

Penerapan Model Pembelajaran Kuantum, Berbantuan *Mobile Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya

Made Darmiati

SMP Negeri 3 Banjar

Email: damiati.made@yahoo.co.id.

Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pengumpulan datanya adalah observasi dan tes hasil belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah : hasil belajar siswa pada awalnya rata-rata hanya 62,75 dengan ketuntasan belajar 21%, selanjutnya setelah pelaksanaan siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,36 dengan ketuntasan belajar mencapai 39%, setelah pelaksanaan siklus II terjadi juga peningkatan hasil belajar siswa mencapai rata-rata 78,68 dan ketuntasan belajar 89%. Jadi penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kuantum, Berbantuan *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : kuantum, *mobile learning*, hasil belajar seni budaya

Abstrack

The purpose of this classroom action research is to learn whether applying a quantum learning model, assisted mobile learning can improve student learning outcomes. Data collection methods are observation and learning achievement tests. The data analysis method is descriptive both for qualitative data and for quantitative data. The results obtained from this study are: student learning outcomes at an average level of only 62.75 with 21% mastery learning, then after the implementation of the first cycle the average student learning outcomes increased to 69.36 with mastery learning reached 39%, after The implementation of the second cycle also increased student learning outcomes to an average of 78.68 and 89% mastery learning. So this research is the Application of Quantum Learning Model, Aided by Mobile Learning to Improve the Learning Outcomes of Art and Culture Students of Class IX.8 Even Semester Even SMP Negeri 3 Banjar Academic Year 2018/2019

Keywords: quantum, mobile learning, art and culture learning outcomes

Pendahuluan

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang mampu membantu peserta didik memiliki kemampuan serta keterampilan sesuai harapan apabila proses pembelajaran yang dilakukan tepat. Untuk itu sebagai seorang guru harus mampu membina peserta didiknya, mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, mampu meningkatkan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, mampu mengembangkan penalaran dan sarana pemahaman beragam makna dalam menumbuhkan kemampuan peserta didiknya.

Agar tujuan tersebut dapat diupayakan, sebagai seorang guru harus memperlakukan siswanya sebagai individu yang memiliki kebutuhan dan minat, memberi kesempatan berpartisipasi secara komunikatif dalam berbagai macam aktivitas, mengupayakan agar memfokuskan pembelajaran kepada bentuk, keterampilan, mengupayakan agar materi yang diajar berkembang sesuai kehidupan siswa sehari-hari.

Pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya keberhasilan secara optimal seperti yang diharapkan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Semua harapan atau *das sollen* yang disampaikan di atas merupakan kondisi yang diharapkan di pihak guru. Hal tersebut adalah tuntutan yang harus disampaikan dalam menulis latar belakang masalah.

Sebagai seorang guru yang professional hendaknya dapat memilih dan menerapkan metode yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar. Jika perlu variatif metode pembelajaran dapat diterapkan secara bersamaan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari pembelajaran. Untuk itu guru harus mempunyai kreatifitas dan inovasi baru dalam meningkatkan kemampuan dan teknik mengajarnya. Kemampuan teknik mengajar akan sangat bergema untuk membantu siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan.

Kenyataan yang di lapangan sangat jauh berbeda. Hasil yang diperoleh menyangkut penguasaan materi pelajaran pada semester genap siswa Kelas IX.8 SMP Negeri 3 Banjar pada mata pelajaran Seni Budaya ternyata masih belum mencapai standar minimal seperti yang ditetapkan. Hasil belajar mereka baru mencapai rata-rata 62,75 yaitu di bawah KKM pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah ini yaitu 78. Daya serap siswa terhadap materi pelajaran hanya 21% atau 6 siswa tergolong berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai yang diharapkan sementara 22 siswa atau 79% tergolong tidak tuntas.

Kelemahan yang ada dapat diidentifikasi yaitu: rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemauan mereka untuk giat belajar karena mereka lebih senang bermain play station, kurangnya dorongan orang tua agar anak-anaknya giat belajar, model yang digunakan guru dalam mengajar lebih banyak ceramah.

Adapun langkah yang diambil untuk memperbaiki prestasi belajar siswa yaitu dengan tindakan perbaikan yang selanjutnya disusun dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan penggunaan Penerapan Model Pembelajaran Kuantum, Berbantuan *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar Tahun Pelajaran 2018/2019. Dengan cara ini diharapkan anak akan tertarik untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan kemampuan dan keterampilannya.

Kaifa, 1999 (dalam Udin Saifudin, 2008: 125) mengatakan bahwa pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut ketrampilan guru dalam merancang, mengembangkan dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan dan memiliki ketrampilan hidup. Selanjutnya Udin (2008 : 126) mengatakan bahwa pembelajaran kuantum sebagai salah satu alternatif pembaharuan pembelajaran, menyajikan petunjuk praktis dari spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bagaimana menyederhanakan proses belajar sehingga memudahkan belajar siswa.

Bobby (dalam H. Yatim Riyanto, 2009: 180) menggunakan teknik dan teknik lainnya karena semua itu selaras dengan kerja otak anda, dengan cara-cara terbaik anda, teknik tersebut telah teruji semua berhasil, berarti kuantum learning juga berhasil. Selanjutnya Udin Saifudin Sa'ud (2008), istilah kuantum dipinjam dari dunia ilmu fisika yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksudnya dalam pembelajaran quantum, perubahan bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar.

Interaksi-interaksi itu mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru dan siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi pengajuan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien. Selain itu adanya prose perubahan belajar yang masih dengan segala nuansanya, penyertaan segala yang berkaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar, fokus pada hubungan didalam lingkungan kelas, seluruhnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran Kuantum.

Ada dua konsep utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum dalam rangka mewujudkan energi guru dan siswa menjadi cahaya belajar yaitu : percepatan belajar melalui usaha sengaja untuk mengikis hambatan-hambatan belajar tradisional dan fasilitas belajar yang berarti mempermudah belajar.

Selanjutnya Tiarso menjelaskan apa yang dimaksudkan dengan mobile learning seperti yang didefinisikan oleh Clark Quinn (Quinn 2000) sebagai *the intersection of mobile computing and e-learning : accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-Learning independent of location in time or space.*

Berdasarkan definisi tersebut maka *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *M-Learning* atau *Mobile Learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat *handphone* (telepon genggam).

Tujuan dari pengembangan mobile learning sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka siswa tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada *mobile phone* yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri.

Dapat dikatan bahwa Model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* untuk memecahkan masalah kemerosotan hasil belajar yang dialami siswa. Model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang mendorong keaktifan dan percepatan pemahaman serta penguasaan siswa dalam belajar. Model pembelajaran kuantum mampu merangsang siswa untuk dapat menganalisa setiap materi yang diajarkan, mendemonstrasikan materi yang diajarkan dan melatihnya secara berulang-ulang. Untuk mereka yang dapat menguasai materi pelajaran secara cepat dan tepat, guru memberikan penghargaan untuk lebih memotivasi dan membangkitkan semangat siswa untuk terus belajar dengan lebih baik. *Mobile learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan device bergerak seperti telepon genggam, PDA, Laptop dan tablet PC, dimana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada.

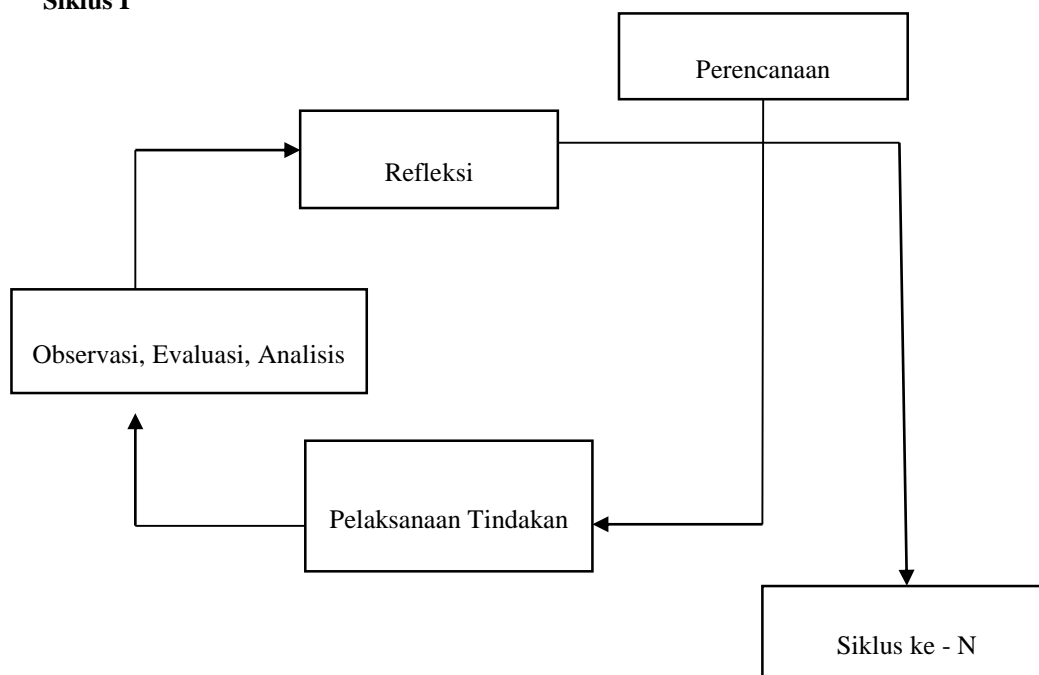
Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah ” Penerapan Model Pembelajaran Kuantum, Berbantuan *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Metode

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Lokasi/tempat diadakan penelitian ini adalah di SMP Negeri 3 Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas IX.12 SMP Negeri 3 Banjar 28 orang yang terdiri dari 11 orang perempuan dan 17 orang laki-laki. Obyek penelitian merupakan sesuatu hal yang akan diteliti untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu dan kemudian dapat dijadikan pedoman untuk menarik kesimpulan. Untuk itu yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IX.8 Semester genap SMP Negeri 3 Banjar, setelah mengoptimalkan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning*. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 selama 3 bulan, yaitu bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2019.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian akan berlangsung dalam dua (2) siklus. Dengan demikian pada siklus ke-n terdapat beberapa tahapan kegiatan. Ebbut 1985 (dalam Kasihani, dkk. 2006: 8) dinyatakan bahwa salah satu karakteristik penelitian tindakan kelas adalah adanya proses pelaksanaan penelitian sebagai suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan. Di dalam dan di antara siklus-siklus tersebut ada informasi yang merupakan balikan dari apa yang telah dilaksanakan oleh si peneliti. Proses tersebut merupakan proses yang dinamis, dimana ada empat tahap yaitu: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan atau implementasi tindakan, 3) observasi dilanjutkan dengan evaluasi dan analisis dan 4) refleksi. Dalam penelitian ini digunakan empat langkah tersebut dan desain terlihat pada bagan berikut ini:

Siklus I



Gambar 1:Siklus Penelitian menurut Kemmis & Taggart (Ebbut, 1985 dalam Kasihani, dkk. 2006: 8)

Dalam kegiatan ini peneliti melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal tata muka mata pelajaran, yaitu satu kali tiap minggu berlangsung selama 2 x 40 menit. Proses ini dilaksanakan berdasarkan siklus yang dirancang yaitu dalam dua siklus. Jumlah tatap muka dalam satu siklus adalah 3 kali tatap muka. Tiap tatap muka dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Apabila dalam dua siklus ternyata tidak terjadi peningkatan hasil belajar maka penelitian ini akan diakhiri.

Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai keberhasilan siswa dengan menggunakan instrumen tes. Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Adapun jenis evaluasi yang digunakan adalah dengan menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah soal 20 item dengan option: a, b, c, d dan dengan bobot masing-masing item adalah satu. Skor Maksimal Idel (**SMI**) diperoleh setelah skor dari seluruh siswa yang didapatkan, kemudian dari semua skor siswa ditotal dan dibagi jumlah siswanya. Teknik pemberian skor berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui *post-test* tiap akhir siklus

Melalui evaluasi ini diharapkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah melaksanakan tindakan. Hasil belajar siswa secara klasikal, yaitu rata-rata kelas (R) adalah 80, daya serap (DSS) adalah 80% dan ketuntasan klasikal belajar(KK) 85%, berdasarkan indeks KKM pada mata pelajaran Seni Budaya sebesar: 78 untuk kelas IX SMP Negeri 3 Banjar semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Apabila sudah dilaksanakan dalam dua siklus maka penelitian dihentikan. Keberhasilan tindakan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas

| No | Indikator Tindakan | Deskriptor | Target yang Diinginkan |
|----|--------------------|---------------|---|
| 1 | Hasil test | Hasil Belajar | Nilai Rata-rata (R) = 80 Daya Serap Siswa (DSS) = 80% Ketuntasan Klasikal (KK) = 85% Indeks KKM = 78 |

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Berdasarkan metode tersebut, maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berbentuk butiran soal ulangan tertulis, yaitu berupa soal-soal ulangan dalam tes obyektif pilihan ganda. Data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer berasal dari siswa dalam bentuk : 1) Nilai ulangan harian sebelum perbaikan, 1) Nilai ulangan pelaksanaan Siklus I dan 3) Nilai ulangan pelaksanaan Siklus II. Jenis data yang akan didapatkan adalah data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil observasi antara siswa dalam kelompok pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan data kuantitatif adalah hasil nilai tes.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, dengan memberi komentar-komentar mengklasifikasikan data, dan selanjutnya membuat kesimpulan refleksi dengan mencari makna dari kesimpulan hubungan antar kategori.

Analisis data kuantitatif, digunakan beberapa rumus yakni :

Rata – rata (**Mean**) dihitung dengan rumus ;

$$R = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \quad (1)$$

Daya Serap Siswa (DSS) dihitung dengan rumus ;

$$DSS = \frac{\text{Nilai yang dicapai siswa}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

Kriteria keberhasilan tindakan yaitu jika $DSS \geq 80\%$

Ketuntasan Klasikal dihitung dengan rumus ;

$$KK = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyak siswa yang ikut test}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan yaitu jika $KK \geq 85\%$

Median (titik tengah) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar Kalau jumlahnya genap maka dua data yang ditengah dijumlahkan dibagi 2(dua),Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diurut atau *ascending*. Penyajian bentuk grafik, maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

(a) Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \times \text{Log} (N)$

(b) Rentang kelas (r) = skor maksimum – skor minimum

(c) Panjang kelas interval (i) = $\frac{r}{k}$

Dalam penelitian ini, tingkat keberhasilan diukur dari rata-rata hasil belajar siswa yakni bila secara individu telah mencapai sama dengan atau melebihi KKM yakni 78, daya serap siswa lebih dari atau sama dengan 80% dan secara klasikal rata-rata ketuntasan belajar telah mencapai atau melebihi 85%.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran yang diperoleh dari data awal adalah banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 22 siswa (79%). Hanya ada 6 siswa (21%) yang mampu memperoleh keberhasilan sesuai harapan, yang dilaksanakan awal semester genap. Hal ini merupakan ciri bahwa sebagian besar anak membutuhkan bimbingan dan pengarahan serius untuk dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mereka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Nilai Awal Hasil Belajar pada Siswa Kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar

| Variabel | Nilai |
|------------------------------------|-------|
| Jumlah Nilai | 1757 |
| Rata-rata (mean) | 62,75 |
| KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) | 78 |
| Jumlah siswa yang diremidi | 22 |
| Jumlah siswa yang diberi pengayaan | 6 |
| Prosentase ketuntasan belajar | 21% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

Pengamatan dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan memberikan tes hasil belajar. Waktu pelaksanaan untuk siklus I ini pada minggu ke -3 Bulan Januari 2019. Lebih detailnya adalah pada hari Senin tanggal 21 Januari 2019 jam ke 1 - 2 untuk pertemuan pertama, sedangkan pertemuan kedua pada hari Senin, 28 Januari 2019 jam ke 1-2, selanjutnya hari Senin, 11 Pebruari 2019. Dalam pengamatan ini peneliti mengawasi siswa dengan ketat agar tidak ada siswa yang bekerjasama dalam mengerjakan soal. Hasil pengamatan pada siklus I peneliti sampaikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Nilai hasil belajar siswa kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar pada Siklus I

| Variabel | Nilai |
|------------------------------------|-------|
| Jumlah Nilai | 1942 |
| Rata-rata (mean) | 69,36 |
| KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) | 78 |
| Jumlah siswa yang diremidi | 17 |
| Jumlah siswa yang diberi pengayaan | 11 |
| Prosentase ketuntasan belajar | 39% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan. Refleksi menyangkut analisis, sistesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Hopkin, 1993 dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 80). Dari data tabel 03 dapat dikatakan bahwa prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 39% ini meningkat dibandingkan dengan data awal.

Kekurangan-kekurangan/ kelemahan-kelemahan yang ada dari pelaksanaan tindakan siklus I adalah: 1) Pelaksanaan pembelajaran belum maksimal akibat kemampuan siswa menerima dan meresapkan materi yang diajarkan belum mampu dioptimalka. 2) Anak-anak agak sulit dimotivasi untuk giat melaksanakan pembelajaran dikarenakan siswa masih merasa malu dan kurang percaya diri. 3) Guru belum menemukan cara untuk menumbuhkan emosi agar anak lebih percaya diri dalam melakukan tugas-tugas yang diminta.

Sedangkan kelebihan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah: a) Bahan pengajaran telah diupayakan persiapannya dengan sebaik-baiknya untuk membantu siswa giat belajar. b) Pengelolaan kelas sudah diupayakan dan bimbingan terhadap anak juga sudah dilakukan dengan maksimal. Dan c) Penulis sebagai guru di sekolah ini mampu melihat siswa-siswa yang membutuhkan motivasi lebih banyak lagi dibandingkan siswa yang lainnya. Hasil pengamatan pada siklus II dapat peneliti sampaikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Nilai hasil belajar siswa kelas IX.8 semester Genap SMP Negeri 3 Banjar pada Siklus II.

| Variable | skor |
|------------------------------------|-------|
| Jumlah Nilai | 2203 |
| Rata-rata (mean) | 78,68 |
| KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) | 78 |
| Jumlah siswa yang diremidi | 3 |
| Jumlah siswa yang diberi pengayaan | 25 |
| Prosentase ketuntasan belajar | 89% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

Dari data tabel 3 dapat dikatakan bahwa prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 89% ini meningkat dibandingkan dengan data awal serta dari silkus 1. Hal ini disebabkan oleh dilaksanakannya perbaikan terhadap siklus 1.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembahasan hasil adalah: kelemahan-kelemahan yang ada, kelebihan-kelebihan, perubahan-perubahan, kemajuan-kemajuan, efektivitas waktu, keaktifan yang dilakukan. Pembahasan yang dilakukan dalam perencanaan, pelaksanaan dan observasi siklus I adalah; nilai rata-rata siswa di siklus I meningkat dari nilai awal 62,75 ketuntasan belajar klasikal meningkat 69,36 menunjukkan bahwa

siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai mata pelajaran Seni Budaya. Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya.

Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* di siklus I telah menemukan efek utama bahwa penggunaan model pembelajaran tertentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dalam hal ini adalah Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning*. Hal ini sesuai dengan hasil analisis model pembelajaran yang dilakukan oleh Soedomo (1989/1990) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Seperti telah diketahui bersama bahwasannya mata pelajaran Seni Budaya menitikberatkan pembelajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pedoman perilaku kehidupan sehari-hari siswa. Untuk penyelesaian kesulitan yang ada maka penggunaan model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk berkreasi, bertindak aktif, bertukar pikiran, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi, bertukar informasi dan memecahkan masalah yang ada bersama dengan anggota kelompok diskusinya. Hal inilah yang membuat siswa berpikir lebih tajam, lebih kreatif dan kritis sehingga mampu untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan efek selanjutnya adalah para siswa akan dapat memahami dan meresapi mata pelajaran Seni Budaya lebih jauh.

Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah hasil belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi harapan sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yang diusulkan pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah ini yaitu 78 secara individual dan ketuntasan klasikal 85 %. Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya.

Hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik. Ini terbukti dari kenaikan rata-rata hasil belajar mencapai 9,32 yakni dari 69,36 menjadi 78,68 dan pada ketuntasan klasikal peningkatan terjadi sebanyak 50,00% yakni dari 39,29% pada siklus I menjadi 89,29% pada siklus II.

Hasil ini menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempe ilmu sesuai harapan. Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* merupakan model yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka memiliki kemampuan berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran, berargumentasi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan berbicara dihadapan orang banyak.

Keberhasilan Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* tidak lepas dari keunggulan model dimaksud. Adapun keunggulan Penerapan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* ini menurut Sugiyanto, (2009; 43) adalah sebagai berikut: 1) Dapat meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan social. 2) Memungkinkan siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan. 3) Menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri. 4) Meningkatkan rasa saling percaya. 5) Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai sudut pandang. 6) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik. Dan 7) Mementingkan kegemaran, berteman tanpa memandang berbagai perbedaan.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang disampaikan di Bab IV dan semua data yang telah disampaikan tersebut, tujuan penelitian yang disampaikan sudah dapat dicapai. Untuk menjawab tujuan penelitian yaitu pencapaian kenaikan hasil belajar seni budaya siswa dapat dilihat bukti-bukti yang sudah disampaikan. 1) Dari data awal ada 22 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 17 siswa dan siklus II menjadi 3 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. 2) Dari rata-rata awal 62,75 naik menjadi 69,36 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 78,68. Dan 3) Dari data awal siswa yang tuntas hanya 6 siswa sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 11 siswa dan pada siklus II menjadi 25 siswa telah mencapai ketuntasan.

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kuantum, Berbantuan *Mobile Learning* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX.8 Semester Genap SMP Negeri 3 Banjar Tahun Pelajaran 2018/2019. Semua ini dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja keras peneliti dari sejak pembuatan proposal, review hal-hal yang belum bagus bersama teman-teman guru, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal.

Berdasarkan temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi Seni Budaya, dapat disampaikan saran-saran berikut: 1) Bagi guru kelas, dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya, penggunaan model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* semestinya menjadi pilihan dari beberapa model yang ada, mengingat model ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model pembelajaran kuantum, berbantuan *mobile learning* dalam

meningkatkan hasil belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti. Dan 3) Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryana, Wayan. 2003. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa SMP Negeri 1 Denpasar*. Ringkasan Hasil Penelitian yang Disampaikan dalam Seminar Hasil Penelitian Dosen Kopwil VIII, Tanggal 22-24 September 2003.
- Depdikbud. 1984/1985. *Program Akta Mengajar V-B Komponen Dasar Kependidikan: Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. 1994. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Depdikbud. 1996. *Petunjuk Teknis Mata Pelajaran IPS-Sejarah*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fernandes, H.J.X. 1984. *Testing and Measurement*. Jakarta. National Education Planning, Evaluation and Curriculum Development.
- Herryhanto, Nar dan Hamid, Akib. 2006. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Murwani, S. 1999. *Statistik Terapan (Terkait Analisis Data)*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 Tanggal 23 November 2007. Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Saifudin Sau'd, Udin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soedomo, M. 2001. *Landasan Pendidikan*. Malang: Penyelenggaraan Pendidikan Pascasarjana Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi.
- Soemanto, Wasty. 2001. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Soetomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar-Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1996. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukidin, Basrowi, Suranto. 2002. *Menajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: Insan Cendekia ISBN: 979 9048 33 4.
- Supardi, 2005. *Pengembangan Profesi dan Ruang Lingkup Karya Ilmiah*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tuckman, Bruce W. 1972. *Conducting Educational Research*. New York: Harcourt Brace Javonovich, Inc.