

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING BENTUK
TANDUR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KELAS VIII SMP NEGERI 1 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

RIRI ELMITA
88393 / 2007

**PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING BENTUK TANDUR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII SMP NEGERI 1 KOTA SOLOK

Nama : Riri Elmita
NIM : 88393
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Darmansyah, ST. M. Pd
Nip. 19591124 198603 1 001

Dra. Zuliarni
Nip. 19590727 198503 2 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Teknologi
Informasi dan Komunikasi Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Bentuk
Tandur Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan
Komunikasi Kelas Viii Smp Negeri 1 Kota Solok**

Nama : Riri Elmita

Nim : 88393/2007

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST. M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Zuliarni	2. _____
3. Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Abna Hidayati, M.Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011

Yang menyatakan,

Riri Elmita

ABSTRAK

Riri Elmita (2011) : Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Bentuk TANDUR pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Kota Solok. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada ketidakterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa mengalami kejenuhan dan tidak berminat dalam pembelajaran yang disebabkan oleh guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran “Quantum Learning” bentuk TANDUR pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok yang berjumlah 267 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu kelas VIII B sebagai kelas kontrol dan VII C sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 31 orang. Data diperoleh dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji perbedaan dua rata-rata (t-tes) yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata (77,42) yang lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (67,23). Dari hasil perhitungan t-tes menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,86$ dan $t_{tabel} 2,000$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,86 > 2,000$). Yang dibuktikan dengan taraf kepercayaan $\alpha 0,05$. Jadi belajar menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR lebih efektif dari pada belajar yang menggunakan metode konvensional yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya dan shalawat beserta salam pada suri tauladan umat Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning Bentuk TANDUR pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menerima masukan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Dr. Darmansyah, ST. M,Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Dra. Zuliarni selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepala Dinas Pendidikan Kota Solok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepala sekolah SMP Negeri 1 Kota Solok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Negeri 1 Kota Solok yang telah meluangkan waktu untuk menjadi partner penulis dalam penelitian.
7. Bapak/Ibu Dosen dan staf jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Orang tua penulis yang telah sabar dan selalu mendukung penulis selama menjalani perkuliahan sampai selesai.
9. Serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak bantuannya.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari ALLAH SWT. Amien. Akhirnya, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teoretis	10
1. Efektivitas Pembelajaran.....	10
2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
3. Model Quantum Learning Bentuk TANDUR.....	14
4. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	25
5. Hasil Belajar	28
B. Kerangka Konseptual	30
C. Hipotesis	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel.....	34
C. Desain Penelitian.....	35
D. Variabel dan Data	36
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37

F. Prosedur Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Data	45
1. Hasil Pembelajaran Siswa dengan Menggunakan Model Quantum Learning Bentuk TANDUR	46
2. Hasil Pembelajaran Siswa yang Tidak Menggunakan Model Quantum Learning Bentuk TANDUR	47
B. Analisis Data	49
1. Uji Normalitas	49
2. Uji Homogenitas.....	50
3. Uji Hipotesis	50
C. Pembahasan	52
BAB V. PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai ulangan Harian 1 Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.....	3
2. Hasil-hasil SuperCamp	16
3. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok Tahun Pelajaran 2010/2011	34
4. Rata-rata nilai Ulangan Harian 1Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.....	35
5. Desain Penelitian Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning bentuk TANDUR pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok	36
6. Tahap Pelaksanaan Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	39
7. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan Model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional	45
8. Data Frekuensi Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Kota Solok (Kelas Eksperimen)	46
9. Data Frekuensi Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Kota Solok (Kelas Kontrol).....	48
10. Hasil Perhitungan Uji Liliefors.....	49
11. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	51
12. Hasil Perhitungan dengan Uji-t	52
13. Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	98
14. Distribusi Nilai z.....	99
15. Nilai F Kritis.....	100
16. Distribusi nilai t	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Histogram Data Nilai Kelas Eksperimen	47
2. Histogram Data Nilai Kelas Eksperimen	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	62
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	66
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	76
4. Kisi-kisi Soal.....	83
5. Soal Hasil Belajar.....	84
6. Kunci Jawaban	86
7. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII C SMP Negeri 1 Kota Solok (Kelas Eksperimen)	87
8. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII B SMP Negeri 1 Kota Solok (Kelas Kontrol) ..	88
9. Perhitungan Mean dan Varians Nilai Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kelas Eksperimen (VIII C) SMP Negeri 1 Kota Solok.....	89
10. Perhitungan Mean dan Varians Nilai Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kelas Kontrol (VIII B) SMP Negeri 1 Kota Solok.....	91
11. Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Eksperimen	93
12. Uji Normalitas (Liliefors) dari Data Nilai Kelas Kontrol	95
13. Uji Homogenitas Menggunakan Uji-F.....	97
14. Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors.....	98
15. Distribusi Nilai z	99
16. Tabel Nilai F Kritis	100
17. Tabel Distribusi Nilai t.....	102
18. Surat Keterangan Penugasan Pembimbing	103
19. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan.....	104
20. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Solok.....	105
21. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Solok	106
22. Surat Keterangan dari SMP Negeri 1 Kota Solok.....	107

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan tujuan negara Republik Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang berbunyi : “Untuk membentuk suatu pemerintahan negara yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial”, Indonesia memiliki tujuan untuk membentuk kehidupan bangsa yang maju, makmur, modern serta sejahtera. Pendidikan yang bermutu adalah syarat utama untuk mewujudkan kehidupan bangsa seperti yang dicita-citakan. Sejarah perkembangan bangsa-bangsa telah mengajarkan kepada kita bahwa bangsa yang maju, makmur, modern, serta sejahtera adalah bangsa yang memiliki sistem pendidikan dan pelaksanaan pendidikan yang bermutu.

Guru memegang peranan penting dalam penentuan mutu pendidikan. Pendidikan yang bermutu memiliki sifat efisien dan efektif bergantung kepada kreativitas seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Peranan guru sangat erat kaitannya dengan strategi-strategi pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Banyak hal yang bisa dilakukan guru diantaranya peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas model pembelajaran, seperti menghadirkan suasana pembelajaran yang kompetitif karena motivasi dan minat belajar siswa yang tinggi.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menentukan kesuksesan belajar siswa. Siswa akan dianggap sukses apabila mereka mampu memperoleh hasil belajar yang tinggi. Bukan hanya sekedar memperoleh hasil belajar yang tinggi tapi juga mampu menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan sosial masyarakat. Pembelajaran yang banyak menuntut keaktifan siswa akan menciptakan kondisi belajar yang baik untuk siswa tersebut. Keaktifan siswa akan membuat kegiatan belajar menjadi bermakna. Siswa akan aktif dalam pembelajaran apabila siswa tersebut memiliki motivasi dan minat terhadap proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan yang baik terhadap penguasaan model pembelajaran.

Perbedaan karakteristik di setiap mata pelajaran di sekolah turut melahirkan berbagai macam model pembelajaran, sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut. Begitu juga dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sebagai suatu mata pelajaran yang lahir guna mengantisipasi dampak perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi. Pada mata pelajaran ini siswa dipersiapkan secara dini untuk mampu mempraktikkan dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan. Karena itu diselenggarakanlah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada tingkat satuan pendidikan menengah seperti Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas.

Mata pelajaran TIK mencakup dalam dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi

komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat yang lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak dapat dipisahkan karena mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer informasi antar media. Dengan dikuasanya Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat mewujudkan pendidikan Indonesia yang bermutu dan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas.

SMP Negeri 1 Kota Solok merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kota Solok. Berdasarkan wawancara dan hasil observasi penulis di SMP ini (Oktober 2010) terungkap bahwa nilai rata-rata TIK siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Rata-rata nilai TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok dikemukakan pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian 1 Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 1 Kota Solok

No.	Kelas	Rata-rata Nilai Ulangan Harian 1
1.	VIII A	92,66
2.	VIII B	65,89
3.	VIII C	65,51
4.	VIII D	84,41
5.	VIII E	66,02
6.	VIII F	67,71
7.	VIII G	76,57
8.	VIII H	63.72

Penyebab belum tercapainya KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya mencakup sistem pendidikan, kurikulum, psiko-sosial siswa, kompetensi guru, dan lingkungan pembelajaran.

Dari observasi awal yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Kota Solok, yaitu kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dilaksanakan di labor komputer, pemberian teori dan praktek diberikan tanpa memisahkan teori dan praktek. SMP Negeri 1 Kota Solok memiliki dua buah labor komputer, labor komputer pertama yang terletak di lantai dua dan labor komputer kedua terletak di lantai satu. Labor komputer yang pertama diperuntukkan bagi proses pembelajaran kelas VIII. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru lebih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta demonstrasi sehingga siswa tidak ikut terlibat dalam pembelajaran. Guru menerangkan pembelajaran didepan kelas, siswa hanya memperhatikan guru di depan kelas. Ketidakterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak berminat dan tertarik pada proses pembelajaran yang mereka anggap menjemukan. Kejenuhan saat pembelajaran itulah yang membuat siswa tidak betah berada di kelas dan selalu keluar masuk atau berjalan-jalan di dalam labor.

Ketika berada dalam pembelajaran yang dilaksanakan di labor, siswa lebih menyukai bermain games yang ada di komputer daripada mengikuti pembelajaran. Hal itu terjadi karena guru tidak melibatkan siswa pada proses pembelajaran, guru juga tidak memotivasi dan membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pembelajaran

yang mereka alami menjadi tidak nyata bagi mereka. Sehingga siswa tidak dapat mencapai sukses dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dibuktikan dengan nilai sebagian besar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya sebuah model pembelajaran untuk lebih memberdayakan siswa, yaitu suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif adalah model “Quantum Learning” bentuk TANDUR. Adapun asas dari “Quantum Learning” yaitu mengajar menyenangkan dan mengajar bukanlah suatu beban bagi guru, tapi guru juga menikmati pembelajaran berlangsung. “Quantum Learning” adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara guru dan siswa yang terjalin dengan baik. “Quantum Learning” membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada siswa, misalnya rasa ingin tahu siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas.

TANDUR merupakan singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan (DePorter, 2010: 127). Lebih jauh berdasarkan DePorter (2010: 128) penulis melihat bahwa pembelajaran TANDUR memiliki berbagai kelebihan karena siswa bisa lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran TIK, pembelajaran akan lebih bermakna dan kongkrit bagi siswa. Siswa akan mengalami pembelajaran yang isi pelajarannya selalu terkait dengan pengalaman siswa dan menjadikannya nyata bagi siswa. Disamping itu pembelajaran TANDUR akan meningkatkan rasa percaya diri karena siswa

mendapatkan penghargaan yang diberikan guru dan adanya apersepsi positif. Sejalan dengan ini dalam pembelajaran TANDUR, guru dapat belajar menjadi lebih kreatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dengan pembelajaran TANDUR, guru secara kreatif melakukan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, baik dari segi fisik, mental, dan emosional. Dengan proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada guru dapat membuat siswa memahami konsep teknologi informasi dan komunikasi lebih mudah dan menyenangkan karena siswa diajak mengalami sendiri sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Menurut DePorter (2010) model “Quantum Learning” bentuk TANDUR ini menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada pelajaran. Model ini juga memastikan bahwa siswa mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka dan mencapai sukses.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul **“Efektivitas Penerapan Model Quantum Learning bentuk TANDUR pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar TIK siswa rata-rata dibawah KKM.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dalam proses belajar mengajar.
3. Minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa.
5. Siswa mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang akan diteliti dan keterbatasan penulis dari segi pengalaman, waktu, tenaga, dan biaya, maka dalam hal ini penulis membatasi permasalahan penelitian ini. Masalah yang akan dibahas difokuskan pada hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam permasalahan ini diterapkan salah satu model pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu model “Quantum Learning” bentuk TANDUR.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang menerapkan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menerapkan model “Quantum Learning” dalam TANDUR pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Kota Solok?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membandingkan efektivitas belajar siswa dengan menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Kota Solok.
2. Membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas VIII C dan VIII B SMP Negeri 1 Kota Solok.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bahan pertimbangan bagi guru TIK di SMP Negeri 1 Kota Solok untuk memilih dan menerapkan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR pada mata pelajaran TIK di kelas VIII C SMP Negeri 1 Kota Solok.

2. Mengoptimalkan kegiatan siswa kelas VIII B dan VIII C dan guru TIK di SMP Negeri 1 Kota Solok dalam proses pembelajaran TIK.
3. Bahan masukan dan informasi untuk peneliti lebih lanjut.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti yang berkaitan dengan karya tulis serta sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) pada program studi Teknologi Informasi dan Komunikasi, jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoretis

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003, halaman 24 yang disusun oleh Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Efektif adalah “ada efeknya, manjur atau mujarab, dapat membawa hasil, mulai berlaku”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah semua usaha dan tindakan yang dapat membawa hasil. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi terhadap berhasilnya sebuah pembelajaran, yaitu :

a. Kurikulum

Kurikulum berasal dari bahasa latin, yaitu “curriculum” yang artinya “run” (berlari). Kurikulum sebagai pengalaman belajar dan kurikulum sebagai rencana belajar.

b. Daya serap

Daya serap merupakan kemampuan siswa untuk menyerap atau menguasai materi/bahan ajar yang dipelajarinya sesuai dengan bahan ajar tersebut.

c. Presensi guru dan siswa

Secara bahasa Presensi berarti kehadiran. Efektifnya pembelajaran bila siswa secara keseluruhan kehadiran di sekolah untuk melakukan pembelajaran 90% aktif. Jadi, dengan demikian presensi atau kehadiran antara siswa dan guru sangat baik.

d. Prestasi belajar

Secara bahasa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dikerjakan atau dilakukan). Sedangkan belajar itu sendiri adalah proses aktivitas yang dapat membawa perubahan pada diri sendiri. Sehingga prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lainnya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan guru. Prestasi belajar merupakan pengukuran tingkah laku baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun dari segi lainnya.

Dalam dunia pendidikan belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar. Guna meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar dapat digunakan model “Quantum Learning” sebagai sebuah model pembelajaran yang berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas sehingga tercipta interaksi belajar. Interaksi belajar tersebut akan menciptakan efektivitas pembelajaran yaitu tercapainya tujuan belajar berupa hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Belajar adalah proses perubahan pada diri manusia setelah terjadi stimulus dari luar diri manusia itu sendiri. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2004: 28) belajar adalah “Suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku.

Belajar terjadi karena adanya stimulus yang diberikan, yang kemudian dapat mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah. Berkaitan dengan yang diungkapkan oleh Slameto (2003: 2) bahwa belajar adalah “Suatu proses memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara interaksi dengan lingkungannya”.

Belajar dapat diartikan dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang yang permanen, diakibatkan dengan adanya pengaruh dari lingkungan dan pengalaman pribadi. Sesuai pendapat Kimble dan Garnezy dalam Muhammad Ali (2002: 14) bahwa :

“Sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama.”

Jadi belajar adalah terjadinya perubahan pada diri individu setelah adanya stimulus, baik dari pengalaman yang telah ada maupun

interaksi dengan lingkungan, yang berpengaruh pada pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku pada diri individu.

b. Belajar dan pembelajaran

Pembelajaran dapat terjalin dengan baik jika adanya interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa sering disebut dengan interaksi edukatif. Proses interaksi edukatif merupakan proses dimana siswa dan guru memiliki tanggung jawab yang berbeda. Guru bertanggung jawab untuk mengantarkan anak didik kearah kedewasaan susila yang cakap dengan memberikan sejumlah ilmu pengetahuan. Sedangkan siswa berusaha untuk mencapai tujuan itu dengan bantuan dan pembinaan dari guru.

Dalam setiap interaksi belajar mengajar ditandai dengan adanya sejumlah unsur atau komponen belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2005 : 16) yaitu : komponen mengajar adalah a. tujuan yang hendak dicapai, b. bahan pelajaran, c. kegiatan belajar mengajar, d. metoda yang digunakan, e. alat, f. sumber pelajaran, g. evaluasi.

Proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, dimana dalam proses tersebut terjadi hubungan timbal balik antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Dimana antara pengajar dan pelajar tidak dapat dipisahkan begitu saja. Guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar hendaknya mengupayakan terjadinya interaksi yang optimal, sehingga proses belajar mengajar yang efektif dapat dicapai.

Upaya untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan metoda mengajar agar proses pembelajaran tercapai dengan maksimal. Oemar Hamalik (1993: 4) mengemukakan bahwa “Setiap strategi pengajaran pada dasarnya memiliki sejumlah metoda dan teknik mengajar, masing-masing memiliki karakteristik sendiri-sendiri”.

Guru yang kurang berintegrasi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses pembelajaran kurang lancar. Selain itu siswa merasa jauh dari guru, maka segan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Agar siswa dapat menyukai guru, dalam pembelajaran TANDUR ini bagaimana guru mengajar secara menyenangkan bagi murid, sehingga antara siswa dan guru sama-sama saling menyukai satu sama lain.

3. Model Quantum Learning Bentuk TANDUR

a. Model Quantum Learning

Menurut DePorter (2010: 34) definisi dari Quantum merupakan interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Quantum Learning, dengan demikian merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar moment belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

“Quantum Learning” adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitasi

SuperCamp. Diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti Accelerated Learning (Lozanov), Multiple Intelelegences (Gardner), Neuro-Linguistic Programming (Grinder dan Bandler), Experiential Learning (Hahn), Socratic Inquiry, Cooperative Learning (Johnson dan Johnson), dan Elements of Effectie Instruction (Hunter). “Quantum Learning” merangkaikan pembelajaran paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan siswa untuk berprestasi (DePorter, 2010 : 32)

“Quantum Learning” dimulai di SuperCamp, sebuah program pemercepatan “Quantum Learning” yang ditawarkan Learning Forum di California Amerika Serikat, yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi. Dalam program menginap selama dua belas hari, peserta mulai usia sembilan hingga empat puluh tahun memperoleh kiat-kiat yang membantu mereka dalam mencatat, menghafal, membaca cepat, menulis, berkreaitivitas, berkomunikasi dan membina hubungan–kiat-kiat yang meningkatkan kemampuan mereka menguasai segala hal dalam kehidupan. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta yang mengikuti kegiatan tersebut mendapatkan nilai yang lebih baik, lebih banyak berpartisipasi dan merasa lebih bangga pada diri sendiri (DePorter, 2010: 32).

Tabel 2. Hasil – hasil SuperCamp tersebut adalah :

68 % Meningkatkan Motivasi
73% Meningkatkan Nilai
81% Meningkatkan Rasa Percaya Diri
84% Meningkatkan Harga Diri
98% Melanjutkan Penggunaan Keterampilan

Sumber : DePorter (2010: 32)

“Quantum Learning” menawarkan suatu sintesis cara-cara baru untuk memaksimalkan dampak usaha pengajaran guru melalui perkembangan hubungan, pengubahan belajar, dan penyampaian kurikulum. Metodologi ini dibangun berdasarkan pengalaman delapan belas tahun dan penelitian terhadap 25.000 siswa dan sinergi dari ratusan guru (DePorter, 2010: 33).

Menurut DePorter (2010: 34) asas utama “Quantum Learning” bersandar pada konsep : *Bawalah Dunia Mereka Ke Dunia Kita, Dan Antarkan Dunia Kita Ke Dunia Mereka*. Maksudnya adalah mereka mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia siswa sebagai langkah pertama untuk mendapat hak mengajar. Pertama-tama membangun jembatan autentik memasuki kehidupan murid. Belajar dengan segala definisinya adalah kegiatan full-contact. Dengan kata lain, belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia baik pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh di samping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa datang. Jadi masuki

dulu dunia mereka. Karena tindakan ini akan memberikan anda izin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan mereka menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang luas.

DePorter (2010: 36) “Quantum Learning” juga memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek “Quantum Learning”. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

- a). Segalanya berbicara, mulai dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh dan bahan pelajaran semuanya mengirim pesan tentang belajar.
- b). Segalanya bertujuan, siswa diberi tahu apa tujuan mereka mempelajari materi yang diajarkan.
- c). Pengalaman sebelum pemberian nama, proses belajar yang paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.
- d). Akui setiap usaha, menghargai usaha siswa sekecil apapun.
- e). Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan, kita harus memberikan pujian pada siswa yang terlibat aktif pada pelajaran kita, misalnya saja dengan memberi tepuk tangan.

DePorter (2010: 37) dalam model pembelajaran “Quantum Learning”, kita dapat membagi unsur-unsur tersebut menjadi dua kategori yaitu konteks dan isi. Konteks adalah latar belakang untuk pengalaman sendiri. Konteks berisi suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang mendukung, serta rancangan belajar yang dinamis.

Bagian lain yaitu isi, keterampilan penyampaian untuk kurikulum dan strategi yang dibutuhkan siswa untuk bertanggungjawab atas yang siswa pelajari. Isi merupakan penyajian

yang prima, fasilitas yang luwes, keterampilan belajar untuk belajar, dan keterampilan hidup.

Asas utama “Quantum Learning” terletak pada kemampuan guru untuk membuat jembatan antara dunia siswa dan dunia guru. Dalam proses belajar guru dapat menyeberang ke dunia siswa dan membawa siswa ke dunia guru. Hal itu akan menciptakan jalinan yang diperlukan dalam proses belajar.

Menurut Zein (2008) “Quantum Learning” ini diibaratkan mengikuti persamaan fisika quantum yaitu :

$$E = mc^2$$

Keterangan :

E = energi (antusiasme, efektivitas, belajar mengajar, semangat)

m = massa (semua individu yang terlibat, situasi, materi, fisik)

c = interaksi (hubungan yang tercipta dikelas)

Berdasarkan persamaan ini dapat dipahami, interaksi serta proses pembelajaran yang tercipta akan berpengaruh besar sekali terhadap efektivitas dan antusiasme belajar siswa. Jadi, “Quantum Learning” menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

b. TANDUR

Menurut DePorter (2010 : 127) bahwa TANDUR merupakan Kerangka Rancangan Pembelajaran “Quantum Learning” yang merupakan singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan, dimana :

Tumbuhkan	: Sertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan “Apakah Manfaatnya Bagiku” (AMBAK).
Alami	: Berikan mereka pengalaman belajar, tumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui”.
Namai	: Berikan “data”, tepat saat minat menuncak.
Demonstrasikan	: Berikan kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi.
Ulangi	: Rekatkan gambaran keseluruhan.
Rayakan	: Ingat, jika layak dipelajari, mala layak pula dirayakan! Perayaan menambatkan belajar dalam asosiasi positif.

Tumbuhkan merupakan bagian awal dalam proses pembelajaran.

Dalam awal pembelajaran perlu ditumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam apa yang dipelajari dengan menghubungkannya dengan “dunia nyata” dan manfaat apa yang akan diperoleh siswa dengan mempelajari materi tersebut. Siswa akan melihat tujuan-tujuan pembelajaran itu pada menit pertama di kelas dan memilih, jika suka mereka akan tetap di kelas, jika tidak mereka akan keluar. Dengan Tumbuhan maka akan tercipta motivasi dan minat belajar siswa. Tahap tumbuhkan bisa dilakukan dengan menggali permasalahan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, menampilkan suatu gambar seperti poster ikon dan poster afirmasi atau benda nyata, cerita pendek atau video.

Motivasi adalah syarat utama dalam pembelajaran. Tanpa motivasi maka hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal dan memotivasi sendiri merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri

sendiri atau ditimbulkan oleh lingkungan sekitar. Sardiman (2007 : 37) menyatakan bahwa “Faktor-faktor psikologis dalam belajar yang menyebabkan pembelajaran akan berhasil baik jika disebabkan oleh faktor-faktor psikologi dari diri pelajar sendiri”. Salah satu faktor psikologi itu adalah motivasi.

Alami merupakan unsur dalam memberikan pengalaman kepada siswa. Saat siswa mempelajari sesuatu dalam kehidupan nyata, siswa sudah memiliki pengalaman awal yang berkaitan dengan konsepnya. Saat siswa menjalin pengalaman, siswa dapat mengumpulkan informasi untuk memaknai pengalaman tersebut. Dan informasi tersebut akan membuat yang abstrak menjadi kongkrit. Tahap alami dapat dilakukan dengan pengamatan atau pratikum.

Proses Namai merupakan saat untuk memuaskan hasrat ingin tahu siswa mengenai pengalaman yang telah mereka lalui sebelumnya. Penamaan merupakan informasi, fakta, rumus, pemikiran, tempat, dan sebagainya. Biasanya dimulai dengan memberikan isi pelajaran kepada siswa. Pemberian nama setelah pengalaman akan menjadikan sesuatu lebih bermakna dan berkesan bagi siswa. Untuk membantu penamaan dapat digunakan gambar, alat bantu, kertas tulis dan poster dinding.

Demonstrasikan merupakan proses dimana dikaitkannya penalaran dan nama dengan cara menunjukkan dan melakukannya. Setelah pemberian informasi, siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk merekatkan pembelajaran itu. Maka dari itu siswa membutuhkan

kesempatan untuk membuat kaitan, berlatih, dan menunjukkan apa yang siswa ketahui. Berlatih dan mempraktekkan pengetahuan baru yang telah didapat merupakan cara yang dapat dilakukan oleh siswa dalam melihat tingkat kecakapannya. Demonstrasi dapat dilakukan dengan penyajian di depan kelas, permainan, menjawab pertanyaan dan menunjukkan hasil pekerjaan.

Pengulangan harus dilakukan dalam memperkuat pengalaman dan informasi yang didapat siswa. Pengulangan dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajarkan pengetahuan baru mereka pada teman yang lain. Atau mengulang kembali latihan dan praktek yang telah dilakukan sebelumnya. Pengulangan dapat dilakukan dengan menegaskan kembali pokok materi pelajaran, memberi siswa kesempatan untuk mengulang pelajaran dengan teman atau melalui soal latihan

Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan! Perayaan memberikan penguatan siswa dalam kesuksesan belajar dan memberikan siswa motivasi untuk mencobanya berulang-ulang. Siswa membutuhkan penguatan yang sama dalam belajar.

Dari langkah-langkah pembelajaran dalam “Quantum Learning” bentuk TANDUR tersebut terlihat adanya ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Adanya unsur demokrasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa dalam “Quantum Learning” terdapat unsur kesempatan yang luas kepada seluruh para siswa untuk terlibat aktif dan

partisipasi dalam tahapan-tahapan kajian terhadap suatu mata pelajaran.

- b. Sebagai akibat dari ciri pertama, maka memungkinkan tergali dan terekspresikan seluruh potensi dan bakat yang terdapat pada diri siswa.
- c. Adanya kepuasan pada diri siswa. Hal ini terlihat dari adanya pengakuan terhadap temuan dan kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa sehingga secara proposional.
- d. Adanya unsur pemantapan dalam menguasai materi atau suatu keterampilan yang diajarkan. Hal ini terlihat dari adanya pengulangan terhadap sesuatu yang sudah dikuasai siswa.
- e. Adanya unsur kemampuan pada seorang guru dalam merumuskan temuan yang dihasilkan siswa, dalam bentuk konsep, teori, model dan sebagainya.

Pembelajaran TANDUR juga sejalan dengan pembelajaran berbasis Inkuiri. Pembelajaran Inkuiri pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman. Pembelajaran Inkuiri menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan dan menganalisis data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan itu.

Tujuan umum dari pembelajaran dengan inkuiri adalah untuk membantu siswa mengembangkan intelektualnya dan keterampilan-

keterampilan lain seperti mengajukan pertanyaan, dan keterampilan menemukan (mencari) jawaban yang berawal dari keinginan mereka

Pelaksanaan “Model Quantum Learning” bentuk TANDUR pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu : kegiatan persiapan pendahuluan, kegiatan belajar mengajar (inti), kegiatan penutup.

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa serta ruang kelas.
2. Guru memantau kehadiran siswa.

B. Kegiatan Inti

Tumbuhkan (Menumbuhkan minat dan motivasi siswa)

3. Guru menyampaikan judul dan tujuan materi yang akan dipelajari
4. Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi. Apersepsi diberikan dengan memberikan gambaran permasalahan yang berkaitan antara pokok bahasan dengan kehidupan sehari-hari.
5. Memberikan informasi awal tentang materi dengan alat peraga yaitu gambar yang telah disiapkan

Alami (Berikan siswa pengalaman belajar)

4. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
5. Guru memberikan siswa tugas kelompok yang ada dalam LKS

6. Guru mengajak siswa menemukan dan menciptakan konsep siswa sendiri melalui bimbingan guru tentang fungsi dan rumus.
7. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pelajaran

Namai (Konsep, rumus, dan kata kunci)

8. Siswa melaporkan hasil pekerjaan kelompoknya lalu guru menyampaikan konsep, model dan rumus mengenai membuat dokumen menggunakan fungsi dan rumus.

Demonstrasikan (Sediakan tempat bagi siswa untuk berlatih dan menunjukkan bahwa mereka tahu)

9. Guru memberikan latihan mengolah dokumen dengan menggunakan fungsi dan rumus yang di kerjakan di komputer.
10. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.

Ulangi (Mengulang atau menyimpulkan materi)

11. Guru meminta siswa menyimpulkan materi.
12. Siswa yang mau menunjuk tangan untuk menyimpulkan materi akan diberi nilai bonus.
13. Guru memberikan penguatan.

Rayakan (Merayakan kesuksesan belajar)

14. Guru memberikan pujian kepada siswa.
15. Guru mengajak siswa merayakan proses pembelajaran hari ini dengan bersorak. Horeeee!!!!!! Dan bertepuk tangan.

C. Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan tugas tes tertulis kepada seluruh siswa dan memberikan reward kepada siswa yang memiliki hasil belajar tertinggi.

5. Teknologi Informasi dan Komunikasi

A. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Seperti yang terdapat dalam Depdiknas (2003: 7) bahwa :

Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi memiliki pengertian luas sebagai segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sementara itu Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Dari kutipan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak dapat terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Teknologi Informasi dan Komunikasi berguna untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam pengolahan data dan berkomunikasi.

B. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003: 7) secara umum mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar :

Siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (Computer Literate) dan memahami informasi (Information Literate). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada teknologi Informasi dan Komunikasi dan khususnya pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga dapat menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu, siswa dapat memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas/mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya.

Secara khusus tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003: 8) adalah :

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi dan mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi dan terbiasa bekerjasama.
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan

Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Mata pelajaran teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki fungsi untuk membantu siswa mengenal, menggunakan, merawat peralatan teknologi informasi dan komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu mata pelajaran lain.

C. Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003: 8) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama terdiri atas beberapa aspek yaitu :

1. Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
2. Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas
Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi atau operating sistem (OS), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.
3. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), penggabungan dokumen pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi dan

pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

D. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran dan penilaian.

Menurut Depdiknas (2003: 8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP adalah sebagai berikut :

1. Memiliki sikap (etika dan moral) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan sistem informasi.
3. Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal.
4. Membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.
5. Membuat dokumen menggunakan program pengolah angka.
6. Mengenal perangkat keras dan sistem yang digunakan dalam akses internet.
7. Menerapkan internet untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi.

6. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2004: 2) menyatakan bahwa hasil belajar adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengikuti proses belajar.

Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil proses belajar mengajar yang dilakukan mampu merubah tingkah laku siswa, maka terlebih dahulu perlu diketahui hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Dimiyati (2006: 20) hasil belajar merupakan “Suatu puncak proses belajar”.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui dengan suatu alat ukur penilaian. Dimiyati (2006: 232) menyatakan bahwa “Hasil kegiatan belajar berfungsi untuk diagnostik dan pengembangan, seleksi, kenaikan peringkat belajar, dan penempatan siswa”.

Sehubungan dengan itu, Suharsimi Arikunto (1987: 5) mengemukakan bahwa dengan “Diadakannya penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru”. Hasil yang diperoleh dari menilai ada dua kemungkinan yaitu siswa yang memperoleh hasil yang memuaskan dan siswa yang tidak puas dengan hasil yang diperoleh.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 97) keberhasilan interaksi edukatif itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf yaitu:

- a. Istimewa atau maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
- b. Baik sekali atau optimal, apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
- c. Baik atau minimal, apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik hanya 66% s.d 75%.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran dikuasai anak didik kurang dari 60%.

Ini berarti keberhasilan belajar dilihat dari tingkat penguasaan bahan pelajaran oleh siswa. Penguasaan bahan pelajaran berkaitan dengan bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Pada akhirnya guru bisa mengetahui metode atau pendekatan mana yang lebih baik untuk siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu “Hasil belajar juga dipengaruhi oleh motivasi yang mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar” (Uno, 2008: 23). Agar diperoleh hasil belajar yang baik maka seorang guru harus dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dengan menerapkan model “Quantum Learning” dalam bentuk TANDUR. Dimana model pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Kerangka Konseptual

Setelah melakukan observasi pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok, proses pembelajaran yang diterapkan dikelas masih bersifat konvensional dan tidak bervariasi. Dari proses pembelajaran itu siswa menjadi pasif karena tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa rendah. Model pembelajaran TANDUR adalah model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas, dan hasil belajar siswa

karena pembelajaran TANDUR melibatkan siswa secara aktif, baik segi fisik, mental dan emosional melalui interaksi belajar yang tercipta.

Tumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa pada awal pembelajaran. Motivasi dan minat belajar yang kuat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.

Alami merupakan tahap dimana siswa akan mendapatkan pengalaman yang nyata mengenai pembelajaran dan mendapatkan informasi. Informasi ini akan membuat pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkrit dan mempermudah siswa untuk mempelajarinya.

Tahap **namai** merupakan tahap memberikan kata kunci, konsep dan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilalui sebelumnya. Pemberian nama setelah pengalaman akan menjadikan sesuatu lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

Demonstrasikan adalah tahap dimana siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih dan menunjukkan apa yang telah mereka ketahui dari pengalaman belajar dan membuat pengetahuan.

Ulangi dimana siswa mengulang pelajaran yang telah mereka dapatkan. Pengulangan harus dilakukan dalam memperkuat pengalaman dan informasi yang didapat siswa, dan memastikan diri siswa bahwa dia telah menguasai pelajaran. Karena latihan membuat permanen.

Disamping itu fungsi **Perayaan** dalam TANDUR memungkinkan siswa mendapatkan penguatan dalam kesuksesan belajarnya dan bermotivasi untuk mencoba kesuksesan berulang-ulang. Perayaan dapat dilakukan dengan

memberikan pujian, tepuk tangan, bernyanyi bersama atau yang lainnya. Dalam penelitian ini penulis berpendapat bahwa model “Quantum Learning” bentuk TANDUR efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan.

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Belajar dengan menerapkan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahawa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang belajar menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR adalah 77,41, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional 66,97. Dengan kata lain belajar menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR lebih efektif digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,80 > 2,000$).
3. Penggunaan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR efektif dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok karena melalui pembelajaran TANDUR siswa

menjadi lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan TANDUR, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kongkrit bagi siswa sehingga siswa lebih mudah dalam menyerap informasi. Selain itu pembelajaran TANDUR juga meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui perayaan yang diberikan guru pada akhir pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Solok untuk dapat menerapkan penggunaan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR sehingga siswa dapat termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kota Solok, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan model pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan dimasa depan.

3. Kepada guru-guru bidang studi lain disarankan untuk menerapkan model “Quantum Learning” bentuk TANDUR dalam melakukan proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TI dan K SMP dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Depdiknas.
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching : mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung : Kaifa.
- DePorter, B & Harnacki, M. 2003. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mohammad Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Muhammad Ali. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- 2002. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Oemar Hamalik. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Revika Fitri. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Teaching bentuk TANDUR terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Lubuk Alung Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Padang FMIPA : UNP.
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Starawaji. 2009. *Efektivitas Pembelajaran*. (<http://Starawaji.wordpress.com/2009/03/01/efektivitas-pembelajaran/>) diakses tanggal 28 April 2010.
- Suharsimi Arikunto. 1987. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.