PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh

Octavia Uswatun Khasanah

15.0305.0125

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh

Octavia Uswatun Khasanah

15.0305.0125

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh

Octavia Uswatun Khasanah

15.0305.0125

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2019

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh
Octavia Uswatun Khasanah
15.0305.0125

Magelang, 10 Januari 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Sugiyadi, M.Pd.,Kons.	Galih Istiningsih, M.Pd.
NIDN. 0627057501	NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Oleh:

Octavia Uswatun Khasanah

15.0305.0125

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Sugiyadi, M.Pd.,Kons. (Ketua/Anggota) .....
2. Galih Istiningsih, M.Pd. (Sekretaris/Anggota) .....
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Anggota) .....
4. M. A Noviudin Pritama, M.Pd. (Anggota) .....

Mengesahkan,

Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama	:	**Octavia Uswatun Khasanah**
N.P.M	:	15.0305.0125
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,

Octavia Uswatun Khasanah
15.0305.0125

MOTTO

يَآيُّهَا الَّذِيْنَ اَمَنُوْآ اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجَلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ اَمَنُوْا مِنْكُمْ وَ الَّذِيْنَ اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجَتٍ وَ اللهُ بِمَا .انْشُزُوْا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

{ المجادلة / ٥٨ :١١ }

Artinya:"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan Mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.

Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.

(QS. Al-Mujadalah/58:11)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur atas kehadirat Allah SWT, sebuah karya tulis ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku Bapak Soleh Pujianto dan Ibu Suharti tercinta serta suamiku Nur Azis yang selalu menyayangi, mendoakan, dan memberi motivasi.
2. Semua keluarga besar Octavia Uswatun Khasanah dan Nur Azis yang selalu memberi semangat dan motivasi.
3. Civitas akademi Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Teman-teman prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta teman seperjuangan Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TIPE TANDUR BERBASIS KERJA PALAWIJA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP WAYANG PANDAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

OCTAVIA USWATUN KHASANAH
15.0305.0125

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *Non-equivalent Control Group Desain.* Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 21 dan 21. Siswa kelas IV A sebagai kelas control dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Siswa kelas B sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija. Teknik pengumpulan data angket dan tes dengan analisis uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian model *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija berpengaruh terhadap penguasaan konsep Wayang pandawa. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa data homogeny (sig > 0,05) sehingga penentuan perbedaan signifikansi dilihat pada bagian lajur kiri (*equal variances assumed*) pada taraf sig. 5% yaitu diperoleh t_{hitung} = 0,039 < t_{tabel} = 0,05, dan nilai F_{hitung} = 0,356 > F_{tabel} = 1,84, artinya terdapat perbedaan signifikan penguasaan konsep yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija.

Kata Kunci : *Model Quantum Teaching Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija, Penguasaan Konsep Wayang Pandawa*

THE EFFECT OF THE QUANTUM TEACHING LEARNING MODEL OF KERJAPALAWIJA BASED TANDUR TYPE TOWARDS THE CONCEPT OF THE WAYANG PANDAWA CONCEPT

(Research on Grade IV Students of SD Negeri Pasuruhan 1, Mertoyudan Subdistrict, Magelang Regency)

OCTAVIA USWATUN KHASANAH
15.0305.0125

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Quantum Teaching learning models on Type of Tandur Kerja Palawija on Mastery of Pandawa Puppet Concepts. This research was conducted in the fourth grade of SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

This type of research is a quasi-experimental design with Non-equivalent Control Group Design. The sample of this study was students of class IV A and IV B which numbered 21 and 21. Students of class IV A as a control class using conventional learning models. Class B students as the experimental class used the Quantum Teaching Learning Model of Tandur Kerja Palawija Based Learning. Questionnaire data collection techniques and tests with Independent Sample T-Test analysis.

The results of the Quantum Teaching model of Tandur Kerja Palawija Based Type of Learning influence the mastery of the pandawa puppet concept. This is evident from the results of hypothesis testing which shows that the data is homogeneous (sig> 0.05) so that the determination of the difference in significance is seen in the part of the left lane (equal variances assumed) at the level of sig. 5% is obtained thitung = 0.039 <t table = 0.05, and the value of Fcount = 0.356> Ftable = 1.84, meaning that there are significant differences in mastery of concepts that are influenced by the use of Tandur Kerja Palawija Based Quantum Teaching learning models.

Keywords : Quantum Teaching Type TANDUR Model Based on Kerja Palawija, Mastery of Pandawa Puppet Concepts

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia-Nya kepada kita. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Pada pengantar ini, penulis bersyukur dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija terhadap Penguasan Konsep Wayang Pandawa (Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang) yang disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di jenjang S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Sugiyadi, M.Pd. Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Galih Istiningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan penuh

perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Tugino, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang dan Munawaroh, S.Pd selaku Guru Kelas IV B SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang serta Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.
6. Segenap keluarga besar Octavia Uswatun Khasanah dan Nur Azis yang selalu mencurahkan kasih dan sayang, serta semangat untuk menggapai mimpi di jalannya Allah.
7. Teman-temanku kelas PGSD angkatan 2015 yang telah menjadi teman penulis selama belajar di kampus Universitas Muhammadiyah Magelang dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga bermanfaat bagi kita semua.

Magelang, 10 Januari 2019

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL 1

HALAMAN JUDUL 2

HALAMAN PENEGAS 3

HALAMAN PERSETUJUAN 4

HALAMAN PENGESAHAN 5

HALAMAN PERNYATAAN 6

MOTTO 7

HALAMAN PERSEMBAHAN 8

ABSTRAK 9

ABSTRACT 10

KATA PENGANTAR 11

DAFTAR ISI 13

DAFTAR GAMBAR 17

BAB I. PENDAHULUAN 18

A. Latar Belakang 18

B. Identifikasi Masalah 7

C. Rumusan Masalah 8

D. Tujuan Penelitian 8

E. Manfaat Penelitian 8

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA 10

A. Penguasaan Konsep Wayang Pandawa 10

B. Model Pembelajaran *Quantum Teaching* 24

C. Penelitian Yang Relevan 48

D. Kerangka Pemikiran 50

E. Hipotesis Penelitian 51

BAB III. METODE PENELITIAN 51

A. Desain Penelitian 51

B. Variabel Penelitian 53

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 53

D. Setting Penelitian dan Subjek 55

E. Metode Pengumpulan Data 56

F. Instrumen Penelitian 58

G. Validitas dan Reliabilitas 59

H. Prosedur Penelitian 60

I. Metode Analisis Data 65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 102

A. SIMPULAN 102

B. SARAN 102

DAFTAR PUSTAKA 104

DAFTAR TABEL

TABEL Halaman

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Penguasaan Konsep 21

Tabel 2. Langkah-langkah Model Tandur 27

Tabel 3. Lanjutan Langkah-langkah Model TANDUR 28

Tabel 4. Perbedaan Model *Quantum Teaching* 46

Tabel 5. Lanjutan Perbedaan Model *Quantum Teaching* 47

Tabel 6. Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design* 52

Tabel 7. Spesifikasi Kisi-kisi Soal 57

Tabel 8. Instrumen Penelitian 58

Tabel 9. Kriteria Indeks Reliabilitas 60

Tabel 10. Kriteria Indeks Kesukaran Soal 67

Tabel 11. Kriteria Indeks Diskriminasi (DB) 67

Tabel 12. Indeks Gain 69

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR Halaman

Gambar 1. Prosedur Penelitian..... 64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penguasaan konsep merupakan salah satu aspek yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh melalui rangkaian yang komplek. Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa yang bukan hanya sekedar memahami, tetapi juga dapat menerapkan konsep yang diberikan dalam memecahkan suatu permasalahan, bahkan untuk memahami konsep yang baru. Penguasaan konsep disini berkaitan dengan pemahaman siswa terkait dengan Wayang Pandawa pada siswa kelas IV sekolah dasar sebagai salah satu mata pelajaran Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bagian dari kurikulum muatan lokal (Mulok) yang memiliki beberapa standar kompetensi yang diajarkan diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan apresiasi sastra. Wayang Pandawa termasuk dalam kategori apresiasi sastra yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa dalam mata pelajaran muatan lokal dan salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya Jawa. Budaya Jawa ini dapat di lestarikan melalui pendidikan formal yang terdapat di lingkungan sekolah yang merupakan salah satu tempat berlangsungnya proses pendidikan mata pelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan karakter penokohan dalam Wayang Pandawa yang terdiri dari Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa dapat dijadikan sebagai teladan apresiasi sastra dalam hal budaya Jawa melalui siswa sekolah dasar.

Menurut (Dahar, 2011:4) penguasaan konsep sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan penguasaan konsep yang lebih komprehensif yaitu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Lain halnya dalam jurnal penelitian dalam (Hermawanto, 2013: 67-76) penguasaan konsep tidak sekedar memahami secara sederhana, namun dapat pula dijabarkan sebagai kemampuan mengerti, memahami, mengaplikasikan, mengklasifikasikan, mengeneralisasikan, mensintesis, dan menyimpulkan obyek–obyek.

Pendapat diatas menegaskan bahwa penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Terkait dengan hal ini, yaitu kemampuan pemahaman siswa dalam hal penguasaan konsep Wayang Pandawa yang memiliki karakter penokohan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui pendidikan formal yaitu pendidikan sekolah dasar dengan pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1. Kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah memuat beberapa aspek untuk mencapai suatu pembelajaran yang menekankan pada apresiasi sastra, salah satunya dengan model dan metode yang digunakan oleh setiap guru dalam jenjang pendidikan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, yang terjadi di SD Negeri Pasuruhan 1 yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta, Tulung, Misen, Pasuruhan, Mertoyudan, Magelang, Jawa Tengah 56172 pada siswa kelas IV yang masing-masing kelas berjumlah 21 siswa yang terdiri dari kelas IV A dan 21 siswa kelas IV B. Masing-masing kelas tersebut, ternyata terdapat kelas yang mengalami penurunan terhadap apresiasi sastra Wayang Pandawa terutama dalam pemahaman atau penguasaan konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dihasilkan dari kegiatan observasi yang dilakukan penulis pada bulan Maret 2017 pada waktu kunjungan ke SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang. Kurangnya penguasaan konsep di sekolah dasar ini dikarenakan penggunaan model dan metode pembelajaran yang cenderung *teacher centered,* sehingga menghasilkan produk siswa –siswi yang dituntut "tahu apa" lebih banyak. Artinya, siswa dikatakan berhasil atau standar ketuntasan terlampaui apabila para siswa tersebut mampu menjawab dan hafal informasi-informasi yang dibutuhkan. Ibarat uang logam, siswa hanya mendapat satu sisi uang logam, yaitu sisi "tahu apa". Sementara itu, apabila sudah diterapkan *student centered approach* menghasilkan produk siswa yang "tahu apa" dan "bisa apa". Kemampuan siswa akan lebih terasah pada pendekatan ini. Apabila diibaratkan uang logam, siswa akan mendapatkan dua sisi mata uang logam tersebut, yaitu "tahu apa" dan "bisa apa" (Chatib, 2016).

Kenyataan tersebut menjadi keprihatinan bagi kalangan pemerhati pendidikan, terlebih guru kelas yang sudah mengampu siswa-siswinya dalam kegiatan pembelajaran. Sebenarnya sekolah sudah melakukan usaha terkait

dengan penggunaan model dan metode pembelajaran selain metode ceramah, demonstrasi dan menghafal. Akan tetapi dilihat dari usaha yang dilakukan oleh guru masih dinyatakan belum berhasil dikarenakan penguasaan konsep masih belum dikuasai oleh siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 dan siswa cenderung masih bingung ketika ditanya oleh guru secara acak terkait dengan apresiasi sastra Wayang Pandawa. Oleh karena itu, untuk memberikan kemudahan bagi siswa dan guru di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang terkait dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa, maka usaha yang dapat dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Model pembelajaran ini, memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran Wayang Pandawa dan siswa akan cenderung aktif atau *student centered* serta tidak membuat guru bingung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija merupakan model pembelajaran aktif dan kreatif serta cocok jika diterapkan dalam pembelajaran apresiasi sastra Wayang Pandawa di kelas IV. Model pembelajaran *Quantum Teaching* ini merupakan model yang digunakan dalam rancangan penyajian dalam belajar yang dirangkai menjadi sebuah paket *multisensory*, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar (DePorter, 2012) Lain halnya dengan jurnal yang dikemukakan oleh (Supramono, 2016: 78) pembelajaran *Quantum* adalah salah satu model

pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek-aspek yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat disimpulkan berdasarkan pendapat diatas yaitu bahwa *Quantum Teaching* merupakan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang melibatkan siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Model pembelajaran ini tidak berdiri sendiri, melainkan menggunakan kombinasi tipe Tandur (tumbuhkan, alami, namai, demostrasikan, ulangi dan rayakan) dengan berbasis Kerja Palawija yang artinya Kecerdasan Jamak Pameran Larikan Wayang Inovasi Jawa.

Kecerdasan jamak atau *Multiple Intelligence* merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang dengan keberagaman dan kecerdasan yang berbeda-beda sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh setiap siswa. Menurut (Yaumi, 2013) kecerdasan juga dialami sebagai tingkat kinerja suatu sistem untuk mencapai tujuan. Teori ini menegaskan bahwa setiap orang memiliki semua kapasitas kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud disini sesuai dengan teori Gardner yaitu ada delapan kecerdasan diantaranya kecerdasan naturalis, logika matematika, kecerdasan linguistik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan visual-spasial. Sedangkan adanya pameran larikan wayang inovasi jawa yang dimaksud adalah capaian hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru dikelas dilakukan pameran atau *display* disetiap sudut kelas dengan hasil karya siswa berdasarkan kecerdasan yang dimiliki, supaya siswa akan lebih mudah

memahami penguasaan konsep Wayang Pandawa dengan mudah. Oleh karena itu, adanya kombinasi model pembelajaran teori *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija memfasilitasi siswa sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki dan tepat sasaran.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur menurut DePorter (Hendiyani, 2010) dalam Fitriani & Mulyani (2015) model pembelajaran ini cocok untuk mata pelajaran apapun, dan apapun tingkat kelasnya serta model ini menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat dalam setiap pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Ikasmayanti, 2016: 7-8) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Model pembelajaran dalam penelitian ini dapat dipahami bahwa proses belajar mengajar fisika pada materi getaran dan gelombang menggunakan model tersebut, dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Hal yang sama, penelitian (Rohmiyati, Dwi : 2015) bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar pada sub konsep system organisasi kehidupan di MTs IBNUL Qoyyim Putri. Penelitian yang dilakukan oleh Ikasmayanti, dkk dan Rohmiyati, Dwi adalah berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif dan motivasi serta hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Sementara penelitian penulis berfokus pada penguasaan konsep Wayang pandawa mata pelajaran apresiasi sastra bahasa Jawa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud melakukan kajian secara ilmiah tentang "penguasaan konsep Wayang Pandawa" untuk dikurangi melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija yang akan dilakukan di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang adalah:

1. Siswa kurang minat untuk mengikuti pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa terutama ketika guru menggunakan metode ceramah, sehingga siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu dibuktikan dengan hasil observasi saya pada kegiatan PKM bulan September 2017 di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.
2. Siswa kurang paham dengan materi apresiasi sastra Wayang Pandawa yang disampaikan oleh guru karena cenderung *teacher centered*. Hal itu dibuktikan ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa masih bingung.
3. Siswa tidak paham dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa, terutama ketika di dalam kelas terdapat keragaman kecerdasan siswa. Hal itu dibuktikan ketika diberikan soal secara acak oleh guru siswa masih sulit untuk membedakan penokohan Wayang pandawa.
4. Siswa tidak difasilitasi media pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kecerdasan masing-masing siswa. Sehingga siswa lebih cepat bosan

dalam mengikuti pembelajaran dari guru. Hal ini dibuktikan saat kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

5. Siswa merasa tidak dibimbing dan diarahkan saat pembelajaran, sehingga siswa enggan dan sering main sendiri dengan dunianya.
6. Siswa belum diberikan pembimbingan dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija yang akan memfasilitasi siswa dengan berbagai kecerdasan, sehingga penguasaan konsep Wayang Pandawa dapat dicapai dengan mudah sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat diuraikan rumusan masalah yaitu "Apakah model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija berpengaruh terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang?".

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang, yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta, Tulung, Misen, Pasuruhan, Mertoyudan,

Magelang, Jawa Tengah 56172 ini, diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis (akademis) dan manfaat praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis
    a. Untuk menambah khasanah keilmuwan wawasan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap terkait dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija.
    b. Untuk menambah khasanah keilmuwan wawasan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap terkait dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV.
2. Manfaat Praktis
    a. Salah satu rujukan dalam meningkatkan penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa.
    b. Salah satu rujukan dalam mengurangi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Konsep Wayang Pandawa merupakan salah satu dari bagian mata pelajaran Muatan lokal (Mulok) Bahasa jawa dengan kategori apresiasi sastra. Apresiasi bukanlah pengetahuan sastra yang harus dihafalkan, melainkan bentuk aktivitas jiwa. Artinya dalam mengapresiasi sastra siswa tidak hanya sekedar mengambil informasi yang berkaitan dengan isi atau mencari beberapa simpulan logis. Melalui apresiasi sastra, idealnya siswa mampu mengindra atau merasakan kehadiran pelaku, peristiwa, suasana, dan gambaran objek secara imajinatif. Hal ini sesuai dengan konsep yang akan dipelajari dalam apresiasi sastra di sekolah dasar dan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah terkonsep. Konsep dasar pembelajaran sastra pada mata pelajaran Bahasa Jawa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) secara substansial menunjukkan posisi pembelajaran sastra yang dapat dideskripsikan secara jelas dan operasional. Adapun tujuan umum dari pembelajaran sastra yaitu siswa mampu mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya sastra budaya bangsa sendiri. Selain itu, siswa dapat memperluas wawasan, budi pekerti serta kemampuan penguasaan konsep dengan memanfaatkan apresiasi sastra. Kemampuan siswa yang luas terkait dengan apresiasi sastra ini memiliki beberapa manfaat yang mampu menunjukkan adanya kaitan fungsional antara pendidikan dengan lingkungan

masyarakat. Kaitannya dengan lingkungan masyarakat ini yang akan bertindak sebagai wadah mencerdaskan siswa terkait suatu hal yang dilihat, dipahami, dan dirasakan dalam alur budaya Jawa dengan latar belakang kehidupan tempat tinggal siswa. Hal itu, diharapkan siswa dapat menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia, terutama masyarakat Jawa yang terkenal dengan adanya Wayang Pandawa. Ada beberapa prinsip yang dapat dijadikan pegangan dalam apresiasi karya sastra, salah satunya dalam materi Wayang Pandawa. Prinsip ini akan menentukan langkah dan ketercapaian pengajaran sastra Wayang Pandawa sesuai dengan indikator yang nantinya akan dijelaskan di bab ini.

1. Pengertian Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Penguasaan konsep wayang Pandawa memiliki pengertian yang dapat dijabarkan dari beberapa kata seperti penguasaan konsep, dan wayang Pandawa. Beberapa kata ini akan disusun satu kesatuan menjadi penguasaan konsep wayang Pandawa. Menurut (Dahar, 2011:4) penguasaan konsep sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan penguasaan konsep yang lebih komprehensif yaitu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Lain halnya dalam jurnal penelitian (Hermawanto, 2013: 67-76) penguasaan konsep tidak sekedar memahami secara sederhana, namun dapat pula dijabarkan sebagai kemampuan

mengerti, memahami, mengaplikasikan, mengklasifikasikan, mengeneralisasikan, mensintesis, dan menyimpulkan obyek–obyek. Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh diatas, dapat diketahui bahwa penguasaan konsep adalah suatu pemahaman yang dimiliki siswa dalam menganalisa dan mempelajari suatu hal dalam kehidupan sehari-hari dengan adanya sebuah indikator tertentu. Indikator penguasaan konsep yaitu seseorang yang dapat dikatakan menguasai konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, akan tetapi tidak mengubah makna yang ada di dalamnya. Penguasaan konsep ini memberikan gambaran secara luas dan menyeluruh dalam hal kognitif atau pengetahuan siswa yang mencakup semua ciri khas yang terkandung dalam suatu pengertian. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan apresiasi sastra sebagai wadah mencerdaskan bangsa, mengembangkan masyarakat dalam dimensinya.

Hal ini sinergis dengan pembelajaran wayang kelas IV yang merupakan gambaran penokohan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan bagian dari kebudayaan yang memusatkan diri pada proses belajar mengajar untuk membantu siswa dalam menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan mengahayati nilai nilai yang memiliki daya guna bagi diri sendiri, masyarakat dan negara sebagai unsur keseluruhan.

Gambaran penokohan wayang dapat dipahami dimasyarakat melalui pagelaran wayang. Melalui pagelaran ini dapat dipetik beragam nilai selain

nilai hiburan, akan tetapi kaitannya dengan penguasaan konsep siswa misalnya nilai yang bersifat filosofis-transedental. Dilihat dari gambaran tersebut wayang merupakan manifestasi dari gambaran sifat manusia dengan tingkah lakunya. Wayang merupakan sarana pendidikan moral yang sarat mengenai hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk serta menggambarkan semua karakter penokohan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia pewayangan. Cerita Wayang yang mengacu pada buku Mahabharata sangat banyak tokoh yang terlibat. Tokoh-tokoh tersebut menggambarkan kehidupan sikap dan perilaku tokoh di dunia ini. Terdapat tokoh yang baik hati, ada yang jahat, ada yang lemah lembut hatinya tapi kasar tingkahnya, ada yang licik, dan lain sebagainya. Sifat dari penokohan tersebut menggambarkan sifat yang beragam, namun dapat dipilah suatu hal yang baik untuk mendorong masyarakat menuju tatanan yang lebih baik. Terkait dengan karakter penokohan Wayang dengan berbagai karakternya, yang dibahas disini adalah Wayang Pandawa. Pandawa dalam (Junaidi, 2010: 25) merupakan tokoh penting dalam wiracarita Mahabharata, yaitu pertemuan besar di daratan Kurukshetra antara para Pandawa dengan Kurawa serta sekutu-sekutu mereka. Kisah tersebut menjadi kisah penting dalam wiracarita Mahabharata yang terdiri dari Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa. Tokoh Pandawa adalah anak Pandu, salah satu Raja Astinapura. Pandawa berjumlah lima dengan karakteristik yang berbeda. Menurut cerita, semua anak pandu ini merupakan penjelmaan dari dewa

tertentu yang memiliki nama lain. Mereka terdiri dari Yudhistira yang merupakan jelmaan dari Dewa Indra, yaitu Dewa Perang, sedangkan Nakula dan Sadewa merupakan pejelmaan dari dewa kembar Aswin, yaitu Dewa Pengobatan. Adapun penjelasan Wayang Pandawa yaitu:

a) Yudhistira

Yudhistira merupakan Pandawa yang paling tua. Sifat dari Ydhistira ialah bijaksana, tidak memiliki musuh, tidak pernah berdusta seumur hidup. Beberapa nama atau julukan lain untuk Yudhistira adalah sebagai berikut:

1) Puntadewa yang artinya derajat keluhurannya setara para dewa.
2) Yudhistira, yang mempunyai arti pandai memerangi nafsu pribadi.
3) Gunatalikrama, yang mempunyai arti pandai bertutur bahasa.
4) Samiaji, yang mempunyai arti menghormati orang lain seperti menghormati diri sendiri.

Yudhistira mempunyai sifat seperti tercermin dalam nama-nama julukannya. Sifatnya yang sangat menonjol adalah adil, sabar, jujur, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi.

b) Bima

Bima adalah putra kedua dari Dewi Kunthi dengan Pandu. Bima mempunyai arti mengerikan. Ciri-ciri sosok bima yaitu tinggi besar, badannya sangat kuat, lengannya panjang dan wajahnya seram. Meski penampilannya seram, namun hati Bima sangat baik. Bima sangat mahir

berperang menggunakan gada (pentungan besar). Senjatanya bernama Rujakpala. Bima dijuluki Werkudara karena seng makan.

c) Arjuna

Arjuna adalah anak ketiga Pandu dan Kunthi. Nama ini mempunyai arti bersinar, jujur di dalam wajah dan pikiran atau yang bercahaya. Arjuna merupakan anak yang tampan, gagah dan mempunyai kemampuan dalam berperang. Arjuna dikenal sebagi sosok Pandawa yang menawan parasnya dan lemah lembut budinya. Arjuna selain mempunyai wajah yang tampan, juga memiliki karakter yang mulia, berjiwa ksatria, imannya kuat, gagah berani, dan selalu berhasil membuat kemenangan sehingga dijuluki Dananjaya.

d) Nakula

Nakula merupakan putra kembar dari pasangan Pandu dan Dewi Madrim. Nakula merpakan penjelmaan dewa kembar bernama Aswin yaitu Pengobatan. Saudara kembarnya diberi nama Sadewa. Nakula sangat mahir memainkan pedang, Nakula memiliki paras yang tampan sekaligus tangguh dalam berperang.

e) Sadewa

Sadewa merupakan saudara kembar dari pasangan Pandu dan Madrim. Sadewa ahli dalam ilmu perbintangan dan astronomi. Ia merupakan pria yang bijaksana. Salah satu sifat Sadewa adalah selalu giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Sadewa juga disebut Sakadewa, dikisahkan memiliki kelebihan disbanding Nakula, yaitu lebih

> pandai, khususnya dalam ilmu perbintangan. Selain itu Sadewa jga pandai dalam hal ilmu peternakan sapi. Sadewa dikisahkan sebagai putra yang paling disayang Kunthi. (Lisbijanto 2013: 38)

Penokohan Wayang Pandawa yang sudah dibahas diatas masuk dalam mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa yang berkaitan dengan apresiasi sastra. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari Wayang Pandawa pada siswa kelas IV yaitu: 2. Mampu mengemukakan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh Wayang dengan bahasa yang santun. Sedangkan Kompetensi Dasar Wayang Pandawa pada siswa kelas IV yaitu 2.2 Menceritakan tokoh Wayang Puntadewa.

Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep Wayang Pandawa merupakan kemampuan siswa dalam memahami apresiasi sastra Wayang Pandawa, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dikatakan menguasai konsep apabila ia mampu mendefinisikan konsep, mengidentifikasi dan memberi contoh atau bukan contoh dari konsep, sehingga dengan kemampuan ini bisa membawa suatu konsep dalam bentuk lain yang tidak sama dengan buku teks. Terlebih dengan adanya penokohan Wayang Pandawa yang terdiri dari lima tokoh diantaranya Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa yang memberikan gambaran kepada manusia terkait dengan penokohan baik dan buruknya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tingkat Kognitif dalam Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Penguasaan konsep berkaitan erat dengan ranah kognitif (hasil belajar intelektual). Menurut (Sudijono, 2001: 49) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi (Abdullah, 2012: 19-30). Adapun penjelasan ranah kognitif dalam (Abdullah, 2012: 19-30) sebagai berikut:

1) Pengetahuan *(knowledge)*

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dengan taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat, sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan factual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, nama tokoh, pasal dalam undang-undang, dan nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Beberapa kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam sub-ranah ini antara lain: mengidentifikasi, memberi nama, menjodohkan, menyebutkan, menyusun daftar, memilih, menunjukkan, menggarisbawahi, dan mendefinisikan.

2) Pemahaman *(Comprehension)*

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari materi atau informasi yang disajikan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan penerjemah *(translating)* dari suatu bentuk informasi ke bentuk lainnya; penafsiran *(interpreting)* terhadap materi seperti menjelaskan atau meringkas; dan dengan membuat estimasi *(extrapolating)* mengenai kecenderungan di masa mendatang atas dasar informasi yang disajikan, seperti memprediksi konsekuensi atau efek. Beberapa kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam sub-ranah ini antara lain menjelaskan, merangkum, menyadur, memerkirakan, menguraikan, mengubah, meramalkan, menerangkan, merumuskan, memberi contoh, menyimpulkan, menggantikan.

3) Aplikasi *(application)*

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Aplikasi atau penerapan merujuk pada kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan konkret, seperti penerapan kaidah, metode, konsep, prinsip dan teori. Siswa diharapkan menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

4) Analisis *(analysis)*

Analisis diartikan sebagai kemampuan untuk memecah suatu materi, informasi atau data sesuai dengan komponen atau unsurnya sehingga struktur organisasinya dapat dipahami secara jelas. Kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen, suatu fakta, konsep, pendapat asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Apabila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Beberapa kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam sub-ranah ini adalah memisahkan, menghubungkan, membuat skema, menerima, memilih, membagi, menyisihkan, membandingkan, mempertentangkan.

5) Sintesis *(synthesis)*

Sintesis merupakan kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menjadi sesuatu yang baru. Sintesis menekankan adanya tingkah laku kreatif dengan tekanan utama pada formulasi struktur atau gaya yang baru. Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe yaitu kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan. Beberapa kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam sub-ranah ini antara lain mengkategorikan, menciptakan, merangkaikan, merancang, mengarang,

mendesain, mengatur, menghubungkan, mengkombinasikan, menyusun kembali, menyimpulkan, membuat pola.

6) Evaluasi *(evaluation)*

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk membuat keputusan penilaian *(value judgment)* terhadap suatu hal seperti pernyataan, laporan penelitian, dan sebagainya, untuk tujuan tertentu. Keputusan tersebut harus didasarkan pada kriteria internal (seperti organisasi), dan kriteria eksternal (seperti kesesuaiannya dengan tujuan). Beberapa kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam sub-ranah ini antara lain melukiskan, mengevaluasi, menafsirkan, menguraikan, mendukung, mengeritik, membuktikan, membahas, membedakan, menyokong, menyimpulkan, memberikan argumentasi memilih antara, memperbandingkan, menolak.

Berdasarkan ranah kognitif yang sudah dijelaskan di atas, penguasaan konsep memiliki hubungan erat dengan tingkat kognitif siswa yang dikategorikan dari tingkat C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis) dan C6 (evaluasi). Terlebih lagi dengan tingkat kognitif dalam penguasaan konsep Wayang pandawa yang membutuhkan suatu proses pemikiran dari hasil belajar yang dilalui melalui implementasi kehidupan sehari-hari dan menghasilkan suatu hasil belajar siswa sebagai ketercapaiannya, memiliki indikator ketercapaian yang dapat dilihat berdasarkan Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Penguasaan Konsep

Aspek yang diukur (indikator)	**Level Ranah Kognitif**
Mengamati gambar tokoh Wayang Puntadewa	C2
Menyebutkan keluarga Puntadewa (istri, anak, dan saudara)	C1
Menjelaskan nama negaranya	C2
Menjelaskan ajian yang dimiliki	C2
Menceritakan kisah Puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina	C3

3. Cara Memperoleh Konsep Wayang Pandawa

Menurut Ausubel dalam (Dahar & Willis, 2011: 63) konsep-konsep diperoleh dengan dua cara, yaitu formasi konsep *(Concept Formation)* dan asimilasi konsep *(Concept Assimilation).* Formasi konsep terutama merupakan bentuk perolehan konsep-konsep sebelum siswa masuk sekolah.

1) Formasi Konsep

Formasi konsep merupakan proses induktif. Aturan ini anak yang belajar dihadapkan pada sejumlah contoh-contoh dan non contoh dari konsep tertentu. Melalui proses diskriminasi dan abstraksi, ia menetapkan suatu aturan yang menentukan kriteria untuk konsep itu.

2) Asimilasi Konsep

Asimilasi konsep bersifat deduktif. Untuk memperoleh konsep-konsep melalui proses asimilasi, orang yang belajar harus sudah memperoleh definisi dari konsep-konsep itu. Sesudah definisi dari konsep disajikan, konsep itu di ilustrasikan dengan memberikan contoh-contoh atau deskripsi-deskripsi verbal dari contoh-contoh. Ini biasanya disebut belajar konsep sebagai aturan atau contoh.

Berdasarkan uraian materi cara perolehan konsep dari Ausubel tersebut, dapat diketahui bahwa cara memperoleh konsep pada individu dibedakan menjadi dua yaitu sebelum sekolah dan sesudah sekolah. Pada tahap sebelum sekolah, cara memperoleh konsep pada anak bersifat induktif (khusus-umum) yaitu anak mengamati contoh-contoh kemudian baru membentuk konsep. Sedangkan cara memperoleh konsep sesudah sekolah yang bersifat deduktif (umum – khusus) yaitu anak diberi konsep baru kemudian memberikan contoh.

Sehingga dapat dikatakan bahwa konsep Wayang pandawa dapat dipahami sebelum sekolah dan sesudah sekolah dengan cara visual-spasial dari anak pada saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Contohnya pertunjukan Wayang, dan pementasan di masyarakat yang merupakan wujud dari implementasi masyarakat terhadap budaya lokal, dan pendidikan di sekolah yang mencantumkan materi pembelajaran Bahasa jawa terkait dengan Wayang pandawa. Itulah gambaran cara memperoleh konsep Wayang pandawa.

4. Tingkat Pencapaian Konsep Wayang Pandawa

Terdapat empat tingkat pencapaian konsep yang dikemukakan oleh Klausmeier dalam Dahar (2011: 88), yaitu:

1) Tingkat konkret

Seseorang telah mencapai konsep pada tingkat konkret, apabila orang itu telah mengenal suatu benda yang telah dihadapi sebelumnya. Pencapaian tingkat konkret, siswa harus dapat memperhatikan benda itu,

dan dapat membedakan benda itu dari stimulus-stimulus yang ada di lingkungannya. Selanjutnya ia harus menyajikan benda itu sebagai suatu gambaran mental, dan menyimpan gambaran mental itu.

2) Tingkat identitas

Tingkat ini individu sudah dapat merespon rangsangan baru berdasarkan konsep-konsep rangsangan sejenis yang telah dikenal sebelumnya.

3) Tingkat klasifikatoris

Tingkat ini seorang individu akan tampak untuk mengenal kesetaraan dua atau lebih rangsangan yang berbeda dari kelas yang sama, walaupun pada saat itu belum dapat menentukan kriteria atribut atau menentukan nama konsep rangsangan tersebut.

4) Tingkat formal

Tingkat ini, individu sudah memiliki kemampuan untuk menentukan atribut-atribut yang membatasi konsep suatu rangsangan, dengan begitu pada tingkat ini mereka mampu mengkonsep, mendeskripsikan, memberi nama atribut-atribut dan mengevaluasi rangsangan.

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan dari Klausmeier di atas, diketahui bahwa ada empat tingkatan pencapaian konsep yaitu tingkat konkret, identitas, klasifikatoris, dan formal. Pada tingkat konkret, orang telah mengenal suatu benda yang telah dihadapi sebelumnya. Pada tingkat identitas, individu telah dapat merespon rangsangan baru berdasarkan konsep-konsep rangsangan sejenis yang telah dikenal sebelumnya.Pada tahap

klasifikatoris, individu telah dapat mengenal kesetaraan dua atau lebih rangsangan yag berbeda dari kelas yang sama. Sedangkan pada tahap formal, individu sudah memiliki kemampuan untuk mengkonsep, mendeskripsikan, memberi nama atribut-atribut dan mengevaluasi rangsangan.

Hal itu pada tingkat identitas pengenalan Wayang pandawa, siswa mampu mencapai tingkatnya sesuai dengan tingkat pencapaian yang diawali dengan merespon rangsangan baru yang terdapat disekitar, mengenal kesetaraan berbagai rangsangan dari kelas yang sama maupun berbeda, kemudian siswa mampu membuat konsep, mendeskripsikan, serta memberikan gambaran secara tertulis maupun tidak tertulis. Sehingga ketika seorang guru bertanya mengenai sejauh mana penguasaan konsep yang telah dicapai, maka siswa akan lebih mudah menjawab dan mampu mengimplementasikan di lingkungannya.

B. Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija

1. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model pembelajaran menurut (Huda, 2013) merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran diruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Menurut (Sagala, 2017: 29) model adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Sedangkan menurut tokoh yang satu ini yaitu dari (Trianto,

2012) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian atau konsep yang dibuat untuk melakukan kegiatan pembelajaran,. Adapun pembelajaran yang dilakukan tidak hanya di dalam kelas, melainkan diluar kelas atau dalam kesempatan tertentu asalkan terdapat rencana yang disusun secara konseptual.

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas Supercamp yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Luzanov), *Multiple Intelligence* (Gardner), *Neuro-Linguistik Programming* (Ginder dan Bandler), *Experiental Learning* (Hanh), *Socratic Inquiry, Cooperative Learning* (Johnson and Johnson), dan *Elemen of Effective Intruction* (Hunter) (Nata, 2009: 231).

Menurut De Porter (2015: 179) *Quantum Teaching* adalah konsep yang menggunakan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, melalui pemaduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan. *Quantum Teaching* menjadikan segala sesuatu berarti dalam proses belajar mengajar, setiap kata, pikiran, tindakan asosiasi, dan sampai sejauh mana merubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran.

Pendapat para tokoh tersebut tentunya berbeda, akan tetapi memiliki maksud dan tujuan yang sama yaitu bahwa *Quantum Teaching* merupakan

suatu konsep metodologi yang mencakup semua kebutuhan anak dalam kegiatan belajar-mengajar yang aktif dan menyenangkan serta dapat menjadikan penyampaian seorang pendidik lebih efektif dan efesien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Latar belakang Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dimulai di SuperCamp, sebuah program percepatan *Quantum Learning* yang ditawarkan oleh *Learning Forum*, yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi (Porter, 2010). Seiring perkembangannya model *Quantum Teaching* banyak menjadi sumber kajian tentang pengembangan pembelajaran baru yang menyenangkan. Menurut Sriudin (2010) *Quantum Teaching* adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas *SuperCamp.*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* bersumber pada *Quantum Learning* yaitu penggabungan teori-teori pendidikan terkemuka yang kemudian di uji cobakan kepada siswa-siswi melalui program *SuperCamp* yaitu program menginap selama dua belas hari, namun siswa-siswi mulai usia Sembilan hingga dua puluh empat tahun memperoleh kiat-kiat yang membantu mereka dalam mencatat, menghafal, membaca cepat, menulis, berkreativitas, berkomunikasi, dan membina hubungan kiat-kiat yang meningkatkan kemampuan mereka menguasai segl hal dalam kehidupan. Hasil dari uji coba

tersebut, ternyata *Quantum Teaching* mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai segala hal dalam kehidupan.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Quantum Teaching* Tipe Tandur

Menurut DePorter (2012: 39), terdapat langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Quantum Teaching* yang terdiri dari enam fase atau langkah dan tercermin dalam istilah Tandur. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur, sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah-langkah Model Tandur

No	Langkah Pembelajaran	Penjelasan Pembelajaran
a.	T = Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tahu siswa dalam bentuk "Apakah Manfaatnya BagiKu" (Ambak). Menumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa dalam suasana relaks, menumbuhkan interaksi dengan siswa, memasuki ke alam pikiran siswa dan membawa alam pikiran siswa ke alam pikiran guru.
b.	A = Alami	Unsur alami akan mendorong hasrat alam otak untuk "menjelajah". Menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.
c.	N = Namai	Siswa melalui pengalaman belajar pada kompetensi dasar tertentu, siswa diajak untuk menulis di kertas, menamai apa saja yang telah siswa peroleh, contohnya siswa membuat mind mapping dengan memberi nama penokohan Wayang Pandawa.

Tabel 3. Lanjutan Langkah-langkah Model TANDUR

No	Langkah Pembelajaran	Penjelasan Pembelajaran
d.	D = Demonstrasikan	Siswa mengalami belajar akan sesuatu, memberi kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan kemampuannya. Siswa akan mampu mengingat 90 % jika siswa itu mendengar, melihat, dan melakukannya. Melalui pengalaman belajar siswa akan mengerti dan mengetahui bahwa dia memiliki kemampuan dan informasi yang cukup.
e.	U = Ulangi	Pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa "Aku tahu bahwa aku tahu itu!"
f.	R = Rayakan	Perayaan adalah ekspresi dari kelompok seseorang yang telah berhasil mengerjakan sesuatu tugas atau kewajiban dengan baik, Contohnya adalah mengucapkan dengan memberikan tepuk tangan atau reward kepada tim terkompak, tercepat.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* yang diterapkan dalam pembelajaran Wayang Pandawa mempnyai beberapa kelebihan dan ciri khas tersendiri yang sangat unik dan jarang dimiliki oleh model pembelajaran yang lainnya. Hal itu karena model ini mengemas dan menyuguhkan dan memfasilitasi aspek pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mengasikkan, efektif dan efisien. Menurut A'la (2010: 41-42), ada empat keunggulan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang cukup menonjol diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Adanya unsur demonstrasi dalam pengajaran. Pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan kesempatan yang luas pada seluruh siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam tahapan-tahapan kajian yang

terdapat suatu mata pelajaran. Demonstrasi dalam pengajaran ini dilakukan oleh siswa setelah siswa membuat suatu produk atau mengerjakan tugas di LKS *Multiple Intellgence* yang telah diselesaikan siswa berdasarkan dengan kecerdasan yang dimilikinya. Kegiatan ini diminati siswa dikarenakan semua siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran *(student centered).*

b. Adanya kepuasan pada diri anak. Hal ini ditunjukkan dengan eksplorasi setiap siswa tidak dibatasi dan guru memberikan fasilitas atau bertindak sebagai fasilitator sesuai kebutuhan belajar siswa. Kepuasan diri ini tidak hanya pembebasan atau eksplorasi pengetahuan saja, melainkan adanya sebuah *reward* atau hadiah yang diberikan kepada siswa apabila siswa unggul dalam kelas atau kelompok tertentu pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Ada unsur pemantapan dalam menguasai materi atau suatu keterampilan yang diajarkan. Pemantapan dapat dikuasi melalui pengulangan dan pembahasan isi LKS *Multiple Intelligence.* Unsur pemantapan ini didukung dengan adanya *display* kelas yang sudah di *desain* oleh siswa dan guru dengan memanfaatkan produk yang sudah dibuat oleh siswa sesuai dengan LKS *Multiple Intelligence.* Hasil *display* itu diberikan penghargaan dan catatan untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran dan memiliki motivasi untuk selalu belajar di lingkup tertentu.

d. Adanya unsur kemampuan dalam merumuskan temuan yang dihasilkan anak, dalam bentuk konsep, teori, model, dan sebagainya. Temuan yang dimaksud adalah contoh aplikasi dan implementasi dari pembelajaran Wayang pandawa melalui pembuatan suatu produk. Produk yang dihasilkan sebagai contoh adalah *Puzzle* Wayang Pandawa yang sudah dibuat siswa, Wayang-wayangan Pandawa, Jodoh Aji-Ajiku, Peta Konsep Wayang Pandawa, dan Lakon Puntadewa. Adanya beberapa contoh tersebut, menggambarkan bahwa siswa masuk dalam dunia guru untuk belajar bersama-sama menemukan suatu konsep baru dan mudah dipahami serta diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain kelebihan model pembelajaran yang sudah diungkapkan oleh A'la (2010: 41-42), menurut Sunandar (2012: 56) selain kelebihan dari model pembelajaran *Quantum Teaching,* juga memiliki kekurangan yaitu:

a. Memerlukan persiapan yang matang bagi guru dan lingkungan yang mendukung.
b. Memerlukan fasilitas yang memadai.
c. Model ini banyak dilakukan di luar negeri sehingga kurang beradaptasi dengan kehidupan di Indonesia.
d. Kurang dapat mengontrol siswa.

5. Prinsip-Prinsip *Quantum Teaching*

Model pembelajaran yang hendak diterapkan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik, efektif, dan menyenangkan, tentunya didasari dengan prinsip dan aturan yang terdapat dalam model

pembelajaran tersebut. Prinsip tersebut yang akan mengarahkan kepada seorang pendidik mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal. Adapun dalam model pembelajaran *Quantum Teaching* memiliki beberapa prinsip yang harus diketahui oleh seorang guru. Menurut De Porter (2012:36), prinsip-prinsip *Quantum Teaching* ada lima. Prinsip-prinsip tersebut akan diuraikan di bawah ini:

a. Segalanya berbicara

Segalanya berbicara mulai dari lingkungan kelas hingga gerakan tubuh mengirimkan pesan tentang belajar yang akan disampaikan dalam pembelajaran seperti gesture, mimik wajah yang menggambarkan itu semua. Gerakan tubuh dapat dijadikan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya guru yang berhak berbicara, akan tetapi siswa juga mempunyai hak untuk bicara mengenai sesuatu yang dilihat sesuatu yang dirasakan, dan segala sesuatu yang sesuai dengan indera dalam tubuhnya. Hak siswa berbicara untuk saling berargumentasi dan bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan.

b. Segalanya Bertujuan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa harus mempunyai tujuan dalam suatu pembelajaran. Seorang guru harus memiliki tujuan yang jelas dalam menyusun materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa. Siswa juga akan mengetahui apa tujuan dari mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini agar guru maupun

siswa tidak melenceng dari tujuan utama melakukan proses pembelajaran suatu materi.

c. Pengalaman Sebelum Pemberian Nama

Proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka pelajari, karena otak manusia berkembang yang akhirnya menggerakkan rasa ingin tahu. Siswa diharapkan mampu menggali atau mengeksplor sesuatu yang dialaminya. Seorang guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi diawal pelajaran yang kemudian siswa akan berfikir mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

d. Mengukur Setiap Usaha

Pengukuran terhadap hasil usaha yang dilakukan oleh setiap anak adalah kewajiban dari seorang guru saat melakukan proses pembelajaran dikelas. Hal ini dilakukan untuk memberikan semangat dan meningkatkan motivasi anak terhadap usaha yang sudah dilakukan untuk dikembangkan ke usaha yang akan terjadi diwaktu yang akan datang. Sehingga siswa akan merasa dihargai dengan hasil karya atau pendapat yang sudah diutarakan baik melalui lisan atau tulisan. Meskipun jawaban atau pertanyaan yang diutarakan oleh siswa kurang tepat. Akan tetapi mereka pantas untuk mendapatkan pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

e. Jika Layak Dipelajari, maka Layak pula Dirayakan

Segala sesuatu yang dipelajari berdasarkan sudut pandang setiap orang pasti memiliki hasil yang layak untuk kemenangan dalam dirinya. Begitu pula dalam hal ini, merayakan atas keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan dengan baik oleh guru, maka siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik pula. Pertanyaan memberikan umpan balik *(feedback)* mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Seorang pendidik memberikan pujian kepada siswa yang aktif berinteraksi pada saat pelajaran, baik bertanya mapun menjawab pertanyaan tentang materi yang akan disampaikan. Penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat membantu siswa belajar dengan baik dan menumbhkan motivasi belajar. Model pembelajaran *Quantum Teaching* melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan dan bahasa tubuh. Pembelajaran yang menarik dan meriah tidak akan membuat bosan saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tentunya membuat siswa tertarik dan menyukai alur pembelajaran yang sedang berlangsung dari awal sampai akhir pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

6. Pengertian Kerja Palawija (Kecerdasan Jamak Pameran Larikan Wayang Inovasi Jawa)

Kata Kerja merupakan sebuah kata yang merupakan singkatan dari Kecerdasan Jamak atau *Multiple Intelligence.* Menurut Gardner (Amstrong, 2013: 7) mendefinisikan kecerdasan atau intellegensi adalah kemampuan

untuk memecahkan masalah, menghasilkan suatu produk tertentu dalam berbagai kondisi *(setting)* dan situasi pembelajaran yang nyata perlu diperhatikan penekanan terhadap kemampuan untuk memecahkan masalah, karena menurut Gardner seseorang baru boleh dikatakan cerdas, apabila sepanjang kehidupannya itu mampu memecahkan dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya *(problem solving)* dalam berbagai kondisi.

Multiple Intelligence menurut (Chatib, 2014: 130-131) adalah sebuah teori kecerdasan yang sangat terbuka dan menghargai potensi individu sekecil apapun. Seseorang mempunyai delapan kecerdasan jika dalam aktivitasnya sudah memunculkan prestasi yang mempunyai *benefit* (daya manfaat), sekecil apapun. *Multiple Intelligence* adalah kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan kemampuan untuk berpikir abstrak. Kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat dan belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan. Kecerdasan juga dialami sebagai tingkat kinerja suatu system untuk mencapai tujuan (Yaumi, 2013:9).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dimengerti bahwa *multiple Intelligence* adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang dengan keberagaman dan kecerdasan yang berbeda-beda sesuai karakteristik peserta didik yang terdiri dari kecerdasan matematis-logis , kecerdasan linguistik,

kecerdasan spasial-visual, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Kecerdasan tersebut hanya saja bekerja dengan cara yang berbeda-beda, tetapi berfungsi bersama-sama secara khas dalam diri seseorang.

Teori *Multiple Intelligences* Gardner membagi kecerdasan manusia menjadi delapan jenis, antara lain yaitu:

a. Kecerdasan Logika- Matematika

Menurut Lwin (2008: 42) yang menyatakan bahwa kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan untuk menangani bilangan, peng-kategorian, perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Peserta didik dengan kecerdasan logis matematis tinggi cenderung menyenangi kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadinya sesuatu. Ia menyenangi berpikir. Secara konseptual, misalnya menyusun hipotesis dan mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya. Peserta didik semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan tinggi dalam menyelesaikan problem matematika. Apabila kurang memahami, mereka akan cenderung berusaha untuk bertanya dan mencari jawaban atas hal yang kurang dipahaminya itu. Mereka juga sangat menyukai berbagai permainan yang banyak melibatkan kegiatan berpikir aktif diantaranya bermain catur dan bermain teka-teki. Oleh karena itu, seseorang yang memiliki kecerdasan logis matematis yang tinggi akan terampil dalam melakukan hitungan atau

kuantifikasi, mengemukakan proposisi dan hipotesis dan melakukan operasi matematis yang kompleks.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logic-mathematis adalah kemampuan seseorang dalam berpikir secara aturan logika dan mengenal pola-pola angka untuk memecahkan suatu masalah serta lebih tertarik dengan suatu percobaan atau penelitian yang berkaitan dengan sesuatu hal yang menantang.

b. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan Linguistik merupakan kapasitas menggunakan bahasa untuk menyampaikan bahasa, menyampaikan pikiran dan memahami perkataan orang lain, baik secara lisan maupun tertulis. Spesifikasi kecerdasan linguistik dapat dilihat dari kejadian-kejadian disekitar kita, baik dari usia anak kecil hingga dewasa. Kecerdasan linguistik dapat dipupuk dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui model pembelajaran dikelas seperti diskusi, tanya jawab.

Melihat proses pembelajaran seperti itu mengindikasikan bahwa seseorang yang dalam diskusi dan tanya jawab, siswa tersebut mampu bersilat lidah, jika berargumentasi dalam kelompok dia mahir, dan dapat meyakinkan serta secara efektif mampu memahami, meringkas, dan menafsirkan atau menerangkan permasalahan dengan sangat kuat, maka dapat dikatakan bahwa anak tersebut memiliki bekal kecerdasan bahasa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik adalah kemampuan dalam menggnakan bahasa dan kata-kata secara efektif dan

mampu memahami setiap rangkaian bahasa yang disajikan, baik lisan maupun tulis.

c. Kecerdasan Visual-Spasial

Menurut Prasetyo (2010: 57) kecerdasan *visual – spasial* adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak. Jika anda memiliki kecerdasan visual – spasial yang berkembang dengan baik maka Anda mempunyai kapasitas mengelola gambar, bentuk, dan ruang tiga dimensi dengan aktivitas utama mengenali bentuk, warna, dan ruang serta menciptakan gambar secara metal maupun realistis. Menurut Safaria (2010:18); kecerdasan *visual spasial* akan menunjukkan kemampuan anak dalam memahami persfektif ruang dan dimensi.

Menurut Gardner (dalam Amrstrong, 2013: 7); kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya, sebagai dekorator interior, arsitek, seniman, atau penemu). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dalam memahami dan mengaplikasikan objek gambar, warna, garis, bentuk, ruang serta hubungan antar unsur tersebut kedalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan adanya kemampuan tersebut lebih memudahkan siswa yang memiliki kecerdasan visual spasial dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal adalah kapasitas untuk berfikir untuk musik, seperti mampu mendengar, mengenal, mengingat,dan bahkan memanipulasi pola-pola musik. (Baum,Viens, dan Slatin 2005 dalam (Yaumi, 2012: 34)). Kecerdasan musikal ialah kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada titi nada, melodi, ritme, dan nada. Musik tidak hanya dipelajari secara auditori, tapi juga melibatkan semua fungsi pancaindra. Kecerdasan ini juga mencakup kemampuan menciptakan dan mengekspresi irama, pola nada serta apresiasi bentuk-bentuk ekspresi musical. Bahkan menurut (Wulan, 2011: 72) kecerdasan music dapat diperoleh oleh anak pada saat di kandungan, karena music dapat dipercaya menjadi satu-satunya hal yang dapat dijadikan sebagai media bagi janin untuk berkomunikasi dengan dunia luar dan dengan music, janin dpat dibantu mempersiapkan diri menghadapi dunia saat dilahirkan nanti.

e. Kecerdasan Kinestetik

Menurut Yaumi (2012: 105) Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau membuat sesuatu. Menurut (Amstrong, 2013: 7). Kinestetik-tubuh adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan- perasaan (misalnya,sebagai aktor, pemain pantomime, atlet atau penari) dan kelincahan dalam menggunakan tangan seorang untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (misalnya sebagai pengrajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah). Sedangkan

menurut Nurul Wahida (2016: 179) Kecerdasan jasmani kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan tubuh seseorang dengan terampil.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu.

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk melihat, merasakan, dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi serta perasaan terhadap orang lain. Siswa dengan kecerdasan interpersonal memahami proses belajar mengajar dengan interaksi dengan orang lain secara efektif (Chatib & Said, 2012: 93). Sedangkan menurut (Amstrong, 2013: 4) kecerdasan interpersonal meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat dan kemampuan membedakan berbagai macam tanda interpersonal dari orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang dengan kemampuan baik dalam bekerjasama dengan orang lain, serta mampu memahami perasaan orang lain dan memberikan umpan balik.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri. Kecerdasan interpersonal tercermin dalam

kesadaran yang mendalam terhadap perasaan batin. Kecerdasan ini meliputi kemampuan memahami diri dengan akurat, kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamental dan keinginan serta kemampuan disiplin diri dan menghargai diri sendiri.

h. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali eksistensi satu spesies, memetakan hubungan antara beberapa spesies, meliputi kepekaan pada fenomena alam lainnya (formasi awan,gunung), membedakan benda tak hidup dan kemampuan merasakan bentuk-bentuk serta menghubungkan elemen-elemen yang ada di alam (Sujiono, 2010: 194) Siswa yang memiliki kecerdasan naturalis akan cenderung senang mengobservasi lingkungan lam, dan tertarik dengan dunia luar yang sangat luas dan berpengaruh pada kemampuan imajinasi siswa tersebut.

Sedangkan Palawija (Pameran Larikan Wayang Inovasi Jawa) merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh guru, setelah guru memberikan materi terkait dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kecerdasan Jamak atau *Multiple Intelligence.* Pameran yang dimaksud disini yaitu penampilan atau *display* hasil belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran terkait dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa. *Display* hasil belajar siswa ditampilkan di sekitar kelas untuk ditunjukkan kepada siswa yang lain sekaligus sebagai mading (majalah dinding) yang senantiasa

dibaca dan diingat terkait dengan materi tersebut. Adanya *display* hasil belajar tidak hanya satu macam hasil belajar saja. Melainkan pameran yang disuguhkan adalah beberapa pameran larikan Wayang yang sudah dibuat dan dikemas oleh siswa berdasarkan kecerdasan yang dimilikinya yaitu *Multiple Intelligence*. Sehingga akan membuat lingkungan kelas dapat berbicara sesuai dengan prinsip Tandur.

Pameran atau *display* kelas yang disuguhkan oleh siswa dan guru tidaklah menjadi beban guru, justru sebaliknya *display* kelas akan meningkatkan kualitas belajar sambal melakukan *learning by doing). Display* kelas dalam bukunya (Chatib, 2015: xiv-xv) semata-mata memiliki tujuan yaitu:

1) Barometer kreativitas guru

   Display kelas dapat menjadi barometer kreativitas guru dalam mengajar di kelas. Penelitian ini yang dijadikan bahan kreativitas adalah produk siswa terkait dengan Wayang Pandawa.

2) Kualitas mengajar guru

   Kualitas mengajar guru, selain menguasai kemampuan pedagogic, juga berdasarkan kemampuan manajemen kelas dan produk belajar yang tidak kalah penting. Hal ini dikarenakan lebih mudahnya ilmu pengetahuan yang masuk apabila ditampilkan dalam bentuk visual-spasial di lingkungan kelas.

3) Pemacu belajar siswa

Display kelas dapat memacu siswa secara optimal untuk belajar dan menghasilkan karya dikarenakan mereka tahu bahwa karyanya akan ditampilkan. Membiasakan siswa untuk berani *performance* sangat baik dalam proses belajar. Karya ini yang akan memberikan keindahan di kelas dikaenakan banyak produk yang dihasilkan dengan kecerdasan yang beragam *(Multiple Intelligence).*

4) Keberanian untuk tampil

Keberanian ini dipupuk dari produk yang ditampilkan oleh siswa. Seperti halnya karya siswa dilihat oleh banyak orang, kemudian diberikan apresiasi oleh orang yang melihat. maka hal ini *display* kelas dapat melatih siswa untuk berani tampil dan kritis akan hasil kerja mereka.

5) Melatih kepekaan estetika

Estetika biasanya tereduksi dalam pembelajaran yang menjenuhkan dan membosankan. *Display* kelas meningkatkan rasa estetika siswa dikarenakan setiap diberikan tugas oleh guru kemudian dilakukan *display* kelas, maka rasa jenuh akan hilang dan materi akan terekam oleh siswa selama siswa berada dalam lingkungan kelas tersebut, bahkan dapat teringat sepanjang waktu.

6) Barometer kerjasama guru dan siswa

Display kelas dapat menjadi alat ukur keberhasilan guru dan siswa dalam melakukan kerjasama dalam kegiatan belajar-mengajar yang berbeda dari kelas yang lain.

7) Sebagai bahan promosi

Display kelas dapat dijadikan bahan promosi atau etalase (*showcase)* sekolah secara visual bagi masyarakat: dalam bentuk pameran produk, yang diselenggrakan setiap semester atau setiap tahun. Sekolah akan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat jika pameran produk ini disajikan secara professional.

Oleh karena itu, Kerja Palawija merupakan basis yang digunakan dalam model pembelajaran *Quantum Teaching*. Prinsip yang terdapat dalam model pembelajaran ini menyatakan bahwa segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, mengukur setiap usaha, jika layak dipelajari, layak pula dirayakan. Prinsip-prinsip tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk mengemas suatu model pembelajaran yang memfasilitasi semua kebutuhan siswa (satu untuk semua). Dilihat dari prinsip segalanya berbicara, berarti segala sesuatu yang ada di sekitar siswa dan guru mampu untuk digunakan sebagai kegiatan belajar-mengajar, segalanya bertujuan berarti tidak mungkin apabila semua yang ada di alam ini diciptakan tanpa tujuan, pasti semuanya memiliki tujuan. Dilihat dari jika layak dipelajari layak pula untuk dirayakan,

maksudnya disini segala sesuatu yang dipelajari oleh siswa dan guru pantas untuk dirayakan secara bersama.

Prinsip tersebut tidak terlepas dengan adanya Tandur (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan) yang mendukung terciptanya pameran larikan Wayang inovasi Jawa berdasarkan kecerdasan siswa yang beragam. Adanya kecerdasan yang beragam *Multiple Intelligence* memberikan gambaran luas untuk menghargai setiap kecerdasan dan hasil belajar yang akan di tampilkan *(display)* kelas.

7. Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur berbasis Kerja Palawija

Quantum Teaching adalah ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas Supercamp yang diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Luzanov), *Multiple Intelligence* (Gardner), *Neuro-Linguistik Programming* (Ginder dan Bandler), *Experiental Learning* (Hanh), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning* (Johnson and Johnson), dan *Elemen of Effective Intruction* (Hunter). *Quantum Teaching* dimaksudkan untuk menjadi sahabat yang senantiasa siap membantu siswa dengan memperhatikan semua kecerdasan yang berbeda pada setiap siswa. Model pembelajaran ini multikecerdasan yang memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan, mengaktifkan, meramaikan, menghargai dan multifungsi.

Quantum Teaching tipe Tandur berbasis Kerja Palawija adalah suatu inovasi model pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Model

pembelajaran ini menekankan pada prinsip Tandur (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) yaitu suatu langkah pembelajaran yang menyenangkan dengan mengakses siswa sesuai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Model ini, memiliki kelebihan lain yaitu dengan adanya Kerja Palawija atau Kecerdasan Jamak /*Multiple Intelligence* pameran larikan Wayang inovasi Jawa. Kerja Palawija ini didasarkan pada ketercapaian siswa terutama dalam menghasilkan suatu produk Wayang Pandawa yang sudah dibuat berdasarkan kecerdasan yang dimiliki, kemudian di pamerkan atau *display* hasil belajar siswa di lingkungan tersebut. Adanya *display* hasil belajar tersebut, akan memberikan semangat kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan konsep Wayang Pandawa, inovasi, dan kreativitas anak dalam segala bidang. Adapun perbedaan Model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija dengan model *Quantum Teaching* tipe Tandur adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Perbedaan Model *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija dengan Model *Quantum Teaching* tipe Tandur

No	Fase	Model *Quantum Teaching* tipe Tandur	Model *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija
a.	T= Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat siswa dalam bentuk "Apakah Manfaatnya Bagi Ku" (Ambak). Menumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa, dalam suasana relaks, menumbuhkan interaksi dengan siswa, memasuki ke dunia siswa dan membawa dunia siswa ke dunia guru.	Minat siswa ditumbuhkan dalam bentuk "Apakah Manfaatnya BagiKu (Ambak) dengan cara memberitahukan manfaat materi yang akan dipelajari tentang Wayang Pandawa.
b.	A= Alami	Unsur alami akan mendorong kemauan alami otak untuk "menjelajah". Menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh mereka dengan aplikasi pembuatan Wayang Pandawa.
c.	N= Namai	Melalui pengalaman belajar pada kompetensi dasar tertentu, siswa diajak untuk menulis di kertas, menamai apa saja yang telah siswa peroleh	Guru menyediakan kata-kata kunci, konsep, rumus, yang merupakan materi utama yang menjadi pesan pembelajaran.
d.	D= Demonstrasikan	Seswa mengalami belajar tentang sesuatu hal, memberi kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan kemampuannya. Siswa akan mampu mengingat 90 % apabila siswa itu mendengar, melihat dan melakukannya.	Guru menyediakan kesempatan bagi siswa untuk dapat menunjukkan kemampuannya melalui praktek membuat Wayang sesuai keberagaman siswa berbasis Kerja *(*Kecerdasan Jamak*/Multiple Intelligence)*
e.	U= Ulangi	Pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa tahu yang tinggi.	Guru menunjukkan kepada siswa cara-cara mengulang materi dan menegaskan bahwa mereka benar-benar tahu akan apa yang dipelajari sifat Wayang Pandawa.

Tabel 5. Lanjutan Perbedaan Model *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija dengan Model *Quantum Teaching* tipe Tandur

No	Fase	Model *Quantum Teaching* tipe Tandur	Model *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija
f.	R= Rayakan	Merayakan adalah cara yang dilakukan oleh guru dan siswa terkait hasil belajaryang telah berhasil dicapai dengan baik.	Guru memberikan pengakuan atas upaya yang telah dilakukan siswa dalam menampilkan penyelesaian, partisipasi, pemerolehan keterampilan, dan ilmu pengetahuannya melalui Palawija (Pameran Larikan Wayang Inovasi Jawa)

8. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur berbasis Kerja Palawija

Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengedepankan asumsi dasar pembelajaran yang menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Berbagai pengertian dari ahli, kelebihan, manfaat dan tujuan model pembelajaran yang dikemas menjadi satu keseluruhan memberikan efek yang positif bagi siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dengan mengkombinasikan semua aspek yang membawa dunia anak masuk kedalam dunia pembelajaran melalui gaya, model pembelajarannya.

Adanya penjabaran terkait dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija, membuat peneliti lebih tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan ”Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang, terkait dengan penguasaan konsep Wayang Pandawa. Harapannya dengan adanya penerapan model pembelajaran ini, peneliti dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran ini

jika diterapkan dapat memberikan dampak yang luar biasa bagi siswa kelas IV di SD tersebut.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Qurnain dan Peni A.T (2014), hasil penelitian menunjukkan dengan taraf signifikansi yang ditentukan sebesar α = 0.05 dan kriteria pengujiannya adalah terima Ho jika thitung < ttabel. Dalam hal lainnya Ho ditolak. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan teknik pembelajaran *Quantum Teaching* lebih unggul atau berbeda secara signifikan dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Langsung yaitu nilai thitung = 3.542 lebih besar dari ttabel = 1.994. Dengan rata-rata nilai pada kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quantum Teaching* = 83.47 dan 75.55 pada kelas yang menggunakan Model Pembelajaran Langsung. (Qurnain, 2013)

Penelitian yang dilakukan Trimawan, Suwatra dan Margunayasa (2014), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Cempaga, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014. Pada siklus I presentase hasil belajar siswa adalah 66,67% berada pada katagori baik. Namun presentase siklus I ternyata kurang dari kriteria keberhasilan penelitian yaitu 85%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Ternyata terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II menjadi 86,67% berada pada katagori sangat baik. Jadi, simpulan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan

model pembelajaran *quantum teaching* pada siswa Kelas V SD Negeri 1 Cempaga, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2013/2014. (Trimawan, 2014).

Candra (2015), dalam skripsi yang berjudul, "Penerapan Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligence* Pada Siswa Kelas V di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan hambatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis *Multiple Intelligence* pada siswa kelas V di SD Gondokusuman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Relevansi dengan penelitian ini adalah dalam pembelajarannya berbasis *Multiple Intelligence.*

Fauziyah (2017), dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe TANDUR dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Peredaran darah Manusia". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *quantum teaching,* motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada konsep system peredaran darah manusia. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Quasi eksperimen.* Relevansi dengan penelitian ini adalah pada variabel interefensinya yaitu Model Pembelajaran *Quantum teaching* Tipe TANDUR. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penguasaan konsep Wayang Pandawa.

D. Kerangka Pemikiran

Proses belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa menjadi terwujud jika menggunakan model *Quantum Teaching*. Untuk mengorkestrasi perancangan pengajaran yang dinamis, pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan kerangka perancangan *quantum teaching*, yaitu Tandur (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan). Untuk mengorkestrasi lingkungan yang mendukung, seorang guru memaksimalkan momen belajar dengan melihat kecerdasan masing-masing siswa yang berbeda *(Multiple Intelligence).* Setelah guru sudah mengetahui kemampuan siswa berdasarkan kecerdasan yang dominan, maka guru memberikan gambara kepada siswa menggunakan alat peraga berupa Wayang Pandawa. Wayang Pandawa ini didemonstrasikan di depan siswa kelas IV dengan beberapa jenis dan modelnya, seperti dengan Wayang-Wayangan Pandawa, penampilan gambar yang di pamerkan di depan kelas, menggunakan LCD Proyektor untuk menampilkan gambar sekaligus video tentang Wayang Pandawa, bermain dan bernyanyi Wayang Pandawa, menggunakan Puzzle Wayang Pandawa, menggunakan teknik menjodohkan, mencari harta karun Wayang Pandawa di luar kelas, menggambar dan mewarnai Wayang Pandawa serta menampilkan adegan peWayangan di depan kelas berdasarkan karkter penokohan Wayang Pandawa (scenario).

Gambaran-gambaran yang ditunjukkan dan dijelaskan oleh guru tersebut, sudah memfasilitasi siswa dalam kecerdasan yang dimilikinya seperti, kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual-spasial, kinestetik,

interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan kecerdasan musical. Tentunya kerja guru tidak berhenti disitu, akan tetapi membimbing siswa untuk mengikuti rangkaian pembelajaran dari awal sampai akhir. Setelah proses pembelajaran sudah disampaikan dengan baik, hal ini terkait penguasaan konsep Wayang Pandawa. Maka siswa dengan dominan kecerdasan yang sudah di tes menggunakan MIR *(Multiple Intelligence Research)* diberikan penugasan berupa pembuatan produk pembelajaran melalui Lembar Kerja Siswa (LKS).

Siswa mengikuti rangkaian pembuatan produk sebagai hasil belajar siswa terkait dengan penguasaan Wayang Pandawa sesuai dengan *Multiple Intelligence.* Hasil produk pembelajaran tersebut dirayakan bersama-sama sesuai prinsip Tandur. Produk siswa dilakukan Palawija (Pameran larikan Wayang Inovasi Jawa) di kelas, sehingga kelas akan memberikan suasana yang aktif dan menyenangkan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang merujuk pada kerangka teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan penguasaan konsep dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Pleci Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa.

Ho : Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Pleci Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut (Arifin, 2012:42) penelitian eksperimen didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun lingkungan yang mengandung fenomena sebab-akibat. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang murni kuantitatif, karena semua prinsip dan kaidah-kaidah penelitian kunatitatif dapat diterapkan dalam penelitian ini (Sukmadinata, 2013:57). Sejalan dengan hal tersebut, (Arikunto, 2013: 207) menyebutkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian semu *(quasi experimental design)* (Sugiyono, 2014: 77) menyatakan bahwa dalam eksperimen semu desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Non-equivalent Control Group Design* (Sugiono, 2010: 16). Desain ini hampir sama dengan *Control Group Pretest – Postest Design* yang didalamnya terdapat dua kelompok yang diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok control. Setelah itu diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran

Quantum Teaching tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Secara umum desain penelitian desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan dari desain penelitian tersebut yaitu X merupakan perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam penelitian, dalam hal ini yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Perlakuan ini diberikan kepada kelas eksperimen yaitu pemberian tindakan yang berupa model tersebut. O1 adalah tes yang diberikan sebelum perlakuan diberikan atau *pretest*, sementara O2 adalah tes yang dilakukan setelah diberikan perlakuan atau *posttest.* Pengaruh perlakuan X dalam penelitian ini dapat diketahui dengan membandingkan hasil antara O2 kelompok eksperimen dan O4 kelas kontrol.

Penelitian eksperimen dengan desain *Non-equivalent Control Group Design* yang diberikan perlakuan khusus adalah kelas eksperimen. Sementara kelas control tidak diberikan perlakuan khusus. Perlakuan khusus dalam penelitian ini yaitu pemberian tindakan dengan model pembelajaran *Quantum Teaching tipe* Tandur berbasis Kerja Palawija. Selanjutnya kedua kelompok diberikan tes sebagai tes akhir atau *posttest.* Hasil *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas control dan eksperimen dibandingkan. Perbandingan postes kelas

eksperimen dengan kelas control dan perbandingan pretest, posttest pada kelas eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

B. Variabel Penelitian

Variabel merupakan gejala yang bervariasi yang menjadi objek penelitian. (Widoyoko, 2014: 2) menyatakan bahwa variabel adalah suatu konsep yang memiliki variasi nilai. Konsep apa saja asal memiliki variasi nilai dapat disebut variabel. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas *(Independent Variabel)* dan variabel terikat *(Dependent Variabel).*

1. Variabel bebas (X)

   Variabel bebas *(Independent Variabel)* merupakan variabel yang diduga berpengaruh terhadap variabel lain (Seniati, dkk, 2011: 50). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija.

2. Variabel terikat (Y)

   Variabel terikat *(Dependent Variabel)* merupakan variabel yang diteliti yang memiliki nilai yang berasal dari pengaruh variabel bebas yang akan ditentukan sendiri oleh peneliti (Morissan, 2012: 73) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel yang diungkap dalam definisi konsep tersebut secara operasional, secara praktik, secara nyata

dalam objek penelitian yang akan diteliti. Menurut (Arifin, 2012: 190) definisi operasional adalah definisi khusus yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija.

   Model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija adalah model pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam segala kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki. Model ini dikemas satu untuk semua, terdapat aspek afektif, kognitif dan psikomotor yang memberikan siswa terlibat dalam belajar yang menyenangkan.

2. Penguasaan Konsep Wayang Pandawa pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang

   Penguasaan konsep Wayang Pandawa dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan baik. Hasil belajar ini berupa hasil tes, baik yang dilakukan untuk mengetahui aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dilakukan oleh guru setelah guru menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija.

D. Setting Penelitian dan Subjek

1. Populasi

   Populasi atau *universe* adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga (Effendi & Tukiran, 2014: 154). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dari 42 siswa. Kelas IV A sebagai kelas control yang terdiri dari 21 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 21 siswa.

2. Sampel

   Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population)* (Arifin, 2011: 215). Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 21 siswa untuk kelas eksperimen dan 21 siswa kelas control.

3. Sampling

   Menurut Sugiyono (2016:118) teknik sampling adalah cara pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *total sampling* atau sampel jenuh. Teknik *total sampling* atau sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel dengan jumlah 42 siswa dari kelas IV A dan kelas

IV B. Hal ini dilakukan karena jumlah populasinya kecil atau terjangkau oleh peneliti (Hikmat, 2011:65).

E. Metode Pengumpulan Data

Suatu penelitian memerlukan metode pengumpulan data untuk mengambil suatu data. Nazir (2014: 153) menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan procedure yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan penelitian. Menurut Arifin (2011: 191) data adalah sekumpulan fakta tentang fenomena atau gejala yang timbul, baik berupa angka-angka (bilangan) ataupun berupa kategori, seperti senang, tidak senang, baik, buruk, berhasil, gagal, tinggi, rendah, yang dapat diolah menjadi sebuah informasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:160) metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Jadi, metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk penelitian lebih lanjut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dan angket.

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau

dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa (Arifin, 2012: 117-118). Tes banyak digunakan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik dalam bidang kognitif, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tes yang digunakan juga banyak, seperti tes yang dapat diuraikan dan bersifat objektif yaitu tulisan, lisan dan perbuatan. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis.

Tes tertulis dalam (Surapranata, 2007: 8-9) merupakan alat penilaian berbasis kelas yang penyajian maupun penggunaannya dalam bentuk tertulis. Penggunaan tes ini sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meneliti terkait dengan penguasaan konsep siswa. Tes berupa soal pilihan ganda yang memperhatikan aspek yang diukur/indikator yang dapat dilihat dalam Tabel Spesifikasi Kisi-kisi Soal sebagai berikut:

Tabel 7. Spesifikasi Kisi-kisi Soal

Aspek yang diukur (indikator)	**Level Ranah Kognitif**	**Bentuk Soal Pilihan Ganda (30)**	**Nomor butir soal**
Mengamati gambar tokoh Wayang Puntadewa (20%)	C2	6	1,2,3,10,23,24
Menyebutkan keluarga Puntadewa (istri, anak, dan saudara) (30%)	C1	9	4,5,8,9,11,12,13,17,18
Menjelaskan nama negaranya (10%)	C2	3	19,20,21
Menjelaskan ajian yang dimiliki (10%)	C2	3	21,25,26
Menceritakan kisah Puntadewa dalam merebut kembali Negara Astina (30%)	C3	9	6,7,14,15,16,27,28,29,30

2. Angket

Menurut (Abdullah, 2015: 248) Kuesioner atau angket adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan

tersebut. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila seorang peneliti mengerti dengan jelas variabel yang akan diukur dan mengerti dengan apa yang dapat diharapkan dari responden.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 147) instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pengumpulan data, yang terdiri atas lembar tes dan lembar angket. Tujuan menggunakan lembar tes yaitu awalnya untuk uji prasayarat data kemudian digunakan untuk penelitian selanjutnya di kelas control dan kelas eksperimen. Sedangkan penggunaan lembar angket tidak digunakan untuk uji prasyarat, akan tetapi hanya digunakan pada saat penelitian atau teknik bantu di kelas eksperimen untuk menentukan kelompok siswa dengan LKS *Multiple Intelligence* sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya. Instrumen tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Instrumen Penelitian

Jenis Data	**Teknik Pengumpulan Data**	**Instrumen Pengumpulan Data**	**Teknik Analisis Data**
Penguasaan Konsep	Angket	Lembar kuesioner *Multiple Intelligence Research* (MIR)	*Excel 2016*
	Tes	Soal *pre-test* dan *post test* pilihan ganda	*SPSS versi 24 for Windows (Uji Independent Sample T-Test)*

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data yang secara akurat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur seperti yang dikehendaki oleh tujuan pengukuran tersebut (Azwar, 2013: 9).. Akurat dalam hal ini berarti tepat dan cermat sehingga apabila tes menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran maka dikatakan sebagai pengukuran yang memiliki validitas rendah. Menurut Sugiyono (2015:173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur.

2. Reliabilitas

Menurut Yusuf (2014: 242) suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang, namun hasilnya tetap sama atau relative. Pendapat tersebut dipertegas (Arikunto, 2016: 178) reliabilitas menunjukkan keterandalan sesuatu dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach alpha.* Pengujian dibantu dengan program *SPSS 24 for windows* dengan taraf signifikan 0,05. Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien korelasinya ≥ 0,6. Semakin tinggi koefisien

korelasinya semakin reliabel insrumen tersebut. Berikut kriteria indeks reliabilitas.

Tabel 9. Kriteria Indeks Reliabilitas

Koefisien Relibilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	Korelasi sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	Korelasi rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	Korelasi cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	Korelasi tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

(Basuki, 2015: 119)

H. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian dibagi menjadi tiga tahap yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

b. Melakukan MIR *(Multiple Intelligence Research)*

c. Penyusunan Instrumen

d. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh validator terkait dengan lembar observasi, tes dan lembar angket yang telah disiapkan.

e. Memberikan uji coba instrumen (angket)

f. Uji Validitas dan Reliabilitas

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi dan reliabilitas data dengan program *SPSS 24 for Windows.*

g. Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas dan Sekolah terkait.

h. Persiapan Materi dan Alokasi Waktu Pelaksanaan

Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru sedangkan alokasi waktu untuk penelitian ini adalah 2x35 menit untuk satu kali pertemuan.

i. Persiapan Alat, Sumber, Bahan, dan Media Pembelajaran

Alat yang digunakan yaitu kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran selama penelitian. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku paket Bahasa Jawa kelas IV. Bahan yang digunakan yaitu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media dalam penelitian ini adalah *display* Wayang Kerja Palawija.

j. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen yang disiapkan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kognitif, afektif dan psikomotor siswa dalam menggunakan model *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Instrumen dalam penelitian ini selain lembar observasi adalah tes dan angket.

2. Tahap Prosedur Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran awal penguasaan konsep Wayang Pandawa

Pengukuran awal dilakukan dengan pemberian pretest pada kelas control dan kelas eksperimen. Pengukuran awal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep Wayang Pandawa kepada siswa sebelum siswa diberikan perlakuan. Pretest diberikan pada subjek penelitian yang berjumlah 42 siswa, yaitu 21 siswa pada kelas IV A dan

21 siswa pada kelas IV B. Pretest untuk kelas IV A dilaksanakan pada tanggal 28 April 2017 dan kelas IV B dilaksanakan pada tanggal 29 April 2017.

b. Pemberian perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija.

Tindakan yang diberikan adalah penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija dalam menyelesaikan permasalahan terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa yang sudah terkonsep sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pemberian tindakan dilakukan selama kegiatan pembelajaran terhadap kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa. Pemberian tindakan dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2017 sampai 20 Mei 2017.

c. Pengukuran akhir penguasaan konsep Wayang Pandawa

Pengukuran akhir dilakukan dengan pemberian posttest pada kelas control maupun eksperimen. Pengukuran akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep Wayang Pandawa setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija. Pengukuran akhir dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2017 pada kelas kontrol dan tanggal 20 Mei 2017 pada kelas eksperimen.

3. Tahap Akhir

a. Analisis data

Analisis data dilakukan oleh peneliti setelah peneliti mengetahui hasil *pretest* dan *posttest.* Kemudian peneliti menganalisis menggunakan uji t dan uji chi kuadrat. Apabila data tersebut normal menggunakan uji t dan apabila data tersebut tidak normal menggunakan uji chi kuadrat.

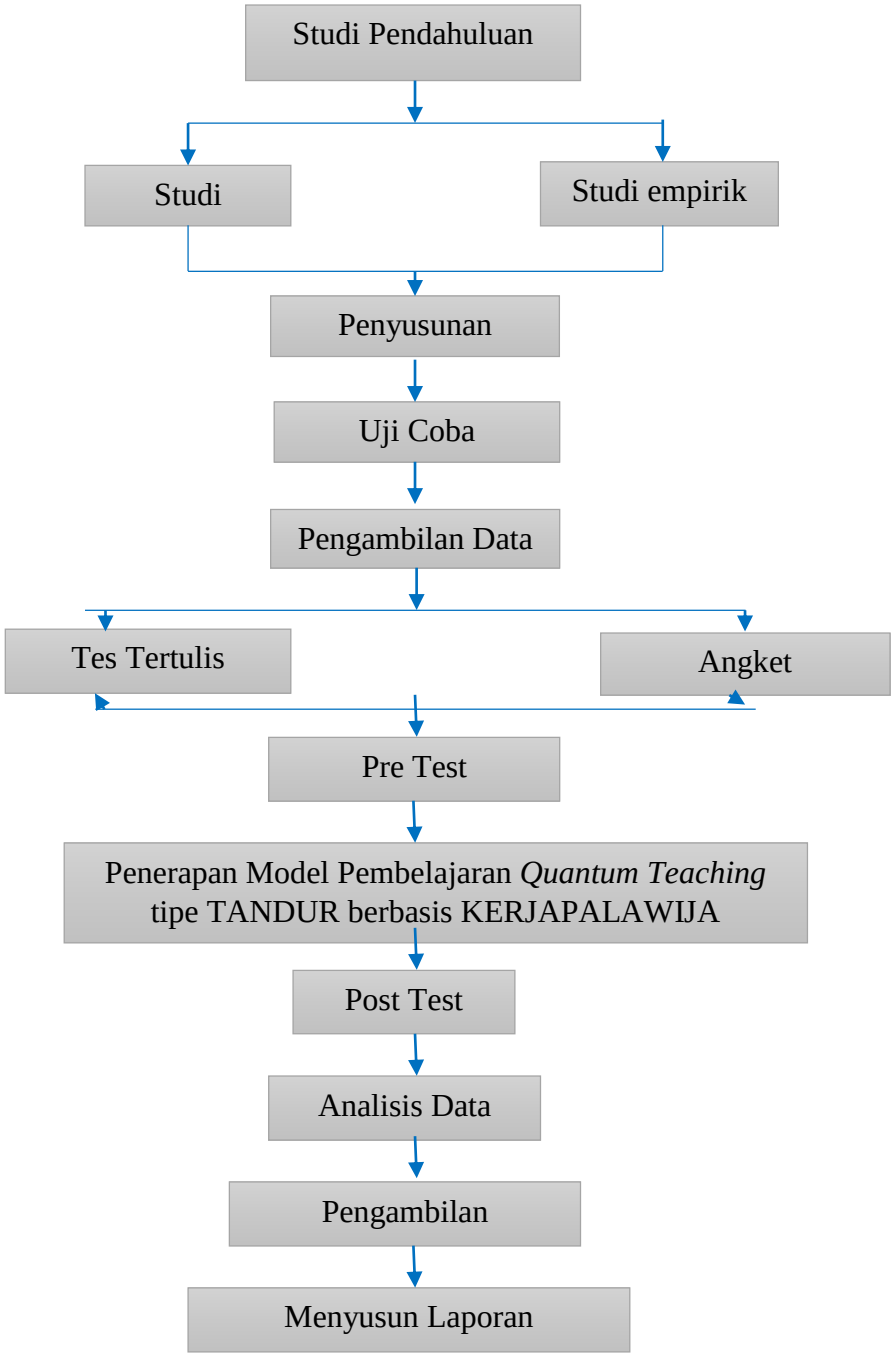
b. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan sama halnya dengan kesimpulan yang dilakukan apabila hasil analisis sudah diketahui.

c. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan sudah dapat dilakukan apabila sudah diketahui hasil analisis tersebut oleh peneliti terkait dengan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Kerja Palawija terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang.

Adapun bagan prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara menganalisis data dalam penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian (Noor, 2012: 162). Sedangkan menurut (Sujarweni, 2014: 103) teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan analisis data uji instrumen yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda serta uji prasyarat data normalitas, uji homogenitas, uji ternormalisasi *(N-Gain),* uji hipotesis, sebagai pengujian awal dan prasyarat dalam pengujian berikutnya.

1. Uji Instrumen

Bentuk instrumen yang digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep Wayang pandawa yaitu berupa soal tes. Instrumen yang baik harus memenuhi validitas instrumen. Instrumen tes harus memenuhi validitas instrumen, reliabilitas instrumen, pengujian tingkat kesukaran dan daya beda. Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 24 *for Windows.*

a. Validitas

1) Validasi ahli *(Expert Judgment)*

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang terdiri dari RPP, tes hasil belajar, LKS, materi ajar dengan lembar validasinya kepada validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi

tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam penelitian ini terdiri dari akademisi dan praktisi. Validator akademisi yaitu Tabah Subekti, M.Pd dan Astuti Mahardika yang merupakan Dosen PGSD UMMgaelang. Validator praktisi adalah Munawaroh, S.Pd yang merupakan Guru Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan Magelang. Instrumen RPP, Tes Hasil Belajar, Materi Ajar, LKS, dan lembar hasil validasi terlampir.

2) Uji Validitas

Validitas sebagaimana pembahasan sebelumnya merupakan kesahihan atau ketepatan sebuah instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukurnya. Uji validitas instrumen menggunakan bantuan program *SPSS 24 for Windows.* Pengujian validitas diperoleh melalui teknik korelasi *Product Momen Pearson.* Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Moment pada $\alpha = 0{,}05$ dengan ketentuan jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka butir soal tersebut dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini, sesuai pembahasan sebelumnya yaitu reliabilitas tehadap soal tes menggunakan program *SPSS 24 for Windows.* Pengujian validitas melalui teknik Cronbach's Alpha. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh koefisien

reliabilitas. Adapun kriteria indeks reliabilitas dapat dilihat pada Tabel sebelumnya.

c. Tingkat kesukaran soal

Menurut (Sudjana, 2011: 135) tingkat kesukaran soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedamg, dan sukar. Kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nilai I	**Kriteria**
0 - 0,30	Soal kategori sukar
0,31 – 0,70	Soal kategori sedang
0,71 – 1,00	Soal kategori mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk instrumen hasil belajar. Daya pembeda adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah (Hariyanto, 2015: 139). Kriteria indeks daya beda dapat dilihat pada Tabel. 11

Tabel 11. Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	**Kriteria**
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30 – 0,39	Soal cukup baik
0,20 – 0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas (Santoso, 2015:42) bertujuan untuk mengetahui distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yaitu distribusi data dengan bentuk lonceng *(bell shaped).* Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yaitu distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri ataupun ke kanan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS versi 24.* Normal tidaknya data dapat dilihat pada nilai signifikansinya lebi dari 0,05.

Intreprestasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai *Sig.* Adapun intrepretasi dari uji normalitas adalah:

1) Jika nilai *Sig* lebih dari tingkat Alpha 5% *(Sig > 0,05)* dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
2) Jika nilai *Sig* kurang dari tingkat Alpha 5% *(Sig < 0,05)* dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Penghitungan homogenitas varians dilakukan dengan uji statistik *Test Homogenity of*

Variances pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Data dilakukan homogeny apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Seluruh proses penghitungan dilakukan dengan bantuan *SPSS for windows versi 24.*

3. Analisis Data

a. Uji Ternormalisasi (N-Gain)

Gain adalah selisih antara nilai posttest dan pretest yang menunjukkan peningkatan penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. Gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{skor\ postest - skor\ pretes}{skor\ maksimum - skor\ pretes}$$

Keterangan:

G = gain yang dinormalisasi

Skor maksimum = skor maksimal (ideal) dari pretest dan posttest

Indeks gain yang diperoleh diintrepretasikan dengan menggunakan kriteria sesuai dengan Tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Indeks Gain

Indeks gain	**Intrepretasi**
G < 0,30	Rendah
0,30 ≤ G ≤ 0,70	Sedang
G > 0,70	Tinggi

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan apabila uji prasyarat analisis terpenuhi. Apabila data normal dan homogeny pengujian dilakukan dengan uji *independent sample t-test.* Adapun ketentuanya adalah sebagai berikut:

1) Taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5 %
2) Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah

   Ho diterima apabila Sig > 0,05, atau $t_{hitung} < t_{tabel}$

   Ho ditolak apabila Sig < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

   Rincian penelitian ini adalah sebagai berikut:

   Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa.

   Ho : Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* Tipe Tandur Berbasis Kerja Palawija Terhadap Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Menurut Priyanto (2014: 118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. dengan aturan keputusan, jika nilai signifikan > 0,05 maka Ho diterima, jika signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak (Priyanto, 2014: 175).

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dan dijabarkan pada bab IV, maka peneliti dapat memberikan simpulan bahwa: Penguasaan Konsep Wayang Pandawa pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Magelang pada kelas eksperimen dan kelas control megalami peningkatan. Peningkatan hasil penguasaan konsep kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa data homogeny (sig > 0,05) sehingga penentuan perbedaan signifikansi dilihat pada bagian lajur kiri (*equal variances assumed*) pada taraf sig. 5% yaitu diperoleh t_{hitung} = 0,039 < t_{tabel} = 0,05, dan nilai F_{hitung} = 0,356 > F_{tabel} 1,84, artinya terdapat perbedaan signifikan penguasaan konsep yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe TANDUR berbasis KERJA PALAWIJA.

B. SARAN

Rangkaian pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* tipe TANDUR berbasis KERJAPALAWIJA hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa, dikarenakan model ini multifungsi dan multisensory memfasilitasi gaya, kebutuhan, dan kecerdasan anak untuk mempelajari ilmu pengetahuan umum maupun khusus. Sebagai contoh dalam penelitian ini adalah materi Wayang Pandawa. Berdasarkan

simpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar dengan memotivasi guru untuk menerapkan metode dan media yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep Wayang Pandawa.
2. Sebagai gambaran penerapan model *Quantum Teaching* tipe Tandur Berbasis Pleci Palawija untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa atau mata pelajaran yang lebih luas.
3. Sebagai media dan metode yang aktif bagi siswa sehingga lebih disarankan kepada siswa untuk mengikuti rangkaian pembelajaran dengan aktif dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
4. Sebagai bahan informasi dan kajian pengaruh Model pembelajaran *Quantum Teaching* tipe Tandur berbasis Pleci Palawija terhadap penguasaan konsep Wayang Pandawa untuk dapat dimanfaatkan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Abdullah, S. (2012). *EVALUASI PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi.* Jepara: PUSTAKA RIZKI PUTRA.

Alfian Nur Dzul Qurnain, R. h. (2013). Pengaruh Teknik Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Sistem Mikroprosesor. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, II*. Retrieved from http://ejournal.unesa.ac.id

Amri, & Ahmad. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Amstrong, T. (2013). *KECERDASAN MULTIPEL.* Jakarta: PT Indeks.

_____ . (2013). *KECERDASAN MULTIPEL di dalam Kelas* (3th ed.). Jakarta: PT Indeks.

Arifin, Z. (2012). *Evalusi Pembelajaran.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

_____ . (2014). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA Offset.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.

_____. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Azwar, S. (2013). *RELIABILITAS DAN VALIDITAS EDISI 4.* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

De Porter, d. (2012). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning, Di Ruang-Ruang Kelas.* (A. Nilandari, Trans.) Bandung: PT. Mizan Pustaka.

De Porter. (2010). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas.* Bandung: Kaifa.

Chatib, M. (2014). *Sekolah anak anak juara berbasis kecerdasan jamak dan pendidikan berkeadilan.* Bandung: PT Mizan Pustaka.

_____. (2016). *GURUNYA MANUSIA.* Bandung: PT Mizan Pustaka.

Chatib, M I. N. (2015). *Kelasnya Manusia.* Bandung: Kaifa.

Dahar. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Erlangga.

Dahar, & Willis, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Erlangga.

Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran.* Jakarta: Erlangga.

Hariyanto, I. B. (2015). *Asesmen Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Herdiansyah, H. (2015). *WAWANCARA, OBSERVASI, DAN FOCUS GROUPS Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hermawanto, d. (2013, Januari). Pengaruh Blended Learning Terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 67-76.

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Ikasmayanti, d. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TIPE TANDUR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRETIF SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Lensa", III*, 7-8. Retrieved 2018

Junaidi. (2010). *Mengenalkan Wayang Kepada Anak. Jilid 2. Seri Mahabarata. Sahabat-Sahabat Pandawa dan Kurawa.* Surakarta: Tiga Serangkai.

Lisbijanto, H. (2013). *Wayang.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sapriya. (2012). *Konsep dan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Shodiq, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi.* Semarang: Pustaka Rizki Putra.

Sudijono, A. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sujarweni, W. (2014). *METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.

Sujiono, Y. N. (2010). *BERMAIN KREATIF BERBASIS KECERDASAN JAMAK*. Jakarta: PT Indeks.

Supramono, A. (2016, Juli-Desember). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum (Quantum Teaching) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan, IV*, 78.

Surapranata, S. (2007). *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara.

Trimawan, W. S. (2014). Penerapan Model Quantum Teaching untuk meningkatkan Hasil belajar IPA. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, II,* 79. Retrieved from http://download.portalgaruda.org

Widoyoko, E. P. (2014). *EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Wulan, R. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (bayi-pra-sekolah).* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Yaumi, M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligence).* Jakarta: Kencana.