



**PENERAPAN METODE *QUANTUM TEACHING* UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR
PADA KELOMPOK B3 PAUD KEMALA
BHAYANGKARI 26 BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Bidang Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Oleh :

**Renti Aprisyah
A1I010022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PG PAUD)
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Renti Aprisyah
Program pokok mahasiswa : A1I010022
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : FKIP UNIB
Judul Skripsi : Penerapan *Quantum Teaching* Untuk Mengembangkan Kemampuan Menggambar Pada Kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan bebas dari berbagai segala bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika penulisan ilmiah.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini tidak benar, semua akibat yang ditimbulkan menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2014



Menyatakan

Renti Aprisyah

NPM. A1I010022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Orang-orang itu telah melupakan bahwa belajar tidaklah melulu untuk mengejar dan membuktikan sesuatu, namun belajar itu sendiri, adalah perayaan dan penghargaan pada diri sendiri

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur kepada Allah SWT karena nikmat sehat yang ia berikan tugas akhir ini bisa terselesaikan. Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahku (Thamrin Wan) dan ibuku (Eti Sulastri), terima kasih atas dukungan dan setiap doa yang kalian panjatkan untukku.
2. Keluargaku yang tercinta Ayuk Ta, Inga Santi, abang yan dan kak Noven yang selalu memberikan nasehatnya untukku, serta ponakanku caca dan aurel yang selalu menghibur.
3. Sahabat-Sahabatku tercinta khususnya Ka Asri, Oty, Ela, Hasyuni, Ka ari, Alan, Ferdi, dan Ari yang selalu ada dihari-hari sulitku
4. Teman seperjuanganku PAUD 2010 , Echa, Leni, Wiga, Mbg ii, Mbg Eno, Fira, Vika, Nike dan Hida serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menimbah ilmu bersama semoga kita menjadi pribadi yang sukses
5. Untuk masa depanku yang tertahan entah dimana
6. Almamaterku, tempat merubah pola pikirku.
7. Dan pendidikan Indonesia, semoga tulisan ini bermanfaat bagi penerus bangsa agar menjadi generasi unggul yang membanggakan bangsa.

APPLYING METHOD QUANTUM TEACHING TO DEVELOP DRAWING
ABILITY FOR GROUP B3 PAUD KEMALA BHAYANGKARI 26 BENGKULU

By:
Renti Aprisyah
A1I010022

Abstract

This research appoint the problem of children low ability of drawing. This classroom action research is purposed to develop drawing ability through Quantum Teaching method for children in Group B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu. The method of the research is classroom action research. The subject of the research is 19 children in group B3, 7 girls and 12 boys. This research was done in two cycles with three times meeting in each cycle. The result of the research show that Quantum Teaching method with TANDUR step can develop children drawing ability, it is proved by the calculation of children drawing assessment in every cycles. In cycle one drawing ability for children are 53% and increase to 76% in cycle two. The data collected by observation and children drawing portofolio. From the research, teachers are recommended to use Quantum Teaching method to develop children drawing ability.

Keywords : Drawing, Quantum Teaching method

PENERAPAN METODE *QUANTUM TEACHING* UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR
PADA KELOMPOK B3 PAUD KEMALA
BHAYANGKARI 26 BENGKULU

Oleh:
Renti Aprisyah
A1I010022

ABSTRAK

Penelitian ini memecahkan masalah pada rendahnya kemampuan menggambar anak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak melalui penerapan metode *Quantum Teaching* pada anak kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 yang berjumlah 19 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan dalam setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui penerapan metode *Quantum Teaching* dengan langkah-langkah TANDUR dapat mengembangkan kemampuan menggambar anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan menggambar anak pada setiap siklus, pada siklus 1 kemampuan rata-rata menggambar anak adalah 53% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 76%. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan portofolio. Dalam penerapan metode *Quantum Teaching* untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak usia dini, seorang guru direkomendasikan untuk menerapkan metode *Quantum Teaching* ini.

Kata Kunci: Menggambar, Metode *Quantum Teaching*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan *Quantum Teaching* Untuk Mengembangkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu.

Selama menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Dr. Manap Soemantri, M.Pd. selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah membantu memberikan petunjuk hingga skripsi ini selesai.
3. Drs. H. M. Nasirun, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini dan sekaligus penguji pertama yang telah memberikan saran dan masukan hingga skripsi ini diselesaikan dengan baik.
4. Dr. Hj. Nina Kurniah, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

5. Wembrayarli, S.Pd, M.Sn. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan koreksi selama penyusunan skripsi ini.
6. Dra. Sri Saparahayuningsih, M.Pd. selaku penguji kedua yang telah membantu memperbaiki hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
8. Yuliana, S.Pd.AUD. selaku Kepala Sekolah PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu, yang telah memberikan tempat penelitian dan informasi data dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Ibu Herna Sukmawati, selaku teman sejawat yang telah memberikan bantuan serta masukan dalam proses penelitian.
10. Semua Pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dan memberikan perbaikan di masa mendatang. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi pembaca.

Bengkulu, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRACK	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Diskripsi Teoritik	9
1. Metode <i>Quantum Teaching</i>	9
a. Pengertian <i>Quantum Teaching</i>	9
b. Filosofi, Pendekatan, Strategi pembelajaran.....	10
c. Unsur-Unsur <i>Quantum Teaching</i>	11
d. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>	13
2. Pengertian Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i>	16
a. Aspek dan Ciri-Ciri Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i>	17
b. Cara Mengembangkan Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i>	17
3. Menggambar Pada Anak Usia Dini	19
a. Pengertian Menggambar	19
b. Periodisasi Perkembangan Menggambar Anak	19
c. Cara Membuat Gambar, Bahan dan Peralatan Menggambar.....	23
B. Bahasan Penelitian yang Relevan.....	24
C. Paradigma Penelitian	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
1. Tempat Penelitian	28

2. Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	30
D. Rancangan Penelitian	30
E. Tahap Intervensi Tindakan	33
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	39
H. Menganalisis Hasil Belajar Setiap Siklus.....	40
I. Indikator Ketuntasan	41
J. Pertanggung Jawaban Peneliti	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Siklus 1	43
2. Deskripsi Siklus 2	66
B. Pembahasan	90
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98
RIWAYAT HIDUP182

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus I Pertemuan I	46
Tabel 4.1.2 Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus I Pertemuan I	48
Tabel 4.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus 1 Pertemuan II.....	52
Tabel 4.1.4 Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 1 Pertemuan II	54
Tabel 4.1.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus 1 Pertemuan III.....	58
Tabel 4.1.6 Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 1 Pertemuan III	60
Tabel 4.1.7 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Terhadap Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> pada Siklus 1.....	62
Tabel 4.1.8 Rekapitulasi Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 1	64
Tabel 4.2.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus 2 Pertemuan 1.....	68
Tabel 4.2.2 Hasil Kemampuan Menggambar Anak Siklus 2 Pertemuan 1.....	70
Tabel 4.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus 2 Pertemuan II.....	75
Tabel 4.2.4 Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 2 Pertemuan II	77
Tabel 4.2.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak Pada Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Siklus 2 Pertemuan III.....	81
Tabel 4.2.6 Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 2 Pertemuan III	83
Tabel 4.2.7 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak Terhadap Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> Pada Siklus 2	85
Tabel 4.2.8 Rekapitulasi Hasil Kerja Menggambar Anak Siklus 2	87
Tabel 4.2.9 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Menggambar Anak Pada Siklus I dan II.....	89

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.3 Paradigma Penelitian	26
Bagan 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Rancangan Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas	98
Lampiran 2 Daftar Nama Anak Kelompok B3	99
Lampiran 3 Rencana Kegiatan Mingguan.....	100
Lampiran 4.a Rencana Persiapan Pembelajaran	102
Lampiran 4.b Rencana Persiapan Pembelajaran	106
Lampiran 4.c Rencana Persiapan Pembelajaran.....	110
Lampiran 4.d Rencana Persiapan Pembelajaran	114
Lampiran 4.e Rencana Persiapan Pembelajaran.....	118
Lampiran 4.f Rencana Persiapan Pembelajaran	122
Lampiran 5.a Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	126
Lampiran 5.b Lembar Observasi Aktivitas Anak	127
Lampiran 5.c Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	128
Lampiran 5.d Lembar Observasi Aktivitas Anak	129
Lampiran 5.e Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	130
Lampiran 5.f Lembar Observasi Aktivitas Anak	131
Lampiran 6.a Lembar Observasi Aktivitas Guru	132
Lampiran 6.b Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	133
Lampiran 6.c Lembar Observasi Aktivitas Guru	134
Lampiran 6.d Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	135
Lampiran 6.e Lembar Observasi Aktivitas Guru	136
Lampiran 6.f Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	137
Lampiran 7.a Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak	138
Lampiran 7.b Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak.....	139
Lampiran 7.c Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak	140
Lampiran 7.d Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak.....	141
Lampiran 7.e Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak	142
Lampiran 7.f Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak.....	143
Lampiran 8 Kriteria Penilaian Aktivitas Anak.....	144
Lampiran 9 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	146
Lampiran 10 Kriteria Penilaian Hasil Kerja Menggambar Anak	151
Lampiran 11 Surat izin penelitian	152
Lampiran 12 Surat Kesediaan Menjadi Teman Sejawat	153
Lampiran 13 Surat telah selesai melakukan penelitian	154
Lampiran 14 Portofolio	155
Lampiran 15 Denah Pengaturan Ruang.....	174
Lampiran 16 Foto Pelaksanaan Pembelajaran.....	180

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk individu yang berkualitas, bahkan pemerintah telah menyadari akan pentingnya peranan pendidikan tersebut terhadap kemajuan pembangunan bangsa, karena pembangunan bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang ada. Oleh karena itu pemerintah mencantumkan pada pasal 31 dalam Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan yang berbunyi, (1) Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran; (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan Undang-Undang.

Undang-Undang tersebut, menggambarkan bahwa seluruh warga Negara berhak akan pendidikan tersebut, karena semua orang memiliki bakat dan kemampuan masing-masing yang harus dikembangkan secara optimal sejak dini, hal ini sejalan dengan pendapat Freud dalam Goble (1987: 21) yang menyatakan bahwa arah dasar kehidupan manusia biasanya ditentukan pada usia awal (pada umur lima tahun). Karena pada masa ini dikatakan sebagai masa *golden age*, atau masa keemasan dimana pada usia ini adalah waktu yang paling pesat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak. Dryden dan Voss dalam Noorlaila (2010: 19) juga menyatakan bahwa penelitian membuktikan 50% kemampuan belajar seseorang ditentukan pada empat tahun pertama, dan membentuk 30% yang

lain sebelum mencapai usia delapan tahun. Oleh sebab itu pendidikan harus diselenggarakan sedini mungkin guna membentuk generasi penerus bangsa yang unggul.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selain itu PAUD juga merupakan tempat bagi anak-anak mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Anak belajar sambil bermain, bukan hanya kegiatan yang monoton seperti menulis dan berhitung tapi juga belajar seni rupa, seni peran dan peka terhadap lingkungan. Hal ini sejalan dengan konsep kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner yang meliputi kecerdasan *linguistik*, *logis-matematis*, *Visual-Spasial*, *musikal*, *kinestetik*, *intrapersonal*, *interpersonal*, *naturalis* dan *eksistensial*. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjadi fasilitator agar kecerdasan anak berkembang secara optimal.

Pada masa kanak-kanak, anak cenderung suka berimajinasi dan menuangkannya lewat gambar, perkataan, bahkan senirupa seperti membangun bentuk dari balok, clay serta tanah liat. Hal tersebut merupakan ciri dari kecerdasan *Visual-Spasial*.

Menurut Partini (2010:79) kecerdasan *Visual-Spasial* diartikan sebagai kemampuan gambar dan keruangan, yaitu kemampuan menciptakan suatu karya berupa gambar, patung dan bangunan yang berasal dari pikiran orang tersebut. Tentu saja pemikiran kreatif akan tumbuh apabila kecerdasan ini dikembangkan secara optimal, selain itu menurut Suyadi (2009:181) kecerdasan *Visual-Spasial* berkaitan erat dengan kecerdasan *linguistik* dan *logika matematika*, karena karangan dan tulisan yang tanpa ruh kecerdasan *Visual-Spasial* tidak akan mampu menemukan hal yang baru, inilah yang menyebabkan penemu memiliki kecerdasan *Visual-Spasial* dan menjadi cikal bakal pemikiran kreatif mereka. Hampir semua penemuan spektakuler terutama penemuan teknologi tepat guna lahir dari kecerdasan ini, oleh sebab itu sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* ini sejak dini

Menggambar adalah salah satu ciri utama dari anak yang memiliki kecerdasan *Visual-Spasial*. Aktivitas menggambar dimulai dari pikiran hingga direalisasikan dalam bentuk nyata, oleh karena itu kemampuan menggambar seorang anak dapat mencerminkan kecerdasan *Visual-Spasial* anak tersebut, sehingga guru diharapkan memfasilitasi aktivitas menggambar anak agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan.

Akan tetapi bila aspek perkembangan menggambar anak tidak difasilitasi dengan baik dikhawatirkan akan mengganggu tahapan perkembangan menggambar anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Olivia (2011:4) yang menyatakan bahwa aktivitas kreatif yang merangsang otak

anak lewat coretan gambar dan warna perlu difasilitasi oleh guru dan orangtua, kebiasaan melarang aktivitas anak dalam mengekspresikan kreativitas seperti menggambar dapat menghambat keterampilan menggambar anak, sehingga kemampuan menggambar anak tidak berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Menurut hasil observasi yang dilakukan pada saat PPL di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu, dijumpai kegiatan pembelajaran yang belum optimal yaitu meliputi: (1) belum optimalnya pengembangan kreativitas, spontanitas dan keberanian anak dalam kegiatan menggambar anak. (2) kemampuan menggambar anak belum optimal sesuai dengan tahapan perkembangannya, dari 19 anak yang terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 12 anak laki-laki, hanya 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan yang mampu menggambar sesuai tahap perkembangan.

Sedangkan 9 anak laki-laki dan 2 anak perempuan menunjukkan bahwa kemampuan menggambar mereka belum optimal sesuai dengan tahap perkembangan menggambar anak. Sehingga menunjukkan 58% anak perlu dikembangkan lagi kemampuan menggambar mereka secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan menggambar anak.

Oleh karena itu agar terjadi pembelajaran yang aktif dan *joyfull learning* guna mengembangkan kemampuan menggambar anak maka dibutuhkan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat membangun kepercayaan diri anak salah satu jenis pembelajaran *joyfull learning* tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan metode

Quantum Teaching. Dalam penelitian kali ini bentuk metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode *Quantum Teaching*. Metode *Quantum Teaching* ini berorientasikan pada teori pendidikan seperti teori percepatan belajar (Lozanov) , kecerdasan majemuk (Gardner) dan teori NLP (Grindler dan Bandler) yang memberikan kiat-kiat, petunjuk, strategi, dari seluruh proses yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan.

Menurut Deporter (2011:32) *Quantum Teaching* adalah pengubah proses belajar dengan nuansa yang meriah dan menyertakan kaitan interaksi, perbedaan cara belajar dan dinamisasi lingkungan kelas. Sehingga proses belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dengan menyesuaikan perbedaan karakteristik anak. Selain itu Deporter dan Hernacki (2011:15) juga menyampaikan bahwa metode *Quantum Teaching* adalah falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur, sehingga metode ini dapat pula diterapkan pada pembelajaran di PAUD, selain itu pembelajaran *Quantum Teaching* ini mengandung unsur-unsur pembelajaran yang melibatkan konteks dan isi yaitu penggabungan antara unsur lingkungan dan suasana belajar anak dengan penyampaian isi materi dari guru dengan menggunakan langkah-langkah TANDUR, yang menciptakan *joyfull learning* bagi anak dan mengembangkan kemampuan menggambar anak.

Dari uraian di atas maka perlu adanya perbaikan yang lebih inovatif dengan menggunakan pembelajaran *Quantum Teaching* untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak. Maka peneliti berkeinginan

melakukan penelitian tindak kelas dengan judul, “Penerapan Metode *Quantum Teaching* Untuk Mengembangkan Kemampuan Menggambar Pada Kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa aspek yang harus dikembangkan oleh guru PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dapat merangsang kemampuan menggambar anak maka dibutuhkan pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Agar kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan menggambar anak secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sehingga dibutuhkan kegiatan yang bervariasi
3. Agar anak memiliki rasa bangga dan merasa dihargai atas hasil karya yang mereka ciptakan.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus penelitian tindak kelas (PTK) ini terbatas pada kegiatan proses belajar mengajar, yaitu dengan penerapan metode *Quantum Teaching* yang mengembangkan kemampuan menggambar pada kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dikemukakan bahwa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode *Quantum Teaching* dalam mengembangkan kemampuan menggambar pada kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu ?
2. Apakah metode *Quantum Teaching* dapat mengembangkan kemampuan menggambar pada kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

1. Peneliti bertujuan mendeskripsikan pengembangan kemampuan menggambar anak kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu melalui penerapan metode *Quantum Teaching*.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan *Quantum Teaching* dapat mengembangkan kemampuan menggambar pada kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan akan diperoleh manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti:
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan kemampuan menggambar anak usia dini.

- b. Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam menerapkan metode *Quantum Teaching* untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak usia dini.

2. Bagi guru:

- a. Membantu guru dalam mengembangkan kemampuan menggambar pada anak usia dini.
- b. Memberikan alternatif pembelajaran yang bisa diterapkan guru dalam mengembangkan kemampuan menggambar pada anak usia dini.

3. Bagi sekolah, digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh pihak sekolah untuk bisa mengembangkan kemampuan menggambar anak melalui metode *Quantum Teaching*.

4. Bagi anak:

- a. Dapat mengembangkan kemampuan menggambar anak secara optimal.
- b. Memotivasi anak dalam belajar.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Diskripsi Teoritik

1. Metode *Quantum Teaching*

a. Pengertian *Quantum Teaching*

Menurut Deporter (2011:32) *Quantum Teaching* adalah metodologi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk merancang dan menyajikan proses belajar yang menarik dengan melibatkan unsur-unsur yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Selain itu menurut Sa'ud (2009:125) *Quantum Teaching* adalah model, strategi, pendekatan dan metode yang digunakan guru untuk merancang suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan dan memiliki keterampilan hidup dengan cara memaksimalkan seluruh potensi dan unsur-unsur yang mempengaruhi kesuksesan belajar anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Quantum Teaching* adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, efektif dan memiliki keterampilan hidup dengan melibatkan unsur yang mempengaruhi kesuksesan belajar anak. Menurut Deporter (2011:44) unsur-unsur kesuksesan belajar tersebut meliputi, interaksi yang baik antara guru dan siswa, aturan yang disepakati bersama antara guru dan siswa, lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, serta rancangan pembelajaran yang terarah.

b. Filosofi, Pendekatan dan Strategi pembelajaran *Quantum Teaching*

Landasan *Quantum Teaching* berlandaskan teori-teori pendidikan seperti *suggestology* yang dikembangkan oleh lozanov yaitu teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif dalam pembelajaran dengan membuat siswa nyaman belajar di kelas seperti memutar musik, guru yang bersahabat dan penataan kelas (Depotter, 2011:32), landasan lain *Quantum Teaching* adalah *neurolinguistik programming* (NLP) yaitu penelitian tentang bagaimana otak itu mengatur informasi. Landasan-landasan tersebut menjadi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk melejitkan kemampuan mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar anak

Pendekatan pada *Quantum Teaching* berorientasikan pada dampak usaha pengajaran guru lewat interaksi yang baik dengan murid, guru dan murid memiliki hubungan timbal balik yang akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Keakraban, semangat dan kerjasama antara guru dan murid akan menciptakan pengalaman belajar yang nyaman dan menyenangkan, dalam hal ini guru harus mampu memberikan sugesti positif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Deporter (2011:33) strategi yang digunakan dalam metode *Quantum Teaching* ini meliputi, (1) partisipasi dengan mengubah keadaan, dimana guru harus dapat menciptakan suasana dan lingkungan yang mendukung (2) memotivasi dan menumbuhkan minat dengan penerapan kerangka rancangan *Quantum Teaching* yaitu

TANDUR (3) rasa kebersamaan dengan menggunakan 8 kunci keunggulan yaitu, integritas, kegagalan awal kesuksesan, bicaralah dengan niat yang baik, hidup disaat ini, komitmen, tanggung jawab, luwes dan keseimbangan. (4) daya ingat dengan menggunakan SLIM-n-BIL yaitu konsep kecerdasan jamak meliputi *Spasial, Linguistik, Interpersonal, Musikal, Naturalis, Body kinestetik, Intrapersonal dan Logis-Matematis* yang disingkat menjadi SLIM-n-BIL, (5) daya dengar anak didik dengan mengikuti prinsip-prinsip komunikasi ampuh, (6) kehalusan transisi dengan MPT (Mempengaruhi Perilaku dengan Tindakan) yaitu strategi yang digunakan ketika fokus dikelas sudah mulai terpecah dan mempengaruhi kondisi murid dengan perilaku atau ajakan yang bertujuan agar anak meniru.

c. Unsur-Unsur *Quantum Teaching*

Unsur dalam *Quantum Teaching* dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- 1) Konteks adalah latar yang mendukung pembelajaran *Quantum Teaching* yang meliputi, a) suasana yaitu keadaan ruangan belajar yang dipengaruhi oleh emosi, suasana yang bagus adalah mengandung unsur niat atau motivasi, hubungan yang baik, kegembiraan dan ketakjuban, pengambilan resiko, rasa saling memiliki dan keteladanaan. b) landasan yang kukuh berperan sebagai bagian penting dalam komunitas belajar, Karena landasan tersebut menjadi pedoman yang menuntun perilaku, membina

akhlak dan mengajarkan nilai-nilai yang melekat seumur hidup pada diri setiap anak, unsur dalam landasan tersebut meliputi tujuan yang sama, prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang sama, keyakinan kuat mengenai belajar mengajar, dan kesepakatan, kebijakan, prosedur dan peraturan yang jelas. c) lingkungan yang mendukung, unturnya meliputi lingkungan sekeliling, alat bantu, pengaturan bangku, aroma, dan musik. d) rancangan belajar yang mendukung, menggunakan kerangka belajar *Quantum Teaching* yang disebut TANDUR.

- 2) Isi adalah keterampilan menyampaikan bahan ajar, dan strategi yang dibutuhkan anak untuk bertanggung jawab adalah sebagai berikut a) penyajian yang prima, yaitu cara menyampaikan materi dengan mencocokkan gaya belajar anak, memunculkan komunikasi yang ampuh dan komunikasi *nonverbal*. b) fasilitas yang luwes yaitu guru sebagai fasilitator anak terhadap hasil belajar yang diharapkan, c) keterampilan belajar untuk belajar, merupakan keterampilan yang merangsang cara belajar yang lebih cepat dan efektif dengan memasukan unsur cara kerja otak anak, gaya belajar, kemampuan mengorganisir informasi belajar. d) keterampilan hidup, yaitu kemampuan untuk membina dan memelihara hubungan baik dengan orang lain. Kemampuan tersebut dikembangkan dengan mengikuti delapan kunci kesuksesan,

membangun persaudaraan dan memiliki hubungan yang jenih sesama peserta didik serta guru.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Quantum Teaching

Menurut Depoter (2011:88) dalam penerapan unsur-unsur pembelajaran *Quantum Teaching* maka dibutuhkan langkah-langkah pembelajaran *Quantum Teaching* yang dikenal dengan TANDUR, yaitu (1) Tumbuhkan : menumbuhkan semangat belajar anak dengan cara memotivasi. (2) Alami ; Pengalaman dalam kehidupan nyata tentang materi yang akan disampaikan. (3) Namai ; penamaan memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan atau mendefinisikan, penamaan dibangun di atas pengetahuan dan keingintahuan anak saat itu dengan cara berinteraksi melalui percakapan langsung dengan anak. Penamaan adalah saatnya untuk mengajarkan konsep, keterampilan berpikir dan strategi belajar.

(4) Demonstrasikan ; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menerapkan kembali pengalaman dalam kegiatan pembelajaran yang baru dengan nuansa potensi yang mereka miliki. (5) Ulangi ; pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa”aku tahu bahwa aku tahu.” Langkah ini merupakan pemantapan materi yang didapat oleh masing-masing individu anak. (6) Rayakan : memberikan penghargaan atas

proses dan hasil belajar anak mengajarkan kepada anak untuk menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan.

Dalam penerapan langkah-langkah TANDUR tersebut seorang guru harus memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Semangat belajar anak, menurut Farchanah (2010:2) kurangnya minat dan semangat anak dalam belajar menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi dan usaha dalam kegiatan pembelajaran, sejalan dengan itu Davis dalam Rizkina (2013:15) juga menyatakan bahwa kurangnya partisipasi anak menunjukkan kurangnya minat serta semangat anak, partisipasi tersebut melibatkan mental dan emosi seorang anak, sehingga pada kegiatan pembelajaran berlangsung akan terlihat semangat anak belajar dari respon yang ia berikan berupa keceriaan dan keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Kegiatan diskusi, menurut Rizkina (2013:19) diskusi adalah kegiatan teratur dan terarah dalam kelompok kecil maupun besar untuk mendapatkan suatu keputusan mengenai suatu masalah. Sehingga anak yang aktif dalam kegiatan diskusi ini menunjukkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan. Menurut Hollingworth dan Lewis dalam Rizkina (2013:19) menjelaskan bahwa anak yang aktif dalam pembelajaran seperti kegiatan diskusi adalah anak yang terlibat terus-menerus dengan baik fisik maupun mental dalam pembelajaran, sehingga anak

yang aktif dalam kegiatan diskusi menunjukkan keaktifannya dalam menjawab dan bertanya dalam kegiatan diskusi.

- 3) Kegiatan demonstrasi, menurut amanah (2011:10) dengan melibatkan kegiatan demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran, maka guru telah memfungsikan seluruh alat indra anak. Sejalan dengan itu amanah juga menyatakan bahwa dalam kegiatan demonstrasi harus memperhatikan hal-hal seperti berpusat pada satu topik, mengurangi kesalahan pada saat demonstrasi berlangsung dan keaktifan anak dalam kegiatan.
- 4) Anak menceritakan kembali pengalaman pembelajaran yang ia dapat, bercerita merupakan kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami sendiri atau orang lain, (Wulan, 2011:10).
- 5) Kepercayaan diri serta menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya yang anak miliki. Menurut Mudlifatin dan Rohita (2013:3) seorang anak yang percaya diri dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangannya, merasa berharga dan memiliki kebanggaan serta kemampuan untuk meningkatkan prestasinya. Seorang anak yang memiliki kebanggaan terhadap hasil karyanya menunjukkan bahwa ia mampu menguasai pembelajaran dengan baik sehingga memunculkan rasa percaya diri yang baik pada anak. Hal

tersebut terwujud dalam tingkah laku seperti berani menunjukkan hasil karyanya kepada orang lain.

2. Pengertian Kecerdasaan *Visual-Spasial*

Menurut Armstrong (2005:3) kecerdasan *Visual-Spasial* adalah kemampuan berpikir dalam bentuk gambar serta mampu mencerna, mengubah dan menciptakan kembali berbagai macam aspek gambar dan ruang. Menurut Checkley dalam Wortham (2006:55) kecerdasan *Visual-Spasial* adalah kemampuan untuk menciptakan gambaran kedalam bentuk ruang dimensi, seperti gambar, patung, dan ukiran. Menurut Musfiroh dalam Khairiah (2013:16) bahwa kecerdasan *Visual-Spasial* berkaitan dengan kemampuan menangkap, arah, warna dan ruang dan mengubahnya dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan dan patung.

Sejalan dengan itu menurut Noorlaila (2010:96) kecerdasan *Visual-Spasial* adalah kemampuan anak dalam menciptakan apa yang ada dalam pikirannya lewat gambar, susunan balok atau menjelaskan rute suatu lokasi lewat peta atau arah kiri dan kanan. Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *Visual-Spasial* adalah kemampuan untuk menciptakan kembali apa yang ada dalam pikiran seseorang menjadi bentuk karya ruang, dan dimensi meliputi gambar, susunan balok, ukiran, patung, arah suatu rute dan peta.

a. Aspek dan Ciri-Ciri Kecerdasan *Visual-Spasial*

Menurut Musfiroh (2008:4.4) aspek kecerdasan *Visual-Spasial* meliputi kepekaan terhadap garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan. Pada penelitian ini kegiatan yang akan dilakukan adalah menuangkan imajinasi anak melalui kegiatan menggambar, maka aspek yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi kepekaan terhadap garis, warna dan bentuk.

Adapun ciri-ciri kecerdasan *Visual-Spasial* ini menurut Noorlaila (2010:105) adalah anak tersebut memiliki perhatian yang tinggi terhadap objek meliputi detail, seperti gradasi atau ukuran yang berbeda (tebal/tipis). Memberikan gambaran yang jelas ketika memikirkan sesuatu, menggambar sosok orang atau benda sama persis seperti aslinya, serta menonjol dalam kelas seni di sekolah.

b. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual-Spasial*

Menurut Amstrong (2005:53) ada beberapa cara mengembangkan kecerdasan *Visual-Spasial* diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelajahi ruang sekitar dengan menutup mata dan membiarkan seorang teman menuntunnya.
- 2) Berlatihlah mencari bentukan awan, retakan dinding, atau gejala alam dan gejala manusia.

- 3) Kembangkan simbol *visual* (gunakan anak panah, lingkaran, bintang, spiral, kode warna, gambar atau bentuk *visual* lainnya).
- 4) Kunjungi seniman, arsitek atau insinyur untuk melihat bagaimana cara kerjanya.
- 5) Luangkan waktu untuk melakukan kegiatan kesenian
- 6) Gunakan lukisan, foto dan diagram dalam pembelajaran
- 7) Ajarkan anak melukis, mematung, menggambar, fotografi dan seni *visual* lainnya.

Selain itu menurut Sujono (dalam Khairiah, 2013:14) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan *Visual-Spasial* diantaranya adalah, (1) Mencoret-coret gambar, (2) Menggambar dan melukis, (3) Membuat prakarya dan kerajinan tangan, (4) Mengunjungi berbagai tempat untuk memperkaya pengamatan *visual* anak, (5) Melakukan permainan konstruktif, seperti balok, *puzzle*, peta atau gambar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka cara yang akan diterapkan dalam penelitian ini menyesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan yaitu menggambar bebas, maka cara yang akan digunakan adalah mengajak anak mengembangkan simbol *visual*, melakukan kegiatan menggambar serta memperkaya pengamatan *visual* anak lewat media gambar, video dan melakukan kegiatan kunjungan.

3. Menggambar Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Menggambar

Menurut Sumanto (2005:15) menggambar adalah proses membuat bentuk dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (seperti kertas, dinding). Menurut Giesecke (2001:3) mengatakan bahwa menggambar adalah proses suatu goresan yang sangat jelas dari benda nyata, sebuah alat komunikasi ide-ide dan rencana yang diusulkan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat didefinisikan bahwa menggambar adalah proses goresan pada bidang datar seperti kertas bertujuan sebagai alat menuangkan ide, hasil dari goresan tersebut terciptalah sebuah bentuk yang disebut gambar.

b. Periodisasi Perkembangan Menggambar Anak

Periodisasi perkembangan menggambar anak dibedakan yaitu (1) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun yaitu bentuk yang belum bervariasi meliputi garis mendatar, tegak dan melingkar, (2) masa prabagan sekitar 4-7 tahun yaitu sebuah bentuk atau objek yang tercipta dari proses berimajinasi anak, (3) masa bagan sekitar umur 7-9 tahun merupakan masa menggambar yang lebih sempurna, (4) masa permulaan realisme umur 9-11 tahun dimana anak sudah mulai menggambar dengan mempertimbangkan aspek nyatanya suatu bentuk, dan (5) masa realisme semu umur 11-13 tahun ini adalah masa dimana proses menggambar sudah sempurna meliputi variasi

garis dan pertimbangan realisme suatu objek (Lowenfeld dalam Sumanto, 2005:31).

Selain itu Papalia (2009:328) juga menjelaskan tahap perkembangan menggambar pada anak, yaitu pada umur 2 tahun adalah masa mencoret-coret secara acak namun memiliki pola, pada usia 3 tahun anak mulai menggambar bentuk bulat, segitiga dll. Pada usia 4-5 tahun adalah tahapan menggambar *pictorial* yaitu perubahan dari bentuk abstrak dan *design* menjadi menggambar objek nyata. Perkembangan menggambar anak yang akan diamati adalah tahapan usia 4-5 tahun dari tahapan perkembangan tersebut dapat menjadi tolak ukur apakah perkembangan menggambar anak sudah berkembang secara optimal atau belum. Sejalan dengan itu Olivia (2011:96) juga menjelaskan bahwa anak sedikit demi sedikit mengkombinasikan beberapa gambar geometris menjadi gambar yang lebih kompleks, umumnya memasuki usia 4 tahun anak mulai menggambar bentuk yang lebih kompleks, yang berupa gabungan beberapa bentuk geometris sehingga menghasilkan gambar manusia, rumah dan sebagainya. Tahapan inilah yang disebut tahapan piktorial.

Selain itu menurut Latif (2013:181) membagi tahapan menggambar anak menjadi 12 tahapan yaitu:

1) Tahap 1

Tahap ini merupakan tahapan coretan awal yaitu coretan acak, coretan saling berhubungan seolah-olah krayon tidak pernah lepas dari kertas.

2) Tahap 2

Coretan terarah, tanda-tanda tertentu (seperti garis-garis atau titik-titik) yang diulang-ulang biasanya bentuk lonjong, tanda-tanda itu belum berhubungan.

3) Tahap 3

Penambahan pada bentuk-bentuk lonjong yang sering ditambahkan garis-garis dan titik-titik, biasanya garis-garis warna itu dan titik-titik tersebut dalam bentuk lonjong.

4) Tahap 4

mulai muncul gambar “kepala besar”, titik-titik dan garis dalam bentuk lonjong menyerupai wajah mengambang di atas kertas.

5) Tahap 5

Pada tahap ini mulai muncul gambar “kepala besar” dengan kaki mengambang di atas kertas.

6) Tahap 6

Gambar “kepala besar” dengan kaki dan bagian-bagian badan lainnya khususnya tangan mengambang di atas kertas. Muncul awal tulisan. Huruf mengambang seperti garis-garis.

7) Tahap 7

Gambar “kepala besar” dengan bentuk batang sebagai badan dan anggota tubuh lainnya mengambang di atas kertas.

8) Tahap 8

Mulai “Kepala besar” dengan bentuk batang berisi sebagai badan atau bentuk segitiga sebagai badan dan anggota tubuh lainnya.

9) Tahap 9

Gambar rumah yang sederhana, wajah dan objek-objek sederhana lainnya seperti bunga yang mengambang di atas kertas.

10) Tahap 10

Bagian paling bawah kertas digunakan sebagai garis dasar dan gambar objek bisa dikenali ditempatkan di situ, objek-objek ditempatkan secara tepat.

11) Tahap 11

Pada tahap ini mulai muncul garis yang dijadikan penopang atau dasar pada sebuah gambar.

12) Tahap 12

Garis dasar mulai muncul sebagai garis batas langit, menunjukkan anak mulai sadar ruang antar dua dimensi, objek-objek diletakkan dengan tepat.

c. Cara Pembuatan Gambar, Bahan dan Peralatan Menggambar

Menurut Sumanto (2008:48) berdasarkan cara pembuatan gambar dibedakan menjadi: (1) menggambar bebas sesuai dengan alat yang digunakan, tanpa menggunakan bantuan mistar, jangka dan sejenisnya, sehingga hasil yang didapatkan dari gambar tersebut, memiliki ciri bebas, kreatif, unik dan individual. (2) menggambar yang dibantu dengan bantuan mistar (penggaris, busur, jangka, sablon gambar/huruf), sehingga hasil yang didapatkan memiliki ciri terikat, statis dan spontan, seperti gambar bentuk, ilustrasi, karikatur dan gambar *ornament*.

Berdasarkan cara pembuatan gambar di atas, maka cara menggambar yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggambar bebas. Karena dengan kegiatan menggambar bebas dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan kreativitas dan imajinasi yang ia miliki tanpa batasan. Sejalan dengan itu Sumanto (2008:49) menambahkan bahwa di TK jenis menggambar bebas itulah yang dilatih, karena mengandung unsur imajinatif dan kreatif. Bahan dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan menggambar ini meliputi, buku gambar A4, pensil hitam dan pensil warna.

B. Bahasan Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian adalah sebagai berikut:

1. Halimah, dkk. 2007. Menumbuh Kembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa SD Melalui Penerapan Metodologi *Quantum Teaching* Dalam Pembelajaran Tematik. Penelitian tindak kelas ini membahas tentang penerapan metodologi *Quantum Teaching* ini pada pembelajaran tematik di SD. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Quantum Teaching* efektif untuk mengembangkan kecerdasan majemuk siswa SD tersebut.
2. Susanti, Irna. 2011. Penerapan Strategi *Quantum Playing* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di RA Darul Pringakus. Pada penelitian ini membahas tentang penerapan strategi *Quantum* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, dan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Quantum* dapat meningkatkan kreativitas anak RA tersebut.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian ini dari model pembelajaran yang digunakan, namun memiliki perbedaan pada aspek yang ingin dikembangkan yaitu penelitian ini bertujuan mengembangkan kemampuan *Visual-Spasial* anak usia dini.

C. Paradigma Penelitian

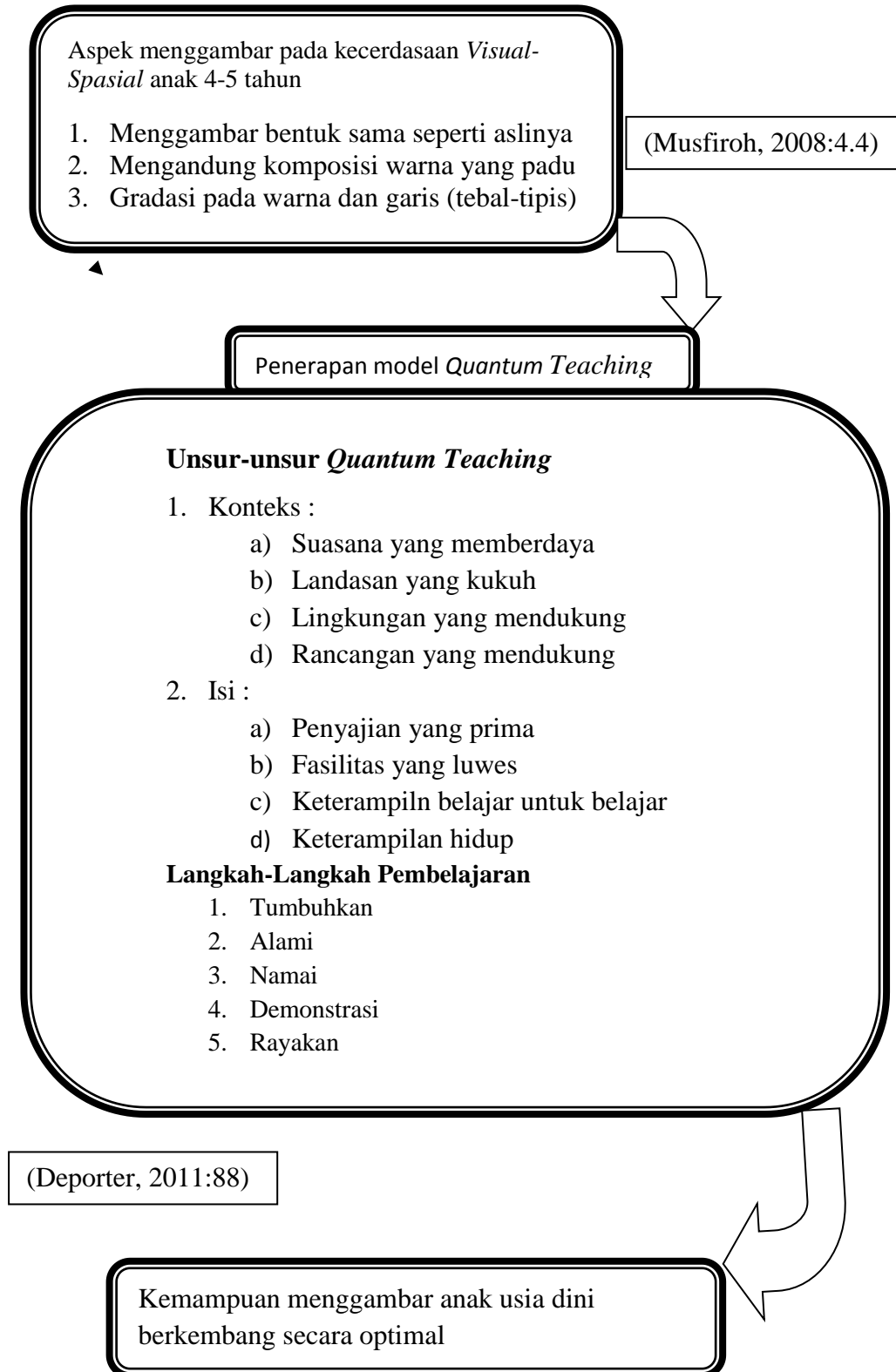
Kecerdasan *Visual-Spasial* adalah kemampuan menciptakan kembali apa yang ada dipikiran seseorang menjadi karya ruang dan dimensi seperti gambar dan patung, fokus kecerdasan *Visual-Spasial* yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kegiatan menggambar pada anak usia dini yang akan dikembangkan melalui penerapan pembelajaran *Quantum Teaching*.

Metode *Quantum Teaching* adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, efektif dan memiliki keterampilan hidup dengan melibatkan unsur yang mempengaruhi kesuksesan belajar anak, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak.

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua unsur dalam *Quantum Teaching* yang meliputi: 1) Konteks, yaitu suasana yang nyaman, landasan pembelajaran yang kukuh, lingkungan yang mendukung dan rancangan pembelajaran yang mendukung. 2) Isi, meliputi penyajian yang prima, fasilitas yang luwes, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup, dengan langkah-langkah pembelajaran TANDUR yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi dan rayakan.

Berdasarkan konsep di atas maka dapat dibuat bagan sebagai berikut:

Bagan 2.1 Paradigma Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang disajikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah dengan penerapan metode pembelajaran *Quantum Teaching* dapat mengembangkan kemampuan menggambar pada anak kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardani (2008:10), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya seorang guru sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), dari istilah tersebut sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2009 : 2).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kecamatan Teluk Segara Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2014.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama bulan Januari hingga April 2014.

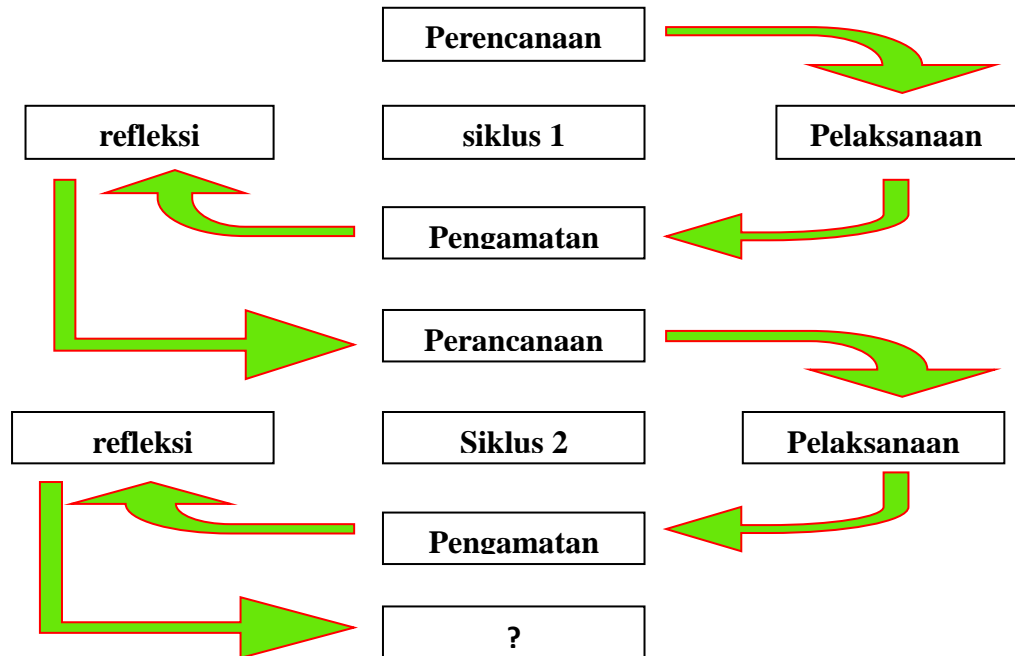
C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kecamatan Teluk Segara Kota Bengkulu, yang berjumlah 19 anak, terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 12 anak laki-laki.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui siklus. Menurut Arikunto (2009:16) Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Observasi atau pengamatan (*Observing*), 4) Refleksi (*Reflecting*), Alur dalam penelitian tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Bagan 3.1 Alur dalam Penelitian Tindakan Kelas



(Arikunto,2009:16)

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini merupakan langkah awal sebelum melaksanakan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus dipersiapkan, meliputi Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) tema alat komunikasi dan subtema elektronik dan media cetak dengan menggunakan format Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) *Quantum Teaching*.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan yang dibuat, kemudian semua perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang akan dilaksanakan di dalam kelas adalah melaksanakan teori pendidikan dan metode pembelajaran yang sudah dipersiapkan yaitu menerapkan *Quantum Teaching* melalui pembelajaran di PAUD dan hasilnya dapat mengoptimalkan kemampuan menggambar anak.

3. Pengamatan (*Observation*)

Tahap pengamatan/observasi yang efektif terdiri atas lima dasar, yaitu: (1) harus ada perencanaan bersama antara guru dan pengamat, (2) fokus observasi harus ditetapkan bersama, (3) guru dan pengamat harus membangun kriteria observasi bersama-sama, (4) pengamat harus memiliki keterampilan observasi, (5) observasi akan bermanfaat bila umpan balik diberikan segera dan mengikuti berbagai aturan (Aqib, dkk, 2010:10).

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dibantu oleh teman sejawat di kelompok B3 agar dapat memaksimalkan penelitian. Data yang diambil meliputi proses pembelajaran anak usia dini dengan *Quantum Teaching*.

4. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Menurut Arikunto (2010:131) refleksi adalah proses mencermati apa yang telah terjadi. Melalui refleksi ini, peneliti dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, melihat kekurangan dan kelebihan yang ada, mengapa terjadi demikian, dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya atau membuat rencana tindakan pada siklus lanjutan. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menemukan suatu keberhasilan penelitian tindakan kelas. Apabila hasil yang didapat belum mencapai kriteria keberhasilan, maka akan dilakukan siklus berikutnya.

E. Tahap Intervensi Tindakan

Skenario Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah: (1) membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dengan tema pekerjaan dan membuat Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP), (2) mempersiapkan alat yang diperlukan dalam pembelajaran serta menata lingkungan kelas yang mendukung proses pembelajaran *Quantum Teaching* yang diterapkan oleh guru/peneliti.

Pada siklus pertama, peneliti mengalokasikan waktu pertemuan sebanyak tiga kali pertemuan dalam satu (1) siklus, dimana pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga tersebut dilakukan antara hari senin hingga sabtu dalam satu minggu.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada siklus pertama ini, peneliti langsung menerapkan metode *Quantum Teaching* untuk mengembangkan kemampuan menggambar anak dalam tiga kali pertemuan.

1) Pertemuan Pertama

Langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal \pm 30 menit
 - a) Guru menanyakan keadaan peserta didik, kemudian mengajak anak bernyanyi lalu berdoa
 - b) Guru melakukan apersepsi yakni mengkaitkan tema pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak
 - c) Guru memancing anak untuk melakukan kegiatan Tanya jawab, dengan melemparkan pertanyaan terlebih dahulu dengan menyertakan konsep AMBAK
 - d) Setelah terbentuk penguatan pembelajaran pada peserta didik, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2. Kegiatan Inti ± 60 menit

- a) Guru memperlihatkan media pembelajaran berupa macam-macam telepon genggam
- b) Anak diajak untuk menghitung jumlah telepon yang ada dan menyebutkan jenis merek telepon genggam yang mereka ketahui
- c) Guru mempraktekan cara menggunakan telepon genggam dan mengajak anak untuk ikut menggunakan telepon tersebut secara bergantian
- d) Guru mengajak anak melakukan tepuk “ *the best*”
- e) Selanjutnya guru menunjukkan gambar telepon genggam dan mengajak anak untuk menyebutkan bentuk geometri apa saja yang ada pada gambar tersebut
- f) Lalu guru membuat bentuk persegi, lingkaran dan segitiga, lalu guru mengajarkan kepada anak untuk menghasilkan gambar dari bentuk geometri tersebut, seperti lingkaran menjadi donat
- g) Setelah itu guru membagikan kertas dan memberikan instruksi kepada anak untuk menggambar sesuai gagasannya
- h) Sebelum anak mengerjakan tugas yang diberikan, guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “aku pasti bisa”
- i) Selama kegiatan menggambar berlangsung guru memutar musik klasik di kelas
- j) Setelah pekerjaan selesai anak diminta mengumpulkan tugasnya di meja guru. Lalu anak bersama-sama menyorakan yel-yel “berhasil”

3. Kegiatan Akhir ± 30 menit

- a) Berdoa makan, dan makan bersama
- b) Guru melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang dilakukan
- c) Guru memberikan tanda bintang kepada anak yang berprestasi hari ini
- d) Guru memberikan pekerjaan rumah kepada anak dan menerangkan kegiatan yang akan dilakukan besok, serta pesan-pesan sebelum pulang
- e) Guru mengajak anak bernyanyi bersama lalu berdoa.

c. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan adalah data kegiatan aktivitas belajar anak data dianalisis dengan menggunakan angka-angka serta persentasi. Dalam melakukan observasi dan evaluasi ini, guru dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat).

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini dilakukan proses mencermati sekaligus analisis terhadap data-data yang telah diperoleh selama pembelajaran dan observasi. Melalui refleksi ini, peneliti dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, melihat kekurangan-kekurangan yang

ada, mengapa terjadi demikian, dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya atau membuat rencana tindakan pada siklus II.

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi (*Observation*)

Menurut Sugianto (1998:20) observasi digunakan untuk merekam proses dan hasil belajar dari suatu aktifitas sehari-hari anak disekolah. Berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilakunya. Pengamatan ini memberikan informasi yang sangat berharga dalam merencanakan suatu program serta pengamatan harus menjadi aspek perencanaan integral sebagai pendidik

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran *Quantum Teaching* anak dalam mengembangkan kemampuan menggambar anak. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas anak dan aktivitas guru. Observer dalam penelitian ini terdiri dari 2 orang observer, yaitu guru kelas kelompok B3 PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu dan pelaksana peneliti. Observasi pada pelaksanaan penelitian ini, dilakukan terhadap siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode *Quantum Teaching*.

b. Portofolio

Menurut Popham dalam Yus (2005:70) portofolio adalah pengumpulan pekerjaan seseorang secara sistematis, dengan portofolio guru dapat mengkoleksi hasil karya anak. Hasil karya anak yang akan dikumpulkan berupa hasil gambar tersebut kemudian dinilai oleh guru kelas dan peneliti. Hasil karya anak tersebut dinilai melalui tiga aspek penilaian yaitu (1) kemampuan anak menggambar bentuk seperti aslinya, (2) kemampuan menggambar dengan melibatkan unsur warna, (3) kemampuan menggambar dengan detail gradasi pada garis dan warna.

2. Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Anak

Lembar observasi Anak digunakan untuk memantau partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran *Quantum Teaching*, dengan mengukur tingkat keaktifan anak dalam setiap proses pembelajaran *Quantum Teaching*.

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi guru yang digunakan pada saat proses pembelajaran (pelaksanaan tindakan) bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru pada saat mengajar.

Hasil dari observasi ini akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya.

c. Portofolio

Portofolio digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan hasil karya anak. Penilaian portofolio dilakukan dengan membandingkan hasil karya anak dari waktu ke waktu serta menggunakan format penilaian lembar hasil karya menggambar anak.

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis Data Berupa Observasi Tiap Siklus

Data-data hasil observasi yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{\text{Skor Tertinggi Tiap Poin Observasi}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$$

Butir pengamatan ada 5 butir, berarti skor tertinggi adalah 25 dan skor terendah adalah 5, maka tabel kisaran skor kriteria penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Observasi

No	Kriteria Penilaian	Skor Nilai	Kisaran Skor
1	Sangat Baik	5	21-25
2	Baik	4	17-20
3	Cukup	3	13-16
4	Kurang	2	9-12
5	Sangat Kurang	1	5-8

(Arikunto, 2010:125)

H. Menganalisis Hasil Belajar Tiap Siklus

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pembelajaran *Quantum Teaching* dikatakan berhasil dalam mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia dini jika anak memenuhi ketuntasan belajar yaitu masuk dalam kategori baik atau nilai minimal empat.

Sebaliknya ketuntasan klasikal dari jumlah anak terpenuhi jika persentasi ketuntasan belajar mencapai nilai 75 %. Untuk melihat peningkatan hasil belajar tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut :

Nilai rata-rata

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

$\sum N$ = Jumlah Aspek Penilaian

(Aqib, 2011:204)

Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{jumlah anak yang tuntas}}{\text{jumlah anak}} \times 100 \%$$

(Aqib, 2011:205)

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan kegiatan lanjutan siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat (Aqid, dkk. 2009:41).

Tabel Kriteria Keberhasilan Klasikal (%)

Interval	Kriteria
80% -100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% -59%	Kurang
Kurang dari 50%	Sangat kurang

(Arikunto, 2011: 75)

I. Indikator Ketuntasan

Indikator keberhasilan tindakan dilakukan pada setiap siklus, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak dikatakan tuntas belajar secara klasikal bila, seorang anak telah mencapai kemampuan gambar dengan kategori Baik atau nilai empat, sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas jika, kemampuan secara klasikal mencapai 75%

2. Penerapan metode *Quantum Teaching* dalam penelitian ini, dikatakan berhasil bila 75% dari jumlah anak kelompok B3 berkembang secara optimal kemampuan hasil menggambar.

J. Pertanggung jawaban Peneliti

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan *Quantum Teaching* Untuk Mengembangkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini”. Peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang nantinya peneliti dapatkan, dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang didapatkan.