menurut Syaiful Bahri (1991:19) "hasil belajar adalah hasil dari sesuatu yang dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok". Dari kedua pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah lakunya.

Keberhasilan seseorang mengikuti pelajaran ditentukan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun berasal dari luar diri. Menurut Muhibbin (2003:159) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu adalah :

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)
- c. Faktor *approach to learning* (faktor pendekatan belajar)

Dari ke tiga faktor di atas yang menjadi penekanan penting pada tulisan ini yaitu pada poin c, yaitu faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode atau media yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar serta materi pelajaran.

Nurhadi (2004: 261) menyatakan bahwa,

“Pelajaran TI & K pada dasarnya mengajarkan tentang keterampilan menggunakan komputer untuk pengolahan data, penyajian informasi dan komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut tidak hanya terampil dalam menggunakan komputer, tetapi juga dituntut kemampuannya dalam aspek berfikir (intelektual) serta memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi “.

Dari uraian di atas, sasaran pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi selalu mengarah pada 3 (tiga) ranah yang sering disebut dalam *taksonomi Bloom* yaitu:

1. Ranah kognitif (kemampuan dan keterampilan berpikir)
2. Afektif (nilai sikap dan perasaan)
3. Psikomotor (keterampilan fisik)

Ketiga aspek tersebut harus dikembangkan secara serempak dan terpadu, agar memperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan dari uraian di atas hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini terkait dengan metode yang digunakan guru serta didukung oleh karakteristik kelas dimana proses belajar mengajar tersebut berlangsung. Kemampuan siswa adalah faktor

yang ada dalam diri siswa, sementara kemampuan guru dan karakteristik kelas termasuk ke dalam faktor yang ada di luar diri siswa. Kemampuan guru dapat terkait dengan cara guru dalam melaksanakan pembelajaran. Banyak macam metode dan strategi yang digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa guna memacu agar tercapainya hasil pembelajaran, salah satunya adalah strategi *Quantum Learning*.

4. Strategi Pembelajaran *Quantum Learning*

Istilah kuantum (quantum) yang melekat pada istilah pembelajaran (learning) ternyata tampak berbeda dengan konsep kuantum dalam fisika kuantum. Walaupun demikian, serba sedikit tampak juga kemiripannya. Kemiripannya terutama terlihat dalam konsep kuantum. Dalam fisika kuantum, istilah kuantum memang diberi konsep perubahan energi menjadi cahaya selain diyakini adanya ketakteraturan dan indeterminisme alam semesta. Sementara itu, dalam pandangan DePorter (1999:5) istilah kuantum bermakna “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya” dan istilah pembelajaran kuantum bermakna “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya karena semua kehidupan adalah energi”.

Mengajar dengan strategi quantum learning merupakan pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar

efektif yang mempengaruhi siswa dalam kesuksesan belajar siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain (Booby DePorter, 1999:16).

Proses belajar/mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan sampai sejauh mana guru mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung (Lozanov, 1978). Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan menyenangkan dan berhasil yang dapat dilakukan siswa.

Ada tiga macam prinsip utama yang membangun sosok pembelajaran kuantum. Ketiga prinsip utama yang dimaksud sebagai berikut.

- a. Prinsip utama pembelajaran kuantum berbunyi: Bawalah Dunia Mereka (Pembelajar) ke dalam Dunia Kita (Pengajar), dan Antarkan Dunia Kita (Pengajar) ke dalam Dunia Mereka (Pembelajar). Setiap bentuk interaksi dengan pembelajar, setiap rancangan kurikulum, dan setiap metode pembelajaran harus dibangun di atas prinsip utama tersebut. Prinsip tersebut menuntut pengajar untuk memasuki dunia pembelajar sebagai langkah pertama pembelajaran selain juga mengharuskan pengajar untuk membangun jembatan otentik memasuki kehidupan pembelajar. Untuk itu, pengajar dapat memanfaatkan pengalaman-pengalaman

yang dimiliki pembelajar sebagai titik tolaknya. Dengan jalan ini pengajar akan mudah membelajarkan pembelajar baik dalam bentuk memimpin, mendampingi, dan memudahkan pembelajar menuju kesadaran dan ilmu yang lebih luas. Jika hal tersebut dapat dilaksanakan, maka baik pembelajar maupun pembelajar akan memperoleh pemahaman baru. Di samping berarti dunia pembelajar diperluas, hal ini juga berarti dunia pengajar diperluas. Di sinilah Dunia Kita menjadi dunia bersama pengajar dan pembelajar. Inilah dinamika pembelajaran manusia selaku pembelajar.

- b. Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa proses pembelajaran merupakan permainan orkestra simfoni. Selain memiliki lagu atau partitur, permainan simfoni ini memiliki struktur dasar chord. Struktur dasar chord ini dapat disebut prinsip-prinsip dasar pembelajaran kuantum. Prinsip-prinsip dasar ini ada lima macam berikut ini.

- a) Ketahuilah bahwa Segalanya Berbicara.

Dalam pembelajaran kuantum, segala sesuatu mulai lingkungan pembelajaran sampai dengan bahasa tubuh pengajar, penataan ruang sampai sikap guru, mulai kertas yang dibagikan oleh pengajar sampai dengan rancangan pembelajaran, semuanya mengirim pesan tentang pembelajaran.

b) Ketahuilah bahwa Segalanya Bertujuan.

Semua yang terjadi dalam proses perubahan energi menjadi cahaya mempunyai tujuan. Tidak ada kejadian yang tidak bertujuan. Baik pembelajar maupun pengajar harus menyadari bahwa kejadian yang dibuatnya selalu bertujuan.

c) Sadarilah bahwa Pengalaman Mendahului Penamaan.

Proses pembelajaran paling baik terjadi ketika pembelajar telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Dikatakan demikian karena otak manusia berkembang pesat dengan adanya stimulan yang kompleks, yang selanjutnya akan menggerakkan rasa ingin tahu.

d) Akuilah Setiap Usaha yang Dilakukan dalam Pembelajaran.

Pembelajaran atau belajar selalu mengandung risiko besar. Dikatakan demikian karena pembelajaran berarti melangkah keluar dari kenyamanan dan kemapanan di samping berarti membongkar pengetahuan sebelumnya. Pada waktu pembelajar melakukan langkah keluar ini, mereka patut memperoleh pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Bahkan sekalipun mereka berbuat kesalahan, perlu diberi pengakuan atas usaha yang mereka lakukan.

e) Sadarilah bahwa Sesuatu yang Layak Dipelajari Layak Pula Dirayakan

Segala sesuatu yang layak dipelajari oleh pembelajar sudah pasti layak pula dirayakan keberhasilannya. Perayaan atas apa yang telah dipelajari dapat memberikan balikan mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan pembelajaran.

- c. Dalam pembelajaran kuantum juga berlaku prinsip bahwa pembelajaran harus berdampak bagi terbentuknya keunggulan. Dengan kata lain, pembelajaran perlu diartikan sebagai pembentukan keunggulan.

Pembelajaran kuantum memiliki pandangan tertentu tentang pembelajaran dan pembelajar. Beberapa pandangan mengenai pembelajaran dan pembelajar yang dimaksud dapat dikemukakan secara ringkas berikut:

- a. Pembelajaran berlangsung secara aktif karena pembelajar itu aktif dan kreatif. Bukti keaktifan dan kekreatifan itu dapat ditemukan dalam peranan dan fungsi otak kanan dan otak kiri pembelajar. Pembelajaran pasif mengingkari kenyataan bahwa pembelajar itu aktif dan kreatif, mengingkari peranan dan fungsi otak kanan dan otak kiri.
- b. Pembelajaran berlangsung efektif dan optimal bila didasarkan pada karakteristik gaya belajar pembelajar sehingga penting sekali pemahaman atas gaya belajar pembelajar. Setidak-tidaknya ada tiga

gaya belajar yang harus diperhitungkan dalam proses pembelajaran, yaitu gaya auditoris, gaya visual, dan gaya kinestetis.

- c. 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. Pembelajar dapat mencapai hasil optimal bila berada dalam suasana nyaman, menyenangkan, rileks, sehat, dan menggairahkan. Untuk itu, baik lingkungan fisik, lingkungan mental, dan suasana harus dirancang sedemikian rupa agar membangkitkan kesan nyaman, rileks, menyenangkan, sehat, dan menggairahkan.
- d. Pembelajaran melibatkan lingkungan fisik-mental dan kemampuan pikiran atau potensi diri pembelajar secara serempak. Oleh karena itu, penciptaan dan pemeliharaan lingkungan yang tepat sangat penting bagi tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan optimal. Dalam konteks inilah perlu dipelihara suasana positif, aman, suportif, santai, dan menyenangkan; lingkungan belajar yang nyaman, membangkitkan semangat, dan bernuansa musikal; dan lingkungan fisik yang partisipatif, saling menolong, mengandung permainan, dan sejenisnya.
- e. Pembelajaran terutama pengajaran membutuhkan keserasian konteks dan isi. Segala konteks pembelajaran perlu dikembangkan secara serasi dengan isi pembelajaran. Untuk itulah harus diciptakan dan

dipelihara suasana yang memberdayakan atau menggairahkan, landasan yang kukuh, lingkungan fisik-mental yang mendukung, dan rancangan pembelajaran yang dinamis. Selain itu, perlu juga diciptakan dan dipelihara penyajian yang prima, pemfasilitasan yang lentur, keterampilan belajar yang merangsang untuk belajar, dan keterampilan hidup yang suportif.

- f. Pembelajaran berlangsung optimal bilamana ada keragaman dan kebebasan karena pada dasarnya pembelajar amat beragam dan memerlukan kebebasan. Karena itu, keragaman dan kebebasan perlu diakui, dihargai, dan diakomodasi dalam proses pembelajaran. Keseragaman dan ketertiban (dalam arti kekakuan) harus dihindari karena mereduksi dan menyederhanakan potensi dan karakteristik pembelajar. Potensi dan karakteristik pembelajar sangat beragam yang memerlukan suasana bebas untuk aktualisasi atau artikulasi.

5. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TI & K) mencakup dua aspek, yaitu: teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. TI & K mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang

terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Kurikulum teknologi informasi dan komunikasi mencakup 3 aspek yaitu (1) konsep, pengetahuan, dan operasi dasar, (2) pengolahan informasi untuk produktifitas, dan (3) pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi. Masing-masing aspek meliputi kompetensi sebagai berikut :

- a. Pemahaman mendalam konsep, pengetahuan, dan operasi dasar siswa mampu mengenali secara mendalam hakekat dan dampak teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi, etika dan moral pemanfaatan teknologi, media masa digital, masalah ergonomis dan keamanan, dasar-dasar komputer, dan pengoperasian teknologi multimedia.

- b. Pengolahan Informasi untuk Produktifitas

Siswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk menggunakan perangkat teknologi / perangkat lunak komputer untuk menghasilkan karya imajinatif dan tidak imajinatif.

- c. Pemecahan Masalah, Eksplorasi dan Komunikasi

Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam situasi kehidupan nyata untuk mendapatkan informasi, mengelola gagasan, memecahkan masalah, melakukan penelitian, menggunakan perangkat komunikasi dan mengirimkan informasi secara tepat.

Visi mata pelajaran TI & K yaitu:

“Agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya. Siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi”.

Ruang lingkup pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di Sekolah Menengah Atas terdiri atas tiga aspek, yaitu:

1. Pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dasar dan operasi dasar :
 - a. kesehatan dan keselamatan kerja pada TI & K
 - b. menerapkan etika dan aturan perangkat lunak
 - c. mengenal penggabungan dokumen pengolah kata dan angka
 - d. mengenal fungsi, dan cara kerja jaringan telekomunikasi
(*wireline, wireless, modem dan satelit*)
 2. Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas meliputi:
 - a. memodifikasi dokumen program pengolah kata
 - b. menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka
 - c. demonstrasi akses *web* dan *e-mail*
 3. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi meliputi:
 - a. membuat karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka
 - b. mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet
- (Nurhadi, 2004: 208).

6. *Quantum Learning* dalam Pembelajaran TI&K

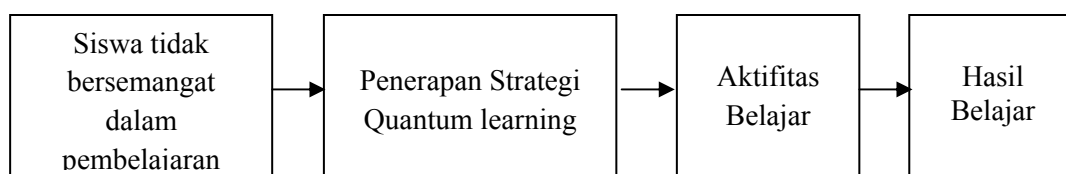
Pembelajaran dalam TI&K mencakup keterampilan, baik kognitif maupun fisik, dan juga informasi yang lain, merupakan landasan untuk pembangunan hasil belajar yang lebih kompleks. Sebelum siswa dapat memperoleh dan memproses sejumlah besar informasi, mereka harus menguasai strategi belajar yang nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran kuantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang dapat melambatkan proses pembelajaran harus disingkirkan, dihilangkan, atau dieliminasi. Di sini pelbagai kiat, cara, dan teknik dapat dipergunakan, misalnya pencahayaan, iringan musik, suasana yang menyegarkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan sebagainya. Jadi, segala sesuatu yang menghalangi pemercepatan pembelajaran harus dihilangkan pada satu sisi dan pada sisi lain segala sesuatu yang mendukung pemercepatan pembelajaran harus diciptakan dan dikelola sebaik-baiknya.

B. Kerangka Konseptual

Mata pelajaran TI & K di sekolah menengah atas sangat aplikatif untuk menciptakan pengalaman belajar siswa yang harus dimiliki siswa untuk melanjutkan pendidikan ke yang lebih tinggi.

Strategi *Quantum Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar

nyaman dan menyenangkan dengan menemukan sendiri solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi pada suatu materi pembelajaran, sehingga mendapatkan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru yang dapat memotivasi dan menjadikan siswa aktif dalam belajar.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban teoritis atas permasalahan yang ada, yang merupakan sebuah kesimpulan yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada kajian teoritis diatas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Penerapan strategi pembelajaran *Quantum Learning* aktifitas dan hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas X SMA Negeri 2 Padang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan *Quantum Learning* d pada kelas terapan yaitu kelas X₅ di SMAN 2 Padang. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa:

1. Melalui strategi pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran TI & K kelas X₅ SMAN 2 Padang. Siswa mudah memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas baik kognitif maupun psikomotor. Hal ini dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa kelas X₅ di SMA Negeri 2 Padang. Dengan adanya peningkatan KKM dari siklus I sebesar 46,88% menjadi 90,63% pada siklus II
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi *Quantum Learning* berkaitan dengan *Quantum Teaching* yang berfokus pada pembawa kurikulum yaitu **Guru**. Guru adalah salah satu faktor yang paling berarti dan berpengaruh dalam kesuksesan siswa. Peningkatan aktifitas guru dapat dilihat dari perbandingan siklus I sebesar 73,33% meningkat menjadi 94,17% pada siklus II, sehingga rata-rata aktifitas siswa dari hasil observasi pada siklus I sebesar 72,75% dengan rentangan 70-79% dikategorikan cukup. Meningkat pada siklus II sebesar 94,63% dalam

rentangan 90%-99% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian aktifitas guru dapat berpengaruh terhadap aktifitas siswa.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh mengenai peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan penerapan strategi pembelajaran *Quantum Learning*, maka penulis memberikan saran-saran yang sifatnya membangun kepada guru dan siswa kelas X SMAN 2 Padang , sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan kepada guru agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dari strategi pembelajaran TI &K di sekolah.
2. Disarankan kepada guru agar lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quantum Learning* dan *Quantum Teaching*.
3. Penerapan strategi pembelajaran *Quantum Learning* sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun psikomotor
4. Disarankan kepada guru untuk menciptakan suasana belajar nyaman dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar agar siswa mandiri dan percaya diri untuk mengerjakan tugas teori dan praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Depdiknas.
- DePorter, dkk. 2008. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: KAIFA.
- _____, dkk. 2008. *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: KAIFA.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaafar, Tengku. 2001. *Kotribusi strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, 2002. *Perencanaan Pembelajaran*: Jakarta: Grasindo
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [Http://google.com/model-pembelajaran Quantum](http://google.com/model-pembelajaran-Quantum)
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. 1995. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nirwana, Herman dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: KTP FIP UNP.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.