

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM DALAM MEMBUAT DENAH BERDASARKAN PENJELASAN YANG DIDENGAR

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)

Tira Widianti¹, Dadan Djuanda², Diah Gusrayani³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurrachman No. 211 Sumedang

¹Email :tirawidianti@yahoo.com

²Email :dadanskripsi@gmail.com

³Email : gusrayanidiah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Sindang V dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar dengan menerapkan model pembelajaran Quantum bersintak TANDUR. Penelitian yang dilaksanakan dalam tiga siklus ini menggunakan PTK model Kemmis dan Taggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Hasilnya ditemukan bahwa media pembelajaran dan permainan dapat mengkonkretkan materi, mnemonic device membuat siswa lebih mudah hapal bagian-bagian denah, dan reward membuat aktivitas siswa meningkat hingga mencapai 95% pada siklus ketiga. Hasil pembelajaran pada siklus terakhir pun mencapai 95%. Ini merupakan akibat dari kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran yang telah mencapai target 100% pada siklus kedua dan pelaksanaannya mencapai target pada siklus terakhir. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Quantum dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar.

Kata Kunci: keterampilan menyimak, denah, model pembelajaran quantum.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menganut pendekatan komunikatif. Menurut Djuanda (2014, hlm. 47), “pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang dilandasi oleh pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa.” Tujuan pembelajarannya pun diarahkan pada kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi. Maka, ruang lingkup

pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak yang merupakan “suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya” (Resmini & Djuanda, 2007; Tarigan

dalam Resmini, Hartati & Cahyani, 2009). Keterampilan menyimak memiliki kesulitan tersendiri untuk dipelajari karena respon dari kegiatan menyimak itu berbeda-beda, tergantung pada kebutuhannya.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar telah memiliki standarnya sendiri sebagaimana tertuang dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Salah satu kompetensi dasar yang tertuang di sana adalah tuntutan bagi siswa kelas IV untuk dapat membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar. Pada kompetensi dasar ini, siswa dituntut untuk dapat mengubah bentuk penjelasan yang dilisankan menjadi sebuah denah yang sesuai.

Namun, harapan seringkali tak sesuai dengan kenyataan. Faktanya, pada kegiatan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Sindang V ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari harapan. Capaiannya hanya 9,52% siswa yang dinyatakan tuntas. Hal tersebut pada dasarnya disebabkan oleh kesulitan menentukan arah, teks penjelasan yang terlalu abstrak, dan tidak hapalnya siswa terhadap bagian denah. Tiga sebab ini berakar dari satu hal yang sama, yakni pemberian pengalaman belajar yang kurang. Sebab lain yang juga berkontribusi pada buruknya hasil adalah pengaturan lingkungan belajar yang menyebabkan pembagian kelompok tidak efektif dan pelaksanaan aturan kelas yang kurang konsisten.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alternatif pemecahan masalah yang paling cocok adalah dengan menerapkan model pembelajaran Quantum karena unsur pembelajarannya terdiri atas konteks berupa latar pengalaman (lingkungan, suasana, landasan, dan rancangan) serta unsur isi yang berupa penyajian pembelajaran. Kedua unsur ini cocok sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi, yakni berkaitan dengan pengelolaan kelas sebagai latar pengalaman

dan pemilihan model atau metode pembelajaran sebagai cara penyajian pembelajaran. Kerangka rancangan dan prinsipnya pun memungkinkan siswa untuk menyimak dengan baik dan memungkinkan guru melakukan pengelolaan kelas dengan baik. Kerangka rancangan pembelajaran Quantum adalah tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan atau biasa disingkat menjadi TANDUR (DePorter, Reardon & Singer-Nouri, 2005). Sedangkan prinsip-prinsipnya adalah segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, dan jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan (DePorter, Reardon & Singer-Nouri, 2005).

Dalam kerangka rancangan pembelajarannya, tahap tumbuhkan memungkinkan guru untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dengan memuaskan AMBAK (Apa Manfaat BagiKu). Siswa perlu tahu manfaat mempelajari suatu materi, agar pembelajarannya menjadi bermakna. *Meaningful learning* ini merupakan strategi dasar konstruktivisme Vygotsky. Selain itu, tahap ini juga sesuai dengan salah satu wawasan prinsip humanisme, yaitu perilaku manusia dilandasi motif dan minat tertentu. Menurut Aminuddin (dalam Resmini, Hartati & Cahyani, 2009; Djuanda, 2014),

implikasi dari wawasan tersebut dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah (1) isi pembelajaran harus memiliki kegunaan bagi pembelajar secara aktual, (2) dalam kegiatan pembelajarannya siswa harus menyadari manfaat penguasaan isi pembelajaran bagi kehidupannya, (3) isi pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan pembelajar.

Tugas gurulah untuk membangkitkan kebutuhan alami dan kesadaran akan manfaat materi yang akan dipelajari dengan memberikan sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang relevan.

Tahap kedua adalah alami. Tahap ini memungkinkan siswa untuk terlibat dan mengalami langsung pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip kegiatan belajar mengajar yang diungkapkan oleh Resmini, Hartati & Cahyani (2009, hlm. 5), yaitu “pembelajaran berpusat pada anak sebagai pembangun pengetahuan.” Materi yang disampaikan dengan keterlibatan siswa secara langsung dapat bertahan lebih lama dalam memori siswa dibandingkan dengan materi yang disampaikan dengan ceramah. Ini sangat sesuai dengan pandangan konstruktivisme Vygotsky yang memandang bahwa “hubungan timbal balik antara belajar sebagai proses pembentukan pengalaman secara empirik dan proses pembentukan konsep secara rasional dalam menghasilkan pemahaman menjadi prinsip dasar.”

Adapun tahap alami yang dirancang dalam pembelajaran Quantum ini, pertama kegiatan menyanyikan lagu arah mata angin sambil melakukan gerakan yang bertujuan mengatasi kesulitan siswa dalam menentukan dan mengingat arah. Kedua, melakukan permainan simulasi membuat denah. Dalam prosesnya, tahap alami yang dilakukan melalui permainan ini adalah untuk membantu siswa memvisualisasikan bentuk kalimat atau kata kunci agar menjadi sebuah denah yang sesuai dengan penjelasan. Dalam tahap alami, siswa tidak menerima transfer informasi dari guru, tetapi menyusun pengetahuan dari keterlibatan seluruh jiwa dan raganya melalui sebuah kegiatan. Menurut Magnesen (dalam DePorter, Reardon, & Singer-Nouri, 2005),

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, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. (hlm. 57)

Langkah selanjutnya adalah melengkapi denah dan menggali informasi dari denah yang sudah dilengkapi. Selain digunakan sebagai penambah pengalaman siswa, kegiatan ini juga strategi pengelolaan kelas. Kelompok siswa yang sedang tidak kebagian melakukan kegiatan bermain akan sibuk mengerjakan pekerjaannya sehingga mereka tidak punya waktu untuk melakukan hal-hal yang mengganggu.

Tahap namai adalah tindak lanjut dari tahap alami. Sebelum mengetahui nama suatu konsep, siswa telah mengalami sebelumnya. Sehingga konsep tersebut dapat mengakar dalam ingatan siswa. Tahap namai meliputi dua proses yaitu, melengkapi keterangan arah mata angin setelah bernyanyi dan menyimpulkan hasil permainan dengan menjawab sejumlah pertanyaan.

Tahap demonstrasikan dapat digunakan sebagai panggung bagi siswa untuk menunjukkan bahwa mereka mengetahui sesuatu. Tentu saja pengetahuan tersebut diperoleh dari pengalaman di tahap sebelumnya. Tahap demonstrasikan dimaksudkan membuat siswa percaya diri dengan pengetahuan yang ia miliki. Menurut DePorter, Reardon & Singer-Nouri (2005), siswa membutuhkan kesempatan yang sama untuk membuat kaitan, berlatih, dan menunjukkan apa yang mereka ketahui. Siswa tidak perlu takut salah, sebab kesalahan dalam belajar itu biasa dan merupakan proses yang alamiah. Kesalahan yang terjadi hanya satu tahap yang perlu dilewati untuk mencapai keberhasilan. Hal ini sesuai dengan teori koneksionisme Thorndike yang dikenal pula dengan sebutan *Trial and Error Learning* (Syah, 1995). Menurut Highlard dan Bower

(dalam Syah, 1995, hlm. 104) “istilah ini menunjuk pada panjangnya waktu atau banyaknya jumlah kekeliruan dalam mencapai suatu tujuan”.

Tahap ulangi adalah wadah untuk mengonfirmasi pengetahuan siswa. Selain itu tahap ini juga digunakan untuk menguatkan pemahaman siswa. Tahap ulangi ini dilakukan dengan cara mengisi peta konsep bersama-sama. Pengulangan pembelajaran sesuai dengan prinsip belajar behaviorisme. “Menurut teori behaviorisme ini, manusia adalah organisme yang dapat memberikan respons (*operant*) baik karena adanya stimulus atau rangsangan yang nampak atau tidak” (Djuanda, 2014, hlm. 9). Stimulus yang secara konsisten diberikan akan menimbulkan respons yang akhirnya menjadi kebiasaan. Pada tahap ini pula terjadi proses penguatan berupa konfirmasi kebenaran pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Terakhir, tahap rayakan adalah saat di mana siswa dan guru merayakan keberhasilan dalam belajar, sekecil apapun keberhasilan yang diperoleh setiap orang. Ini juga didasari teori behaviorisme tentang *reinforcement* atau penguatan. Menurut Djuanda (2014, hlm. 11), “...penguatan atau *reinforcement* adalah balikan dari guru yang dinyatakan dengan bentuk persetujuan, pujian, dan penguatan verbal nonverbal lainnya.” Penguatan yang dilakukan guru semata-mata adalah untuk tetap menjaga dan meningkatkan kualitas respons belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka ditetapkan target yang menjadi patokan keberhasilan penelitian ini, yakni target proses terdiri atas kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sebesar 100% untuk seluruh aspek yang diamati, dan aktivitas siswa sebesar 85% mencapai kriteria baik sekali. Adapun aspek pada aktivitas siswa terdiri atas kedisiplinan, keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab. Sedangkan target hasil

pembelajaran ditetapkan sebesar 85% siswa dinyatakan tuntas dengan perolehan nilai ≥ 74 sebagai KKMn-nya.

Mengacu pada paparan di atas, berikut ini merupakan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

- a. Bagaimana rencana pembelajaran keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran Quantum dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran Quantum dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran Quantum dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran Quantum dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar di kelas IV SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini ber-*setting* di kelas dalam situasi pembelajaran. Maka, dipilihlah metode penelitian tindakan kelas sebagai cara dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dengan cara memperbaiki kualitas pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pendapat Hanifah (2014,

hlm. 5) yang menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan, dan situasi yang ada di dalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.” Adapun desain penelitian yang dipilih adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Sindang V yang beralamat di Dusun Giriharja RT 08 RW 07 Desa Kebonjati Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Alasan pemilihan lokasi adalah jumlah siswa yang memadai dan permasalahan dijadikan fokus masalah terjadi di lokasi tersebut.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sindang V yang berjumlah 21 orang terdiri dari 14 siswa perempuan dan tujuh siswa laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes hasil belajar, angket, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi. Begitu juga dengan wawancara yang ditujukan untuk siswa dan guru dan dilakukan berdasarkan pedoman wawancara pada akhir penelitian untuk menggali kesan penggunaan model pembelajaran Quantum. Sedangkan tes hasil belajar siswa yang berupa soal hanya diperuntukkan bagi siswa untuk mengukur ketuntasan belajar mereka. Angket yang dijadikan komplemen wawancara dalam menyimpulkan kesan siswa setelah pembelajaran menggunakan angket tertutup dengan pilihan jawaban ya dan tidak. Sementara itu, catatan lapangan digunakan

untuk merekam secara tertulis seluruh kegiatan pembelajaran.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini mencakup pengolahan data proses dan data hasil. Data proses terdiri atas hasil pengamatan terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa. Cara mengolah data tersebut adalah dengan menghitung persentase keberhasilan untuk seluruh aspek yang diamati. Sedangkan data hasil terdiri atas hasil tes belajar siswa yang diolah dengan memberi skor pada setiap jawaban siswa. Kemudian menentukan nilai akhir dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Siswa yang nilainya mencapai KKM 74 dinyatakan tuntas. Kemudian jumlah siswa yang tuntas dipersentasekan untuk melihat keberhasilan penelitian.

Analisis data penelitian ini terdiri atas *data collection* atau pengumpulan data, *data reduction* atau reduksi data, *display data* atau penyajian data, dan *conclusion: drawing/verifying* atau kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan. Pada siklus I, kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran mencapai 95,55%. Hasil ini menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pengamatan pada saat pengambilan data awal pada 21 Oktober 2015 yang hanya mencapai 74,36% saja. Sementara itu, hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pun mencapai 81,67% dan aktivitas siswa 65% siswa mencapai kriteria baik sekali. Kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran ini adalah media pembelajaran yang penggunaannya memakan waktu banyak, kurang tegasnya guru dalam melaksanakan

aturan kelas sehingga aktivitas siswa pun menjadi kurang maksimal. Hal ini berakibat pada hasil belajar yang hanya 45% siswa saja dinyatakan tuntas.

Kekurangan yang terjadi pada siklus I kemudian diperbaiki dengan cara memperbaharui RPP, memperbaiki dan menambah media pembelajaran agar lebih efektif penggunaannya. Selain itu, digunakan pula *reward* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa. Hasil pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan pencapaian maksimal 100%. Peningkatan ini juga diikuti oleh hasil pengamatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mencapai 98,33% dan aktivitas siswa mencapai 80%. Namun, pada siklus II pun masih ada kekurangan, yakni penggunaan teks penjelasan yang sama menyebabkan siswa saling mencontek ketika permainan berlangsung. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan disiplin ketika

pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil pembelajaran juga ikut meningkat seiring dengan rencana dan pelaksanaan yang juga meningkat. Persentase ketuntasannya mencapai 65%.

Pada siklus III, kekurangan yang terjadi di siklus II juga terus mengalami perbaikan. Hasil pengamatan terhadap kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menunjukkan capaian 100% untuk seluruh aspek yang diamati. Sedangkan aktivitas siswa mencapai 95%, artinya telah melampaui target yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena adanya *reward* yang mendorong aktivitas siswa tersebut. Begitu pula dengan hasil pembelajaran berupa keterampilan menyimak siswa yang mencapai 95%. Dengan tercapainya target penelitian, maka penelitian ini diakhiri pada siklus ketiga.

Peningkatan seluruh aspek yang diamati dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut ini.

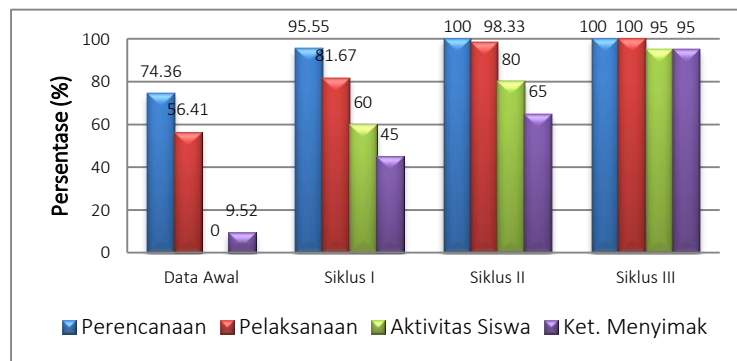


Diagram 1 Peningkatan Persentase Aspek yang Diamati dalam Penelitian

Pembahasan

Perencanaan Pembelajaran

Pada proses perencanaan pembelajaran menyimak dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan model pembelajaran Quantum di dalamnya. Penyusunan RPP ini dilakukan dengan memperhatikan komponen rencana pembelajaran berupa perumusan tujuan

pembelajaran, pengembangan materi, pemilihan model, tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum, media pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian.

Penyusunan RPP ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu pendekatan komunikatif. Menurut pendapat Finnarco dan Brumfit yang dikutip oleh Sumardi (dalam Djuanda, 2014, hlm. 48)

“belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi, bukan mempelajari struktur, bunyi, atau kosakata secara terpisah-pisah”. Artinya, pada pembelajaran yang disajikan pada RPP harus dapat melatih kemampuan siswa dalam berkomunikasi.

Mengacu pada hal tersebut, maka pada pembelajaran ini diberitahukan kepada siswa mengenai hubungan antara manfaat mempelajari cara membuat denah dengan kelancaran berkomunikasi. Hal ini dilakukan dengan mengacu pada konsep *meaningful learning* yang merupakan strategi dasar konstruktivisme (Djuanda, 2014). Kegiatan tersebut dituangkan dalam kegiatan inti pada salah satu tahap dalam kerangka pembelajaran Quantum.

Kerangka tersebut sebenarnya adalah sintak yang dimiliki oleh model pembelajaran Quantum yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan atau lebih dikenal dengan istilah TANDUR (DePorter dalam Deporter, Reardon & Singer-Nouri, 2005).

Pada beberapa fase pembelajaran ini, guru menyiapkan media pembelajaran sebagai penghubung antara materi dengan siswa. Menurut Sudin dan Saptani (2009, hlm. 5), “media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar dan mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dicapai dengan mudah.”

Peran media dalam pembelajaran ini adalah untuk mengkonkretkan pesan berupa penjelasan yang sifatnya abstrak. Sebagaimana pendapat Hernawan, Zaman & Riyana (2007) yang mengungkapkan bahwa salah satu nilai dan manfaat media pembelajaran adalah untuk membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa

dalam penelitian ini subjek penelitian merupakan siswa kelas IV sekolah dasar yang berusia antara sembilan sampai 11 tahun. Dalam teorinya, Piaget (dalam Slavin, 2008) membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun sampai dewasa). Artinya, berdasarkan teori perkembangan kognitif, subjek penelitian berada pada tahap operasional konkret. Perkembangan kognitif anak pada tahap ini belum mampu mencapai taraf berpikir abstrak. Sementara itu, kurikulum mengharuskan siswa mempelajari materi yang abstrak. Hal ini menuntut guru untuk menyediakan media pembelajaran yang mengkonkritkan materi tersebut. Pertimbangan inilah yang menjadi acuan guru mengembangkan media pembelajaran ketika merencanakan pembelajaran keterampilan menyimak dengan menerapkan model pembelajaran Quantum ini.

Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum sampai pada inti pembelajaran, siswa diberi persiapan oleh guru agar mengetahui kegunaan materi yang akan dipelajari. Fase ini dinamakan fase tumbuhkan. Siswa diarahkan agar mereka merasa butuh dengan materi ini. Barlow (dalam Syah, 1995, hlm. 109) mengungkapkan bahwa Piaget pernah berkata ‘...*children have a built-in-desire to learn*’. Artinya, siswa memiliki kebutuhan yang melekat dalam dirinya untuk belajar. Maka dari itu, tahap tumbuhkan ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab seputar manfaat mempelajari cara membuat denah dari penjelasan yang didengar.

Setelah fase tumbuhkan, pembelajaran dilanjutkan dengan mengidentifikasi bagian-bagian denah sebagai cara untuk membuka dan menyamakan skemata siswa. Pemberian skemata ini sangat diperlukan oleh siswa sebagai landasan proses membuat denah yang sifatnya lebih kompleks. Skemata berupa

pengetahuan tentang bagian-bagian denah merupakan prasyarat yang harus dimiliki oleh seseorang yang akan belajar membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar. "Dalam wawasan kognitivisme, dunia pengalaman dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (*skemata*) dimanfaatkan untuk menerima pengetahuan baru" (Djuanda, 2014, hlm.16). Pengetahuan tersebut diakomodasi agar sesuai dengan konteks pembelajaran.

Untuk memperkuat hapalan siswa tentang bagian-bagian denah, guru menyajikan pembelajaran menggunakan *mnemonic device* dengan strategi huruf awal yakni "alat atau strategi untuk membantu daya ingat" (Slavin, 2008, hlm. 245). Dengan menggunakan strategi ini, siswa menjadi lebih mudah dalam menghapalkan bagian-bagian denah. Singkatan yang terbentuk dari huruf-huruf awal bagian denah sangat membantu siswa untuk mempercepat pemanggilan kembali informasi tentang bagian denah pada waktu pembuatan denah berlangsung atau ketika evaluasi.

Kemudian, pada fase alami pembelajaran disajikan melalui kegiatan bernyanyi yang disertai gerakan dan permainan simulasi membuat denah. Melalui dua kegiatan ini, siswa dimungkinkan untuk terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman selama pembelajaran. Penggunaan dan pengulangan nyanyian membuat siswa tidak mudah lupa pada materi yang berupa hapalan. Temuan ini dikuatkan dengan teori belajar behaviorisme yang salah satu hukumnya menyebutkan bahwa frekuensi latihan akan mempengaruhi kemampuan seseorang (*law of exercise*). Artinya, suatu perbuatan semakin sering dilakukan, maka akan menjadi sebuah pola yang menjadi kebiasaan.

Keterampilan menyimak siswa dilatih melalui permainan simulasi membuat denah yang mengadopsi salah satu teknik keterampilan menyimak yang diungkapkan oleh Djuanda (2008) serta Resmini, Hartati & Cahyani

(2009), yakni simak-kerjakan. Setelah menyimak penjelasan, siswa segera mengerjakan sesuatu sesuai dengan pesan yang ditangkapnya, dalam hal ini berupa kata kunci yang harus diubah menjadi denah.

Permainan simulasi membuat denah digunakan guru sebagai *scaffolding*. Sudrajat (2013) mengemukakan bahwa "...*scaffolding* dapat diartikan sebagai suatu teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur, yang dilakukan pada tahap awal agar siswa dapat belajar secara mandiri." Setelah siswa paham dengan cara mengubah penjelasan menjadi denah melalui permainan, guru menghilangkan permainannya dan hanya memberikan penjelasan saja ketika evaluasi.

Dalam permainan, semua unsur dalam menyimak sangat berperan penting. Sebagaimana diungkapkan oleh Cahyani & Hodijah (2007), ada empat unsur dalam menyimak, yaitu pembicara, penyimak, bahan simakan, dan bahasa lisan. Pada permainan simulasi membuat denah, guru bertindak sebagai pembicara, siswa bertindak sebagai penyimak, teks penjelasan sebagai bahan simakan, dan bahasa lisan guru untuk menjelaskannya. Keempat unsur ini merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi satu sama lain selama proses menyimak terjadi.

Kemudian berikutnya adalah fase demonstrasikan. Ada temuan yang menarik pada fase ini, yaitu dengan adanya *reward* siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, dan berpendapat. Selain itu, dengan menerapkan sistem kontribusi anggota untuk kelompok, setiap anggota dalam kelompok berusaha berkontribusi mendapat *reward* berupa *smile* untuk kelompoknya, sehingga kerja sama mereka juga terus meningkat. Landasan utama dari *reward* ini adalah teori belajar behaviorisme tentang *stimulus-respon*. Stimulus yang diberikan adalah berupa

pemberian *smile*, sedangkan responnya adalah keaktifan siswa. Respon yang baik terus diberikan penguatan agar respon yang sama dapat meningkat atau setidaknya dapat dipertahankan, sedangkan respon yang tidak baik dihilangkan dengan mengambil kembali *reward* yang telah diberikan.

Kemudian ada fase ulangi yang mengulas kembali seluruh materi yang dipelajari menggunakan peta konsep dan *flashcard*. Penggunaan kedua media ini terbukti meningkatkan efektifitas pengulangan penjelasan materi. Dengan dilakukan pengulangan, konsep-konsep yang sempat terlupakan disegarkan kembali dalam ingatan siswa.

Terakhir, fase rayakan yang merupakan bentuk penghargaan kepada seluruh siswa yang telah berhasil mempelajari materi pada hari itu. Perayaan dilakukan dengan menempel denah buatan siswa, tepuk tangan, dan penukaran *smile* dengan hadiah yang sudah disiapkan. Dengan adanya perayaan kecil, semangat siswa dalam belajar menjadi terjaga.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang berupa keterampilan menyimak dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar menunjukkan pencapaian target pada siklus III. Hal ini disebabkan karena perencanaan dan proses belajar yang terus mengalami perbaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran keterampilan menyimak dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar dengan menerapkan model pembelajaran Quantum di kelas IV SDN Sindang V, diperoleh simpulan berdasarkan perencanaan, pelaksanaan (aktivitas siswa dan kinerja guru), serta peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Selama tiga siklus penelitian, perencanaan yang dilakukan guru dalam bentuk RPP, hasil pengamatannya terus mengalami peningkatan hingga mencapai target 100%. Pada siklus I, guru memperoleh persentase 95,55% dan interpretasi baik sekali. Pada siklus II dan III hasil tersebut terus meningkat hingga mencapai 100%.

Sedangkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I diperoleh persentase 81,67% dan interpretasi baik sekali. Sedangkan pada siklus II dan III masing-masing persentasenya adalah 98,33% dan 100% serta interpretasi keduanya baik sekali.

Pada tiap siklus tindakan, hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa terus mengalami peningkatan. Pada siklus I hanya 65%, siklus II 80%, dan siklus III 95% siswa mencapai kriteria baik sekali.

Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang optimal memberi pengaruh besar terhadap meningkatnya hasil belajar siswa berupa keterampilan menyimak dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar. Sehingga pada setiap siklus tindakan, hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan dari 45% menjadi 65%, dan pada siklus III mencapai 95%. Adapun acuan penilaiannya adalah memberi judul denah, melengkapi arah mata angin, melengkapi jalan dan keterangannya, menempatkan bangunan dengan lengkap dan sesuai, memberi tanda panah petunjuk arah, serta membuat denah dengan rapi dengan nilai KKM 74. Dengan hasil tersebut, maka keterampilan menyimak siswa dalam membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar telah melampaui target 85%.

Dengan demikian, data penelitian ini telah jenuh karena seluruh aspek yang diamati dalam penelitian ini telah menunjukkan ketercapaian target masing-masing. Dengan kata lain, penelitian ini diakhiri dengan tercapainya target.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I. & Hodijah. (2007). *Kemampuan berbahasa Indonesia di sekolah dasar*. Bandung: UPI Press.
- DePorter, B., Reardon, M. & Singer-Nouri, S. (2005). *Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Bandung: Kaifa.
- Djuanda, D. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: Teori dan aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Hernawan, A. H., Zaman, B. & Riyana, C. (2007). *Media pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Resmini, N. & Djuanda, D. (2007). *Pendidikan bahasa dan sastra di kelas tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Resmini, N., Hartati, T. & Cahyani, I. (2009). *Pembinaan dan pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Slavin, R.E. (2008). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. (edisi kedelapan). Jakarta: PT Indeks.
- Sudin, A. & Saptani, E. (2009). *Media pembelajaran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sudrajat, A. (2013). *Pembelajaran scaffolding untuk kesuksesan belajar siswa*. [Online]. Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/12/02/pembelajaran-scaffolding-untuk-kesuksesan-belajar-siswa>.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (1995). *Psikologi pendidikan: Suatu pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.