Wahana-Bio: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya ISSN 2085-8531
Vol. 10, No. 1, (2018)
Hal. 14 – 27

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERDASARKAN *QUANTUM TEACHING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IXB PADA MATERI PEWARISAN SIFAT

Dwi Nastiti Rahayu

SMP Negeri 10 Banjarmasin

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA melalui penerapan pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR pada Materi Pewarisan Sifat Kelas IXB di SMP Negei 10 Banjarmasin, dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri atas dua kali pertemuan dan siklus II terdiri atas dua kali pertemuan, penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli sampai dengan Oktober pada semester Ganjil tahun ajaran 2014-2015. Subjek penelitian adalah siswa Kelas IXB SMP Negei 10 Banjarmasin yang berjumlah 34 siswa, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Datal penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen tes akhir siklus, lembar observasi penilaian afektif dan psikomotor, lembar observasi keberhasilan tindakan, angket motivasi belajar siswa, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata yang didapat, di mana pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 3,46 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus II sebesar 3,7 dengan kategori baik. Peningkatan skor rata-rata motivasi belajar diikuti juga dengan meningkatnya ketuntasan klasikal, di mana pada siklus I sebesar 35,9% dan meningkat pada siklus II sebesar 82,1%. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari ranah kognitif dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 85% menjadi 92%. Peningkatan pada ranah afektif dapat dilihat dari persentase keberhasilannya, di mana pada siklus I sebesar 82,29% dan meningkat pada siklus II sebesar 83,33%. Peningkatan pada ranah psikomotor dapat dilihat dari persentase keberhasilannya, di mana pada siklus I sebesar 65,63% dan meningkat pada siklus II sebesar 78,12%.

Kata kunci: *kerangka rancangan TANDUR, motivasi belajar, hasil belajar*.

PENDAHULUAN

Usaha-usaha pembaharuan dan perbaikan pendidikan di Indonesia dewasa ini telah sampai pada usaha peningkatan mutu (kualitas) disamping kuantitas. Masalah-masalah efisiensi, efektifitas, relevansi pendidikan mendapat perhatian lebih utama dari waktu-waktu

sebelumnya. Untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan para guru pengajar berusaha menerapkan beberapa metode yang disesuaikan dengan konsep yang diajarkannya, agar anak didik mendapat pembelajaran yang lebih bermakna dan melekat kuat dalam ingatannya.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang penulis temui di kelas adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar IPA, sehingga salah satu masalah yang sering muncul adalah sulitnya pemahaman siswa terhadap konsep konsep pelajaran IPA secara umum dan khususnya materi proses pewarisan dan hasil pewarisan sifat beserta penerapannya. Komunikasi hanya berlangsung satu arah. Jika hal ini dibiarkan maka penalaran serta pengetahuan awal siswa tidak mendapatkan perhatian yang baik, padahal dalam diri siswa sudah ada kemampuan awal yang siap untuk dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran, hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil ulangan harian kurang maksimal atau masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan di SMP Negeri 10 Banjarmasin yaitu 70.

Prinsip penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa sendiri yang membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru membantu siswa untuk membangun pengetahuan dengan cara yang menyenangkan sehingga membuat informasi menjadi sangat bermakna dan relevan bagi siswa. Guru juga berusaha agar pelajaran yang diberikan itu menarik, sehingga para siswa bergembira dan bersemangat dalam mempelajari pelajaran yang diberikan (Hariyanti, 2004).

Berdasarkan kondisi tersebut maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi dan rayakan) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Dengan penerapan model pembelajaran *edutainment* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Model pembelajaran *edutainment* menekankan pada proses belajar yang induktif (berdasarkan fakta yang nyata) yang kegiatan

pembelajarannya secara langsung dapat dialami oleh siswa, sehingga siswa diharapkan dapat membangun makna atau kesan pengetahuan dalam ingatan. Pembelajaran *edutainment* ini sesuai dengan pendekatan *Quantum Teaching* yang berasaskan "Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan Antarkan dunia kita ke dunia mereka" dan "Semakin jauh Anda memasuki dunia siswa maka semakin jauh pengaruh yang dapat Anda berikan kepada mereka (DePorter, 2003), sehingga dalam model pembelajaran *edutainment* diterapkan kerangka rancangan TANDUR yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil penerapan pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IX B SMP Negeri 10 Banjarmasin.

METODE

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX B SMP Negeri 10 Banjarmasin dengan jumlah 34 orang (19 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan). Penelitian dilaksanakan bulan Juli sampai Oktober 2014. Tahap pelaksanaan meliputi siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, lembar observasi, angket, dan catatan lapangan seperti tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Variabel	Instrumen
1.	Penerapan Model Pembelajaran *Edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan Kerangka Rancangan TANDUR	• Lembar observasi aktivitas siswa dan ketepatan guru dalam mengajar • Catatan lapangan
2.	Motivasi belajar • *Attention* (perhatian) • *Relevance* (keterkaitan) • *Confidence* (percaya diri) • *Satisfaction* (kepuasan)	• Angket motivasi belajar
3.	Hasil belajar • Ranah kognitif • Ranah afektif • Ranah psikomotor	 • Tes kognitif • Lembar observasi ranah afektif • Lembar observasi ranah psikomotor

1. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru berupa kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk mengetahui berlangsungnya perencanaan tindakan. Angket motivasi diberikan untuk mengukur motivasi belajar IPA siswa, dan angket ini diadaptasi dari Qadriyah (2002). Angket ini diberikan dua kali yaitu setelah selesai pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II. Angket yang diberikan mengandung unsur-unsur dalam motivasi belajar yang meliputi *attention* (perhatian terhadap pelajaran), *relevance* (keterkaitan), *confidence* (keyakinan diri/percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

Tes berupa tes tulis yang meliputi skor tes akhir siklus I dan skor tes akhir siklus II. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa, dengan pemberian tes dapat diketahui apakah siswa tersebut sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung meliputi ranah afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini lembar observasi penilaian afektif meliputi aspek keaktifan, keantusiasan, dan keceriaan, sedangkan lembar observasi penilaian psikomotorik meliputi aspek kreativitas dan proses.

2. Prosedur Penelitian

SIKLUS I

Prosedur penelitian meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut. Perencanaan Tindakan, dan Pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi terhadap pembelajaran di kelas. untuk mengamati aspek-aspek: kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Setelah menyelesaikan 1 siklus, peneliti bersama dengan guru bidang studi melakukan diskusi guna membahas hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil observasi dan diskusi tersebut selanjutnya dijadikan sebagai bahan refleksi dalam rangka memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

Pada refleksi akhir hasil tindakan terdiri dari: analisis keberhasilan penelitian, data hasil pengamatan yang merupakan data dari beberapa fakta yang dideskripsikan dari masalah-masalah penelitian, melakukan analisis terhadap temuan-temuan yang berkaitan dengan hambatan, kekurangan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dan indikator keberhasilan penelitian: untuk motivasi Belajar semua jawaban siswa ditulis dalam matriks motivasi belajar siswa sesuai dengan nomor item dari indikator yang muncul pada setiap aspek yaitu *Attention* (A), *Relevance* (R), *Convidence* (C), dan *Satisfaction* (S). Total skor rata-rata semua indikator dalam matriks motivasi belajar siswa yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata Motivasi Belajar} = \frac{XA + XR + XC + XS}{4}$$

Keterangan:
XA: skor rata-rata indikator A
XR: skor rata-rata indikator R
XC: skor rata-rata indikator C
XS: skor rata-rata indikator S

Adapun kategori dan rentang skor dapat dilihat dari Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kategori dan Rentang Skor Angket Motivasi Siswa

No	Kategori	Rentang Skor
1	Sangat kurang	1,00 - 1,50
2	Kurang	1,51 – 2,50
3	Cukup	2,51 – 3,50
4	Baik	3,51 – 4,50
5	Sangat baik	4,51 – 5,00

(Diadaptasi dari Suryatiningsih, 2005)

Penilaian motivasi belajar siswa menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor\ rata - rata\ yang\ dicapai}{jumlah\ skor\ maksimum} X\ 100$$

Motivasi belajar dikatakan berhasil jika ketuntasan klasikal mencapai 80% dan standar ketuntasan belajar adalah 70%.

Hasil belajar

Hasil belajar kognitif dikatakan berhasil jika 85% siswa tuntas dan standar ketuntasan belajar adalah 70%. Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} x100\%$$

Keterangan:

P = % siswa yang tuntas belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil belajar afektif dan psikomotorik diperoleh dari lembar observasi yang berisi deskriptor dari ranah afektif yaitu keaktifan, keantusiasan, dan keceriaan, sedangkan dari ranah psikomotor yaitu kreativitas dan proses. Hasil belajar afektif dan psikomotorik ini diukur secara klasikal dengan memberi skor dari setiap deskriptor yang muncul yaitu (1) bila dilakukan oleh 1-8 siswa, (2) bila dilakukan oleh 9-17 siswa, (3) bila dilakukan oleh 18-26 siswa, dan (4) bila dilakukan oleh 26-34 siswa. Hasil belajar afektif dan psikomotor dikatakan berhasil apabila memiliki rata-rata persentase keberhasilan sebesar >70%.

SIKLUS II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II pada dasarnya sama dengan pelaksanaan pada siklus I, yaitu terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dengan memperhatikan refleksi yang dilakukan di akhir siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 15, dan tanggal 17 september 2014, sedangkan tes siklus 1 dilaksanakan pada pertemuan kedua selama 40 menit, karena pertemuan kedua ber alokasi waktu (3X40 menit), maka 2x40 menit untuk KBM dan 1x40 menit digunakan untuk tes. Pelaksanaan tindakan pada

siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 22 dan 24 September 2014. Perbandingan hasil rekapitulasi motivasi belajar siswa secara klasikal antara siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa motivasi belajar secara keseluruhan menunjukkan terjadinya peningkatan antara siklus I dengan siklus II, pada siklus I mempunyai skor rata-rata 3,46 dengan kategori cukup baik dan memiliki ketuntasan klasikal sebesar 35,9%. Sedangkan pada siklus II memiliki skor rata-rata 3,7 dengan kategori baik dan memiliki ketuntasan klasikal sebesar 82,1%. Hasil ini sudah memenuhi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu sebesar 80%, maka penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil.

Tabel 3. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	**Aspek Motivasi**				**Motivasi Belajar**
	Attention	***Relevance***	***Confidence***	***Satisfaction***	
			SIKLUS I		
Skor rata-rata	3,4	3,3	3,6	3,6	3,46
Kategori	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup
Ketuntasan Klasikal	38%	36%	53%	71%	35,9%
Keterangan	Belum tuntas	Belum tuntas	Belum tuntas	Belum tuntas	Belum tuntas
			SIKLUS II		
Skor rata-rata	3,6	3,5	3,9	3,8	3,7
Kategori	Baik	Cukup baik	Baik	Baik	Baik
Ketuntasan Klasikal	67%	51%	89%	82%	82,1%
Keterangan	Belum tuntas	Belum tuntas	Tuntas	Tuntas	Tuntas

Peningkatan motivasi belajar ini dimungkinkan karena selama pelaksanaan tindakan siswa lebih banyak terlibat dalam pembelajaran, selain itu suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menyebabkan siswa merasa asyik dalam kegiatan belajarnya. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan sangat tertarik dengan berbagai tugas

belajar yang sedang mereka kerjakan, menunjukkan ketekunan yang tinggi, variasi aktivitas belajar merekapun lebih banyak, sehingga keterlibatan mereka dalam belajar akan lebih besar. Hal ini sesuai dengan pendapat Gage & Berliner (1984) dalam Dimyati & Mudjiono (2002) bahwa motivasi dapat dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil. Motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan.

1. Hasil Belajar Siswa

Ranah Kognitif

Penilaian ranah kognitif diperoleh dari skor tes akhir tindakan siklus I dan skor tes akhir tindakan siklus II. Rekapitulasi perbandingan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I dan II

	Siklus I			**Siklus II**		
	Tuntas	**Tidak tuntas**	**Jumlah**	**Tuntas**	**Tidak tuntas**	**Jumlah**
Jumlah	29	5	34	31	3	34
Ketuntasan Klasikal	85%	15%	100%	92%	8%	100%
Nilai Tes rata-rata	**80,25**			**79,76**		
Keterangan	**Berhasil**			**Berhasil**		

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II lebih baik dari pada siklus I, yaitu sebesar 85% pada siklus I dan menjadi 92% pada siklus II. Hal ini terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka TANDUR, pembelajaran ini melibatkan aspek-aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran, sesuai pendapat Fitriani (2005) bahwa aspek-aspek pembelajaran yang diciptakan oleh guru berdampak besar terhadap nilai belajar siswa.

Rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 80,25, sedangkan rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 79,76,

dengan begitu secara klasikal siswa telah mencapai ketuntasan belajar 100% karena siswa telah mencapai skor >70 yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai mata pelajaran IPA yang ditetapkan oleh pihak sekolah SMP Negeri 10 Banjarmasin. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR yang telah diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Vas Groenendal (1991) dalam DePorter (2003) bahwa murid-murid yang mengikuti pembelajaran Quantum mendapatkan nilai yang lebih baik, lebih banyak berpartisipasi, dan merasa lebih bangga akan diri mereka sendiri.

Tipe soal tes akhir masing-masing siklus adalah sama, yaitu terdiri atas soal pilihan ganda dan soal uraian. Perbedaan keduanya hanya pada bobot masing-masing soal. Adapun kategori tingkatan kognitif soal adalah antara C1 (pengetahuan) sampai C3 (aplikasi/penerapan). Pada siklus I perbandingan jumlah soalnya adalah sebagai berikut, untuk C1 sebanyak 6 soal, C2 sebanyak 10 soal, dan C3 sebanyak 4 soal. Sedangkan pada siklus II perbandingan jumlah soalnya adalah sebagai berikut, untuk C1 sebanyak 6 soal, C2 sebanyak 8 soal dan C3 sebanyak 5 soal.

Pada siklus II peneliti memperbanyak soal tingkat kognitif C3 dan ternyata hasilnya menunjukkan suatu peningkatan. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal tersebut. Peneliti hanya ingin mengetahui peningkatan kemampuan berpikir siswa setelah penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR. Hasil analisis tingkat kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Persentase Tingkatan Kognitif Siswa pada Siklus I dan II

Tingkatan Kognitif	Persentase (%)	
	Siklus I	Siklus II
Pengetahuan (C1)	72,65	**75,64**
Pemahaman (C2)	73,59	**78,20**
Aplikasi (C3)	69,63	**75,90**

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa pada siklus I 69,23% siswa sudah mampu mencapai tingkatan kognitif “penerapan (C3)” dan jumlah

persentase tersebut meningkat pada siklus II (75,90%). Peningkatan jumlah persentase ini cukup signifikan mengingat jumlah soal dengan tingkatan “aplikasi (C3)” pada siklus II lebih banyak jika dibandingkan dengan siklus I. Jumlah persentase yang cukup besar, baik pada siklus I maupun siklus II, tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR mampu memberdayakan kemampuan berpikir siswa sehingga siswa mampu mencapai tingkatan kognitif lebih tinggi. Keberhasilan ini sesuai dengan pernyataan Suryatiningsih (2005) bahwa model pembelajaran *edutainment* dengan kerangka rancangan TANDUR dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Menurut Utami & Riefani (2017), pembelajaran IPA merupakan bagian proses sains yang dapat meningkatkan kapasitas siswa dalam proses ilmiah, sikap ilmiah, dan menghasilkan produk ilmiah).

Ranah Afektif

Rekapitulasi perbandingan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan II

Ranah Afektif	**Rata-rata Persentase Siklus I**	**Rata-rata Persentase Siklus II**
Keaktifan	71,88%	75%
Keantusiasan	75%	75%
Keceriaan	100%	100%
Rata-rata	82,29%	83,33%
Keterangan	**Berhasil**	**Berhasil**

Peningkatan ranah afektif ini dapat dilihat berdasarkan jumlah siswa yang aktif, antusias, dan ceria. Dari Tabel 6 menunjukkan rata-rata persentase keberhasilan ranah afektif khususnya pada aspek keaktifan mengalami peningkatan dari siklus I yang sebesar 71,88% ke siklus II menjadi 75%. Rata-rata persentase keberhasilan juga menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I sebesar 82,29% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II, dari persentase keberhasilan ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar khususnya aspek afektif sudah berhasil,

karena sudah melebihi persentase keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 70%. Hal ini sesuai dengan hasil studi dari Fitriani (2005) yang menunjukkan pembelajaran dengan kerangka rancangan TANDUR berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu nilai kognitif, nilai afektif dan nilai psikomotor.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR merupakan model pembelajaran yang baru bagi siswa kelas IXB SMP Negeri 10 Banjarmasin. Belajar sambil bermain ini membuat mereka menjadi lebih aktif, antusias dan ceria dalam melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Keaktifan, keantusiasan, dan keceriaan para siswa ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana pernyataan dari Vernon A. Magnesen (1983) dalam DePorter (2003) bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

1. Ranah Psikomotor

Perbandingan rekapitulasi hasil belajar ranah psikomotor pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotor pada Siklus I dan II

Hasil Belajar Siswa		**Rata-rata Persentase Siklus I**	**Rata-rata Persentase Siklus II**
Psikomotor	Kreativitas	75%	87,5%
	Proses	56,22%	68,75%
	Rata-rata	65,61%	78,12%
	Keterangan	**Belum berhasil**	**Berhasil**

Dari Tabel 7 dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan aspek psikomotor Pada aspek kreativitas dari siklus I menunjukkan persentase sebesar 75% dan meningkat pada siklus II sebesar 87,5%, begitu juga pada aspek proses yang pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 56,22% dan meningkat pada siklus II sebesar 68,75%. Rata-rata persentase keberhasilan pada ranah psikomotor menunjukkan adanya

peningkatan, pada siklus I sebesar 81,93% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II, dari persentase keberhasilan ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar khususnya ranah psikomotor sudah berhasil, karena melebihi persentase keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 70%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka TANDUR cukup baik diterapkan untuk meningatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Model pembelajaran *edutainment* berdasarakan *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terbukti dari skor rata-rata yang didapat yaitu pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 3,46 dengan kategori cukup baik dan meningkat pada siklus II sebesar 3,7 dengan kategori baik. Peningkatan skor rata-rata diikuti juga dengan meningkatnya ketuntasan klasikal, yaitu pada siklus I sebesar 35,9% dan meningkat pada siklus II sebesar 82,1%.
2. Model pembelajaran *edutainment* berdasarakan *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan pada ranah kognitif dapat dilihat dari ketuntasan klasikalnya, dimana pada siklus I sebesar 85% dan meningkat pada siklus II sebesar 92%. Peningkatan pada ranah afektif dapat dilihat dari persentase keberhasilannya, di mana pada siklus I sebesar 81,93% dan meningkat pada siklus II sebesar 83,33%. Peningkatan pada ranah psikomotor dapat dilihat dari persentase keberhasilannya, di mana pada siklus I sebesar 65,61% dan meningkat pada siklus II sebesar 78,12%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR ini membutuhkan waktu yang panjang, oleh sebab itu disarankan untuk mengefisienkan waktu hendaknya media yang akan digunakan benar-benar dipersiapkan sebelumnya.
2. Pembelajaran *Quantum Teaching* dengan menggunakan kerangka rancangan TANDUR yang merupakan akronim dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebaiknya digunakan oleh guru bidang studi IPA sebagai salah satu variasi dari model dan pendekatan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
3. Dalam menerapkan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR, diharapkan guru mata pelajaran IPA lebih menekankan pada motivasi belajar siswa khususnya aspek *attention* dan *relevance* karena dalam analisis data aspek ini belum mencapai ketuntasan yang diinginkan namun sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan sudah memenuhi ketuntasan apabila dirata-rata secara keseluruhan dari motivasi belajar siswa.
4. Dalam menerapkan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan *Quantum Teaching* dengan kerangka rancangan TANDUR terlebih untuk melihat ranah psikomotor siswa, diharapkan guru mata pelajaran IPA lebih menekankan aspek prosesnya karena ketika peneliti mengamati segi proses ini belum mencapai ketuntasan yang diinginkan namun sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan sudah memenuhi ketuntasan apabila dirata-rata secara keseluruhan dari aspek afektif dan psikomotor.

5. Melihat sudah mampunya siswa mengerjakan soal dengan tingkat kognitif sampai C3 (penerapan), maka diharapkan guru mata pelajaran IPA lebih kreatif dalam membuat soal dan juga membiasakan membuat soal dengan tingkatan kognitif yang lebih tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2001). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

DePorter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie, S. (2003). Quantum Teaching. Jakarta. Kaifa.

Dimyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fitriani, I. (2005). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi melalui Pembelajaran Kuantum dengan Kerangka Rancangan TANDUR Pokok Bahasan Sistem Reproduksi Manusia Siswa Kelas II MAN 3 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FMIPA UM.

Hariyanti, E. (2004). *Ujicoba Model Pembelajaran Pendidikan di Luar Ruang Mata Pelajaran IPA*. http://gurupkn.wordpress.com/2007/12/15/learning-and-memory diakses tanggal 29 Agustus 2013).

Sardiman, A. M. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Suciati. (2001). *Taksonomi Tujuan Instruksional*. Jakarta: Projek Pengembangan Universitas Terbuka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Suryatiningsih. (2005). *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi dengan Menerapkan Model Pembelajaran Edutainment Berdasarkan Quantum Teaching pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMA Negeri 7 Kediri*, Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FMIPA UM.

Utami, N. H. & Riefani, M. K. (2017). The Measurement of Science Process Skills for First Year Students at Biology Education Departement. *The 5th South East Asia Development Research. Atlantis Press Conference Proceeding 100*: 382-384.

Prayitno, E. (1989). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK.

Winkel, W. S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.