

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran *Quantum Learning* ialah kiat-kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum Learning* bisa dikatakan sebagai penerapan cara belajar baru yang lebih melihat kemampuan siswa berdasarkan kelebihan atau kecerdasan yang dimilikinya (Cahyo, 2013).

Hasil penelitian Putra (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif pada Siswa Kelas V SD Semester Genap Di Gugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat pada kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Quantum Learning*, siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan sikap respek terhadap pelajaran IPS dan kreativitas pada saat membuat *mind mapping*. Dengan demikian pemahaman dan ingatan siswa terhadap pembelajaran IPS menjadi kuat dan bertahan lama, hal ini akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Putra (2019) berbeda dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan bermakna, sehingga kurang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS siswa. Karena guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, dan menyebabkan siswa merasa jenuh dan membosankan dalam proses pembelajaran.

Quantum Learning dapat mengubah belajar menjadi meriah dengan segala nuansanya. Dalam pembelajaran *Quantum Learning* juga menyertakan segala

kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan setiap momen belajar. Tiga prinsip utama pembelajaran *Quantum Learning*, yaitu: pertama; bawalah dunia mereka (pembelajar) ke dalam dunia kita (pengajar), dan antarkan dunia kita (pengajar) ke dalam dunia mereka (pembelajar), kedua; proses pembelajaran *Quantum Learning* sebagai permainan “*orchestra simponi*”, dan ketiga; belajar harus berdampak pada terbentuknya keunggulan (Tirtawati, 2014).

Adapun prinsip pada *Quantum Learning* yang sering digunakan dalam merangkum semua metode yaitu dengan menggunakan prinsip TANDUR (Tumbuhkan minat, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) (Swandewi, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran *Quantum Learning* ini memuat beberapa tujuan-tujuan, yaitu meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat, meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar, dan meningkatkan kehalusan perilaku serta diharapkan dapat mengubah nuansa pembelajaran yang biasa dilakukan antara guru dan murid, yang sebelumnya satu arah menjadi dua arah, yang sebelumnya menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan (Rusman, 2013).

Hal penting lainnya yang harus diperhatikan oleh para guru untuk mencapai tujuan pendidikan dalam hal mengelola proses belajar mengajar secara utuh adalah pengembangan keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, berpikir logis, dan berpikir ilmiah. Dari beberapa keterampilan berpikir tersebut salah satunya keterampilan berpikir kreatif sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual siswa dan kemampuannya dalam merasionalisasikan apa yang dipelajarinya saat kegiatan pembelajaran (Ikasmayanti, 2015).

Menurut Munandar dalam Yahya (2013) menyatakan bahwa berpikir kreatif atau berpikir *divergen* diartikan dengan kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan berdasarkan materi dan informasi yang tersedia. Semakin banyaknya kemungkinan jawaban yang didapatkan dari suatu masalah, maka akan semakin kreatif pula seseorang tersebut. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai pula dengan masalah-

masalahnya. Jadi, tidak hanya terfokus pada banyaknya jawaban yang diberikan, tetapi juga kualitas atau mutu pada jawaban yang diberikan (Yahya, 2013).

Namun pada kenyataannya bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih dalam tingkatan yang masih tergolong rendah. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pane (2014) menunjukkan bahwa kemampuan kreatif siswa di SMP Negeri I Padangsidempuan masih lemah dikarenakan guru cenderung kurang berusaha dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut penelitian Swandewi (2019) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII MIPA SMA Negeri 2 Singaraja masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran biologi yang dilakukan pada salah satu sekolah Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Bekasi, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPA pada pelajaran biologi khususnya masih tergolong rendah. Permasalahan ini dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung, siswa kelas XI IPA cenderung masih tidak berani bertanya kepada guru tentang apa yang ingin mereka ketahui, serta yang belum dimengerti dan kurang bervaiasinya jawaban ketika diberikan pertanyaan oleh guru. Hal tersebut dapat dikuatkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Satino dalam Tirtawati (2014) ada tiga hal yang menyebabkan lemahnya daya kreatif yaitu: pertama; takut berbuat salah dan ditertawakan, kedua; kurangnya wawasan sehingga menyebabkan cara berpikir kurang lentur, dan ketiga; terbelenggu dengan pekerjaan rutin.

Cara yang baik dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik adalah dengan mendorong motivasi intrinsik yang ada pada diri siswanya. Semua peserta didik harus belajar semua bidang keterampilan yang ada di sekolah, banyak pula peserta didik yang memperoleh keterampilan kreatif melalui model-model berpikir dan bekerja secara kreatif, akan tetapi sedikit sekali anak yang dapat mempertahankan motivasi intrinsik di sekolah jika sistem yang diterapkan tidak sesuai. Dengan kata lain, pendekatan yang terbaik tampaknya adalah dimana peserta didik diarahkan kepada tujuan secara

keseluruhan, tetapi didorong untuk belajar dengan cara yang dirasa terbaik untuk mereka lakukan. Penekanannya untuk selalu belajar dan tidak terlalu terfokus pada hasil penilaian (Yahya, 2013).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran biologi serta penggunaan model pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik siswa diatas. Salah satu model pembelajaran yang dirasa sesuai dan bisa diterapkan adalah model pembelajaran *Quantum Learning*.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diharapkan pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Makanan dan Sistem Pencernaan Makanan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan dan tanpa menggunakan model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan dan tanpa menggunakan model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan dan tanpa model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan dan tanpa menggunakan model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.
2. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dengan dan tanpa menggunakan model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan model *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.
4. Menganalisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan dan tanpa model *Quantum Learning* pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru / Tenaga Pendidik.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu gambaran dan acuan sehingga dapat membantu para guru dalam hal memilih metode pembelajaran yang baik, sesuai dan tepat dipilih untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Melalui penggunaan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran biologi diharapkan para siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika belajar sehingga kemampuan berpikir kreatif pada siswa juga dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran biologi dengan menggunakan model *Quantum Learning* yang mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa serta dapat berpengaruh dalam pembelajaran biologi.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Agar penelitian ini dalam pelaksanaannya lebih terarah dan memberikan gambaran yang jelas, masalah hanya dibatasi pada aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada dua kelas yaitu pada kelas XI IPA 4 dan kelas XI IPA 5 MAN 1 Kabupaten Bekasi.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan model *Quantum Learning* diaplikasikan dengan tahapan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan).
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diteliti adalah berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir elaboratif.
4. Materi yang dikaji pada penelitian ini adalah materi makanan dan sistem pencernaan makanan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di MAN 1 Kabupaten Bekasi.

F. Kerangka Pemikiran

Dalam merencanakan perencanaan pembelajaran, guru harus benar-benar memahami setiap butir kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator. Sebab, tanpa pemahaman yang baik akan menimbulkan hambatan dalam mengimplementasikan setiap butir KI, KD, dan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah di targetkan.

Menurut Hidayah (2016) materi makanan dan sistem pencernaan mempunyai kompetensi dasar sebagai berikut: 3.7. Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem pencernaan dalam kaitannya dengan nutrisi, bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem pencernaan manusia; 4.7. Menyajikan laporan hasil uji zat makanan yang terkandung dalam berbagai jenis bahan makanan dikaitkan dengan kebutuhan energi setiap individu serta teknologi pengolahan pangan dan keamanan pangan.

Langkah awal yang harus dilakukan pendidik dalam pengembangan indikator adalah menganalisis tingkat kompetensi yang ada pada KI dan KD, yang dapat dilihat dari kata kerja operasionalnya (Indaryanti, 2019).

Berdasarkan dari kompetensi dasar tersebut terbentuknya indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut: 1) Menganalisis zat makanan yang diperlukan tubuh manusia sehari-hari dari berbagai sumber informasi; 2) Mengidentifikasi salah satu bagian saluran pencernaan hewan ruminansia, saluran pencernaan manusia melalui berbagai media informasi dan mengenali posisi alat dan kelenjar pencernaan serta fungsinya; 3) Membandingkan organ pencernaan makanan manusia dengan hewan ruminansia menggunakan gambar/carta; 4) Menyusun menu makanan seimbang untuk kategori aktivitas normal; 5) Melaporkan secara tertulis cara menjaga kesehatan diri dengan prinsip-prinsip dalam perolehan nutrisi, energi melalui makanan dalam kerja sistem pencernaan; 6) Menyajikan laporan hasil uji zat makanan yang terkandung dalam berbagai jenis bahan makanan dikaitkan dengan kebutuhan energi setiap individu serta teknologi pengolahan pangan dan keamanan pangan.

Dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar, guru pasti akan berusaha mencapai tujuan pembelajaran dengan semaksimal mungkin. Salah satu usaha tersebut adalah menggunakan metode (cara/teknik) mengajar. Metode adalah salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Samiudin, 2016). Adapun tujuan pembelajaran yang dapat dirumuskan berdasarkan dari kompetensi dasar materi makanan dan sistem pencernaan makanan yaitu: melalui pembelajaran menggunakan model *Quantum Learning* siswa dapat menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem pencernaan dalam kaitannya dengan nutrisi, bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem pencernaan dan menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem pencernaan dalam kaitannya dengan nutrisi, bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem pencernaan manusia manusia.

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globaisasi seperti sekarang ini akan menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, merupakan syarat mutlak yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembangunan, salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan (Cahyono, 2017).

Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan di sekolah bukan hanya dimulai dari penentuan beberapa kebijakan, pemerataan, dan sistem yang terintegrasi semata melainkan juga adalah kolaborasi dari elemen-elemen penting yang terdapat di dalam sekolah tersebut. Salah satu aspek yang dianggap penting dan menjadi karakteristik yang sudah seharusnya ada dalam diri elemen-elemen tersebut adalah kreativitas (berpikir kreatif) (Amrullah, 2018).

Berpikir kreatif adalah sebuah suatu proses yang dalam mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan sesuatu pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapatkan dengan pengembangan pemikiran yang diperoleh dengan baik (Febrianti, 2016).

Kemampuan seseorang untuk menghasilkan berpikir kreatif ini disebut sebagai kemampuan berpikir kreatif, dan secara umum indikator berpikir kreatif ditandai dengan adanya kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan merinci (*elaboration*) (Meida, 2020).

Menurut Munandar dalam Meida (2020) adapun beberapa indikator yang terdapat pada kemampuan berpikir kreatif siswa adalah sebagai berikut:

1. Berpikir Lancar
 - a. Mengajukan banyak pertanyaan.
 - b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
 - c. Bekerja lebih cepat dari teman lain
 - d. Melakukan lebih banyak dari pada teman yang lain.
 - e. Dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi
2. Berpikir Luwes
 - a. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
 - b. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
 - c. Memberikan pertimbangan atau mendiskusikan sesuatu selalu memiliki posisi yang berbeda atau bertentangan dengan mayoritas kelompok.
 - d. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.

3. Berpikir Orisinal

- a. Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan orang lain.
- b. Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru..
- c. Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah.
- d. Setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapatkan penyelesaian yang baru.

4. Berpikir Elaboratif

- a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
- b. Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain.
- c. Cenderung memberi jawaban yang luas dan memuaskan
- d. Mampu membangun keterkaitan antar konsep

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari jawaban siswa ketika diberikan pertanyaan oleh guru. Jawaban siswa biasanya selalu saja terpaku pada jawaban-jawaban yang sudah ada dibuku, sehingga siswa tersebut hanya akan menghafalkan jawaban yang ada dibuku dan mengakibatkan siswa kurang memahami apa makna jawaban yang telah disebutkan tersebut (Mahfud, 2019).

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah: 1) Membentuk pengalaman belajar sesuai dengan rasa ingin tahu anak, dengan menghadapkan masalah-masalah yang relevan dengan kebutuhan, tujuan, dan minat anak; 2) Memperkenalkan anak ikut serta dalam menyusun dan merencanakan kegiatan-kegiatan belajar; 3) Memberikan pengalaman dari kehidupan nyata yang meminta peran serta aktif anak; 4) Bertindak sebagai fasilitator daripada sebagai penyampai informasi; 5) Mengusahakan agar program belajar cukup luwes, agar anak terdorong untuk meneliti atau bereksperimen; 6) Mendorong dan menghargai inisiatif, keinginan mengetahui dan menguji serta orisinalitas; 7) Membiarkan anak belajar dari kesalahannya dan menerima akibatnya (tentu selama tidak membahayakan) (Pane, 2014).

Salah satu metode atau model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran yaitu metode *Quantum Learning*. *Quantum Learning* ini digagas oleh Porter, metode ini merupakan kiat, petunjuk strategi dan seluruh proses

belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Pembelajaran *quantum* membiasakan siswa untuk melatih aktifitas kreatifnya sehingga siswa dapat menciptakan sesuatu produk bersifat kreatif yang dapat bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya (Meida, 2020).

Quantum pada dasarnya merupakan interaksi yang dapat mengubah energi menjadi cahaya. Sedangkan *Quantum Learning* menurut Silberman dalam Cahyo (2013) didefinisikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adalah massa dikali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energi atau bisa dikenal dengan $E=mc^2$. Tubuh kita secara materi diibaratkan sebagai materi. Sebagai pelajar, tujuan siswa adalah meraih sebanyak mungkin cahaya: interaksi, hubungan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Maksud dari mengubah energi menjadi cahaya adalah mengubah semua hambatan-hambatan belajar yang selama ini dipaksakan untuk terus dilakukan sehingga menjadi sebuah manfaat bagi siswa sendiri dan bagi orang lain, dengan memaksimalkan kemampuan dan bakat alamiah siswa. Kegiatan tersebut akan mudah dibangun dan dijalankan dengan adanya pengaitan dengan dunia nyata (Rismararti, 2017).

Menurut Ibid dalam Pane (2014) penggunaan proses pembelajaran *Quantum Learning* dapat diaplikasikan dengan tahapan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan), yaitu:

1. Tumbuhkan

Secara umum konsep tumbuhkan ini adalah langkah awal untuk membuat siswa tertarik atau penasaran tentang materi yang akan diajarkan. Dari hal tersebut tersirat, bahwa dalam pendahuluan (persiapan) pembelajaran dimulai oleh guru akan menumbuhkan sikap positif dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, lingkungan sosial (komunitas belajar), sarana belajar, serta tujuan yang jelas dan memberikan makna pada siswa, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa.

2. Alami

Konsep alami ini mengandung pengertian bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus memberikan pengalaman dan manfaat terhadap sesuatu pengetahuan yang akan dibangun oleh siswa sehingga menimbulkan hasrat alami otak untuk menjelajah.

3. Namai

Konsep namai ini berada pada kegiatan inti. Namai mengandung maksud dalam suatu pembelajaran bahwa penamaan sesuatu materi pembelajaran akan memuaskan hasrat alami pada otak (membuat siswa penasaran, penuh pertanyaan mengenai pengalaman) untuk memberikan identitas, menguatkan dan mendefinisikan. Penamaan dalam hal ini adalah mengajarkan konsep, melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan strategi belajar.

4. Demonstrasikan

Tahapan ini berada pada kegiatan inti. Inti pada tahap ini adalah memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan bahwa siswa tersebut tahu. Hal ini sekaligus memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari oleh dirinya.

5. Ulangi

Tahap ini jika kita tuangkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat pada penutup. Tahap ini dilaksanakan untuk memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa aku tahu bahwa aku tahu ini. Kegiatan ini dilakukan secara multimodalitas dan multikecerdasan.

6. Rayakan

Tahap ini dituangkan pada penutup pembelajaran. Dengan maksud memberikan rasa rampung, untuk menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan yang akhirnya memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan kondisi akhir siswa yang senang maka akan menimbulkan kegairahan siswa dalam belajar lebih lanjut. Strategi yang dapat digunakan adalah dengan pujian bernyanyi bersama, pesta kelas, atau memberikan *reward* berupa tepukan (Pane, 2014).

Adapun beberapa kelebihan dan kelemahan yang terdapat dalam model pembelajaran *Quantum Learning* antara lain:

1. Kelebihan

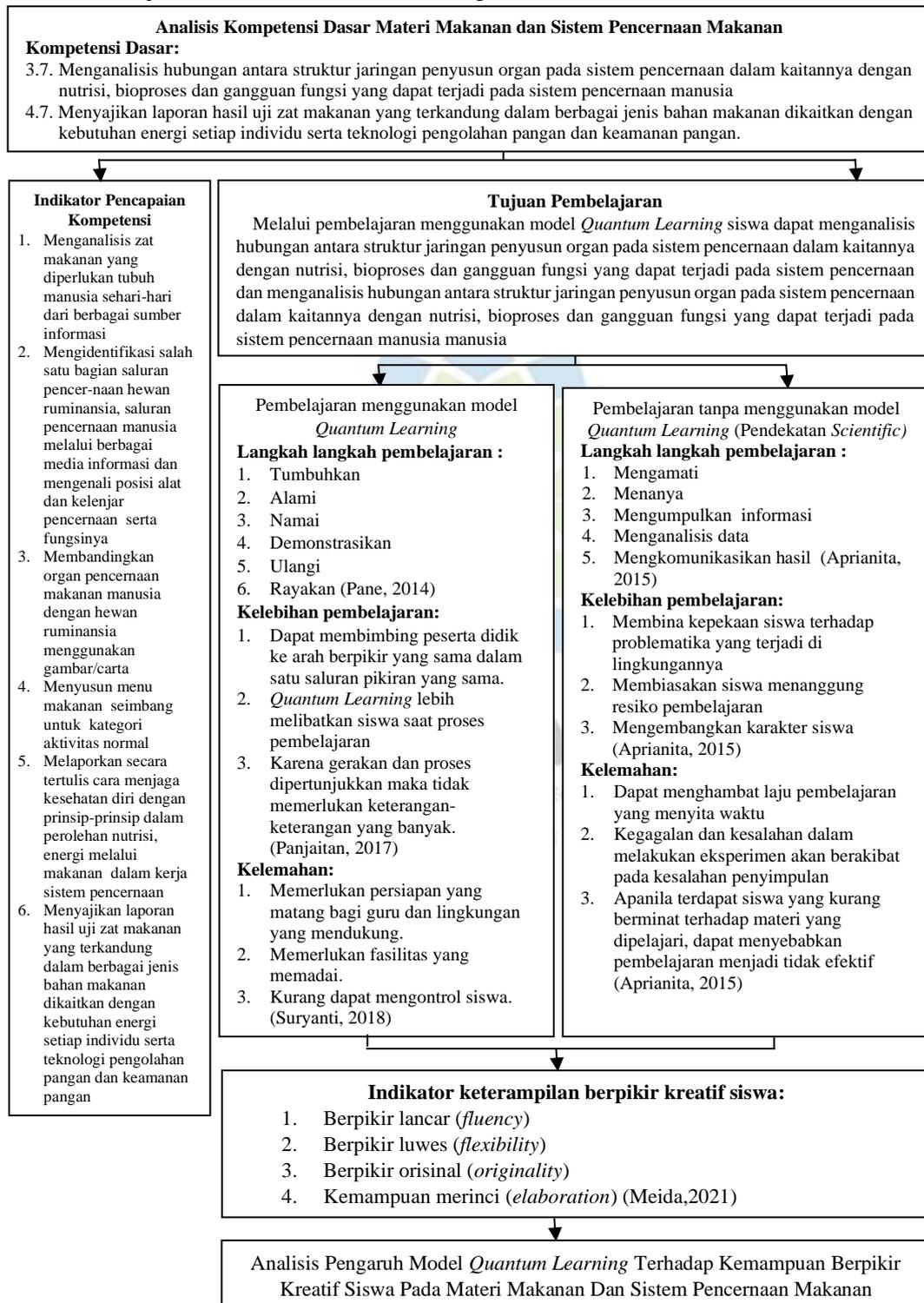
- a. Dapat membimbing peserta didik ke arah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- b. *Quantum Learning* lebih melibatkan siswa saat proses pembelajaran
- c. Karena gerakan dan proses dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak (Panjaitan, 2017).

2. Kelemahan

- a. Memerlukan persiapan yang matang bagi guru dan lingkungan yang mendukung.
- b. Memerlukan fasilitas yang memadai.
- c. Kurang dapat mengontrol siswa (Suryanti, 2018).

Selain itu, *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang memadukan antara berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seseorang. (Panjaitan, 2017).

Berdasarkan penyajian deskripsi teoritik dapat disusun suatu kerangka berpikir untuk memperjelas arah dan maksud penelitian ini. Skema kerangka berpikir tersebut disajikan dalam Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir di atas, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Makanan dan Sistem Pencernaan Makanan”.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

Ha ($\mu_1 = \mu_2$): Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.

Ho ($\mu_1 \neq \mu_2$): Terdapat pengaruh positif dalam penggunaan model *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi makanan dan sistem pencernaan makanan.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fitria, (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dan *mind mapping* dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Pane (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran *qantum learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada bidang studi sains di SMP Negeri 1 Padangsidimpuan
3. Putra (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan petapikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS pada Siswa Kelas V SD DiGugus III Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2018/2019.
4. Rismararti (2017) dalam menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *quantum* dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih berpengaruh pada variabel kemampuan berfikir kreatif.

5. Swandewi, (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang dibelajarkan model pembelajaran *Quantum Learning* berbasis masalah kontekstual lebih baik dari kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
6. Tirtawati, (2014) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran kuantum dan peta pikiran lebih baik dari model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran biologi.

