

QUANTUM LEARNING MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI BERBASIS STEAM KELAS VIII C SMP TERPADU AR-RISALAH CIAMIS

Hilma Nurullina Fitriani, Juflyn Alim

Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah Sirnarasa Ciamis, Universitas Muhammadiyah Buton

Email: hilmanurullina93@gmail.com, juflynalim@gmail.com

ABSTRAK

Observasi yang telah dilakukan di SMP Terpadu Ar-Risalah Ciamis menunjukkan kecenderungan peserta didik menulis puisi dengan tema yang tidak variatif, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk mengembangkan tulisannya. Permasalahan lainnya, peserta didik kurang percaya diri terhadap karyanya sendiri. Seiring berkembangnya teknologi, maka peneliti menawarkan solusi atas permasalahan tersebut dengan memanfaatkan pembelajaran Quantum Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik berbasis STEAM. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan pelaksanaan pembelajaran, keterampilan menulis peserta didik, kendala, serta solusi dalam penerapan Quantum Learning menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII C yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Ketercapaian pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil aktivitas guru pada siklus I sebesar 84 dan sebesar 100 pada siklus II. Rata-rata hasil aktivitas peserta didik sebesar 74 dan siklus II sebesar 89. Skor rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dengan persentase keberhasilan siklus I sebesar 42% dan siklus II sebesar 100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Learning dalam menulis puisi berbasis STEAM meningkatkan kemampuan peserta didik dengan memberikan nuansa belajar yang menyenangkan, aktif, antusias, dan semangat dalam menulis.

Kata kunci: penelitian tindakan kelas, pembelajaran, puisi, quantum learning, STEAM

ABSTRACT

Observations that have been made at the Ar-Risalah Ciamis Integrated Junior High School showed the tendency of students to write poetry with themes that are not varied, so they have difficulty developing their writing. Another problem, students lack confidence in their work. As technology develops, researchers offer solutions to these problems by utilizing learning Quantum Learning to improve STEAM-based students' poetry writing skills. The purpose of this study is to describe the implementation of learning, students' writing skills, constraints, and solutions in implementation Quantum Learning using classroom action research. The subjects in this study were teachers and students of class VIII C totaling 24 people. Data collection techniques using observation techniques, tests, and field notes. Learning achievement has increased from cycle I to cycle II. The average result of teacher activity in cycle I was 84 and 100 in cycle II. The average student activity results were 74 and the second cycle was 89. The average score of learning outcomes increased with the percentage of success in cycle I at 42% and cycle II at 100%. From these results, it can be concluded that applying the learning model Quantum Learning in writing STEAM-based poetry improves students' abilities by providing a fun, active, enthusiastic, and passionate learning atmosphere in writing.

Keywords : classroom action research, learning, poetry, quantum learning, STEAM

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi serta penguasaan terhadap teknologi yang semakin berkembang. Seperti sekarang ini muncul kecerdasan buatan bernama AI-Artificial Intelligence atau sebuah sistem komputerisasi yang dikhususkan menyelesaikan tugas-tugas dan persoalan sehari-hari umat manusia. Sejak November 2022 AI telah meluncurkan piranti Chat GPT yang dapat diberi perintah menyusun artikel ilmiah bahkan sastra. Perlu dipertegas lagi, piranti semacam ini sifatnya hanyalah imitasi dari sistem yang dikodekan oleh manusia sehingga tidak bisa melakukan kreativitas dan inovasi terbaru yang keluar dari otak manusia. Sehingga Chat GPT tidak bisa menggunakan nalar kritis untuk mengolah pandangan pribadi, bersifat normatif, dan tidak otentik. Oleh karena itu, untuk mengimbangi perkembangan abad ini yang semakin kompleks, siswa harus dibekali dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi berupa tugas-tugas yang tidak dapat diselesaikan dengan sistem mesin berkabel tersebut.

Untungnya beberapa tahun terakhir telah berkembang pula pembelajaran yang dikenal dengan STEM. STEM dikembangkan khusus oleh National Science Foundation meliputi perpaduan Science/Sains (tinjauan tentang alam), Technology/Teknologi (tinjauan keinginan dan kebutuhan manusia), Engineering/Teknik (tinjauan desain yang digunakan untuk pemecahan masalah), dan Mathematics/Matematika (tinjauan operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai

bilangan). Kemudian dikembangkan lagi untuk menambah daya gedor inovasi dan kreativitas dengan pengintegrasian seni (Art) sehingga menjadi STEAM (DeCoito, 2014; Zubaidah, 2019). Komponen seni dalam STEM mampu menyulut kemampuan pembelajaran mandiri, sosial, dan pemecahan masalah dengan cara kreatif (James, 2016; Nuragnia & Usman, 2021). Setelah keterampilan teknis tercapai, sains dan seni menyatu dalam artistik dan plastisita. Di Indonesia praktik pembelajaran STEAM diaplikasikan secara terpisah dan dijadikan acuan pada bidang studi tertentu. Misalnya pada pembelajaran khusus Bahasa Indonesia tentang menulis dapat ditambahkan nuansa STEAM. Berbasis STEAM ini sekiranya dapat menancapkan dan melawan piranti Chat GPT yang terus-menerus dikontra oleh manusia. STEAM termasuk pendekatan pembelajaran inovatif mutakhir (teknologi dan industri 4.0) yang dapat menunjang empat keterampilan dasar seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Salah satu contoh pemanfaatan menulis dengan sistem ini tampak pada keseriusan beberapa Kantor/Balai Bahasa menerapkan penulisan cerita anak bersubansi STEAM seperti cerita tentang wayang bisa berupa cerita yang bertemakan teknik dilihat dari cara pembuatannya; cerita candi dapat ditulis dengan tema teknologi yang digunakan pada masanya; cerita tentang tempe dapat ditulis dengan tema ilmiah yang berhubungan dengan proses fermentasi; cerita tentang batik dapat dibuat dengan tema seni, dengan melihat makna filosofis dari motifnya; dan cerita

tentang permainan congklak bisa dibuat menjadi cerita matematika.

Konsep yang ditawarkan oleh Kantor/Balai Bahasa tersebut dapat diimplementasikan pada pembelajaran di kelas VIII C SMP Terpadu Ar-Risalah Ciamis dengan detail menulis puisi dengan tema sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Hal ini didasarkan observasi awal menunjukkan bahwa hasil menulis puisi peserta didik VIII C yang kurang bervariasi dalam menggunakan tema, sehingga kurang maksimal dibandingkan kelas VIII lainnya. STEAM sebagai pendekatan inovatif dapat diintegrasikan ke dalam beberapa model pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan STEAM yaitu Quantum Learning yang dapat diintegrasikan ke dalam rumusan masalah ini. Model pembelajaran Quantum didasarkan dari upaya Dr. George Lozanov yang bereksperimen tentang “seggestologi” atau “suggestopedia” yang bermakna “pemercepatan belajar”. Pemercepatan belajar memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan luar biasa dengan usaha yang teratur dan menyenangkan (DePorter et al., 2010). Adapun langkah-langkah penerapan Quantum Learning yaitu kekuatan ambak, membangun lingkungan belajar, mengembangkan sikap juara, memberikan kebebasan dalam gaya belajar, membiasakan mencatat, membiasakan membaca, mengembangkan kreativitas anak dan peningkatan pelatihan daya ingat (Astuti, 2017; Huda, 2013). Pembelajaran dengan menerapkan model Quantum

Learning berfokus pada keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan situasi pembelajaran dengan melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan mengecap, sehingga hasil penelitian dalam pembelajaran Quantum didasarkan pada modus berbuat, yaitu pada apa yang Anda katakan dan apa yang Anda lakukan.

Beberapa penelitian yang relevan mengenai implementasi quantum learning dan STEAM yang telah terbit sebagai berikut: pertama, Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 2 dengan Quantum Learning menunjukkan peningkatan kemampuan menulis puisi setelah dilakukan atensi pada siklus II yang ditulis oleh (Harefa & Gulo, 2021). Kedua, The Influence Square Quantum Learning Model on Poetry Writing Skills Stidents Class VIII SMP Negeri 3 Kecamatan Payakumbuh menyarikan hasil belajar siswa kelas yang diberi perlakuan (eksperimen) dengan Quantum Learning lebih baik dari peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional ditulis oleh (Hendrisman, 2019). Mengenai pemanfaatan quantum learning ini telah banyak dilakukan penelitian sehingga di sini hanya ditandakan dua yang dianggap sangat mewakili. Sementara untuk STEAM tampak dari hasil penelusuran hanya ditemukan satu, sehingga dapat disimpulkan bahwa STEAM tersebut masih bersifat kebaruan di ranah pendidikan Indonesia. Penelitian Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran Online Karya Sastra Menulis Kreatif di Era Covid-19, hasil yang ditunjukkan penerapan STEAM

terbukti meningkatkan penulisan karya sastra berupa puisi dan cerpen sebesar 3,29% dan 3,34% yang ditulis oleh (Nurhayati et al., 2022). Adapun pengintegrasian antara Quantum Learning dan STEAM dalam pembelajaran menulis puisi belum ditemukan sama sekali. Oleh karena itu, barangkali dapat dipertimbangkan sebagai formula penemuan kebaruan dan bahan diskusi untuk mencari alternatif jawaban, sementara ketiga penelitian yang telah dipaparkan dapat menjadi acuan dan referensi untuk memperkuat analisis penelitian ini.

METODE

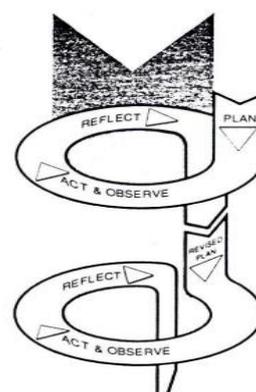
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Terpadu Ar-Risalah kelas VIII C pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VIII C yang berjumlah 24 siswa. Pemilihan subjek didasari oleh adanya permasalahan di mana peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Hasil pembelajaran keterampilan menulis puisi ternyata masih banyak peserta didik yang mencapai nilai rata-rata di bawah KKM.

Rancangan pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Perkembangan ide penelitian tindakan umumnya dikaitkan dengan Kurt Lewin, pada periode pasca-perang langsung menggunakannya sebagai metodologi untuk mengintervensi dan meneliti masalah sosial utama saat itu. Lewin menyatakan bahwa melalui kemajuan penelitian tindakan dalam

teori dan perubahan sosial yang diperlukan dapat secara bersamaan dicapai (Burns, 1999).

Selanjutnya, Stephen Kemmis telah menyempurnakan dan meresmikan konsep penelitian tindakan dan bagaimana penerapannya dalam pendidikan. Artikel-artikelnya tentang penelitian tindakan merupakan tinjauan yang bermanfaat tentang bagaimana penelitian tindakan pendidikan telah berkembang dari karya Lewin dan membangun karakternya sendiri. Yang lebih menarik di sini adalah Perencana Penelitian Tindakannya, di mana program berurutan untuk guru yang ingin terlibat dalam penelitian tindakan diuraikan secara mendetail (Hopkins, 2014).

Desain penelitian yang ditentukan terdiri dari beberapa komponen yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, kemudian terakhir refleksi. Ketiga langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya setelah langkah ke-3 maka akan kembali ke-1 dan seterusnya.



Gambar 1. Rancangan penelitian tindakan kelas (Kemmis et al., 2014)

Tahap perencanaan meliputi (1) analisis kurikulum, 2) pembuatan RPP dengan menerapkan model pembelajaran quantum learning untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi berbasis STEAM, (3) penyiapan media dan sumber pembelajaran, dan (4) merancang soal evaluasi; (5) pengembangan perangkat penelitian berupa lembar observasi, pedoman evaluasi, dan rencana perbaikan.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan fase di mana peneliti menerapkan rencana yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM dengan menerapkan Quantum Learning. Implementasi tindakan ini dilakukan dalam siklus yang berulang. Tahap pelaksanaan juga mencakup tahap observasi oleh pengamat. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh Bapak Rio Wanda, S. Pd. selaku guru bahasa Indonesia sebagai observer 1 dan Saharul Hariyono, M. Pd. selaku teman sejawat sebagai observer 2.

Tahap yang terakhir yaitu tahap refleksi. Peneliti dan observer mendiskusikan hasil refleksi dan bersepakat untuk mempertahankan yang telah dicapai dan menambah hal yang belum dicapai yang akan ditindaklanjuti pada siklus berikutnya. Hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Kekurangan yang ada dijadikan acuan untuk perencanaan siklus berikutnya. Adapun pedoman penilaian kemampuan peserta didik dalam menulis puisi berbasis STEAM adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Menulis Puisi Berbasis STEAM

No	Indikator	Nilai	Deskripsi
1	Menuangkan gagasan berkenaan dengan STEAM	50	Mampu
		40	Cukup mampu
		30	Kurang mampu
		< 30	Tidak mampu
2	Kemampuan menggunakan diksi yang tepat dan rima yang menarik	30	Mampu
		20	Cukup mampu
		10	Kurang mampu
		< 10	Tidak mampu
3	Kemampuan menyunting puisi yang ditulis sendiri	20	Mampu
		10	Cukup mampu
		5	Kurang mampu
		< 5	Tidak mampu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan serangkaian penelitian mengenai implementasi dan proses pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM yang disajikan melalui penerapan model pembelajaran Quantum Learning di kelas VIII C SMP Terpadu Ar-Risalah tahun pembelajaran 2022-2023. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi tindakan yang dilakukan pada setiap siklus, kinerja guru dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut berupa peningkatan aktivitas pemberlakuan pembelajaran, peningkatan aktivitas siswa, dan peningkatan hasil belajar

siswa pada saat menulis puisi berbasis STEAM. Berikut disajikan hasil dari setiap siklus. Bagian ini juga memberikan gambaran singkat tentang data yang akan di bahas dalam format tabel. Tabel-tabel berikut ini merupakan data yang ditemukan dari rumusan masalah tentang pelaksanaan pembelajaran, keterampilan menulis peserta didik, kendala dan solusi dalam pelaksanaan penerapan Quantum Learning menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Guru, dan Hasil Tes Menulis Puisi dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Learning berbasis STEAM

No.	Data	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata hasil observasi aktivitas guru	84 (Baik)	100 (Sangat Baik)
2.	Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa	74 (Cukup)	89 (Sangat Baik)
3.	Rata-rata hasil tes menulis puisi berbasis STEAM	72,83 (42%)	92,62 (100%)

PEMBAHASAN

Pada pembahasan akan dibahas mengenai hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi berbasis STEAM. Temuan

penelitian dijelaskan dalam dua siklus yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan tindakan, dan tahap refleksi. Pembahasan ini meliputi pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa saat menulis puisi berbasis STEAM, dan kendala yang dihadapi saat melakukan penelitian.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menganalisis kurikulum, menyusun rencana pembelajaran siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi berbasis STEAM, menyiapkan media dan sumber belajar, merancang soal evaluasi, dan instrumen seperti lembar observasi, pedoman penilaian, dan rencana perbaikan pembelajaran siklus I dengan mempertimbangkan solusi yang ditawarkan.

Peningkatan kemampuan yang diharapkan terjadi pada peserta didik berupa peningkatan pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran dalam menulis puisi berbasis STEAM. Dalam melaksanakan program pembelajaran yang diuraikan dalam silabus, guru harus membuat rencana pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, laboratorium, dan lapangan untuk setiap kompetensi inti. Oleh karena itu, informasi dalam

RPP mencakup aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh keterampilan dasar. Dalam menyusun laporan hasil pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian, satu RPP dibuat untuk satu kompetensi dasar.

Waktu yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar dinyatakan dalam jam belajar dan jumlah pertemuan. Oleh karena itu, waktu pencapaian kompetensi dasar dapat dihitung dalam satu kali pertemuan atau lebih tergantung pada karakteristik kompetensi dasar tersebut. Tahap pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Januari 2023 dengan durasi satu kali pertemuan 3 x 40 menit.

Pelaksanaan dan Pengamatan

Tahap pelaksanaan dan observasi dilakukan bersamaan dengan guru melakukan kegiatan penguatan atau peningkatan keterampilan menulis puisi peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan dari rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru berusaha menempatkan siswa pada situasi yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dan siswa harus mengikuti pembelajaran sesuai petunjuk guru pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM. Adapun langkah-langkah yang dilakukan berdasarkan model pembelajaran *Quantum Learning* yang diterapkan di kelas yaitu 1) Kekuatan Ambak (Apa manfaat bagiku?), dengan diberikan motivasi dan pengertian manfaat menulis puisi berbasis STEAM sebagai

bekal seni; 2) Penataan lingkungan belajar berkenaan dengan menciptakan suasana kelas yang nyaman dengan cara melakukan *ice breaking*, belajar di lingkungan sekolah, dan menyetel musik instrumen; 3) Memupuk sikap juara dengan cara memberikan apresiasi terhadap setiap proses pembelajaran sehingga dapat memicu semangat belajar peserta didik; 4) Membebaskan gaya belajar; 5) Membiasakan mencatat; 6) Membiasakan membaca yang bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata, pemahaman wawasan, dan daya ingat; 7) Menjadikan peserta didik lebih kreatif dengan cara memancing rasa ingin tahu dan rasa ingin mencoba hal baru; dan 8) Melatih kekuatan memori dengan cara menyingkat atau mengakronimkan kata kunci penting yang bertujuan untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan bahwa guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi berbasis STEAM pada siswa kelas VIII C sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang. Keterlaksanaan aktivitas guru pada siklus I mencapai 84 dikategorikan baik. Nilai ketercapaian aktivitas siswa diperoleh nilai 74 dikategorikan cukup. Sementara nilai rata-rata hasil belajar mencapai 72,83. Dari 24 peserta didik yang tuntas memenuhi KKM 73 sebanyak 10 orang, sedangkan yang di bawah KKM sebanyak 14 orang. Dengan kata lain, persentase ketuntasan

belajar yang didapat pada siklus I sebesar 42%. Tingkat ketuntasan siklus I belum memenuhi kriteria standar ketuntasan dari indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti baik dalam aktivitas guru, aktivitas siswa, dan nilai rata-rata hasil belajar. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan terhadap langkah-langkah yang telah dilaksanakan sebelumnya pada siklus kedua.

Refleksi

Kendala-kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* pada siklus I yaitu pada saat guru mengajarkan mengenai materi menulis puisi berbasis STEAM banyak peserta didik yang belum memahami secara mendalam mengenai STEAM, saat mengerjakan lembar evaluasi peserta didik banyak yang belum memahami petunjuk pengerjaan, beberapa peserta didik aktif bertanya kepada guru sehingga suasana kelas menjadi ramai, hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai tema, kurangnya pembendaharaan kata, kurang percaya diri terhadap hasil karyanya, dan waktu yang terbatas sehingga tidak semua peserta didik selesai menulis puisi berbasis STEAM.

Beberapa kendala yang ada pada saat proses pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat ditanggulangi dengan memberikan *ice breaking* dan memutar musik instrumen supaya peserta didik tetap fokus, diperjelas petunjuk pengerjaan dalam lembar evaluasi agar peserta didik

tidak bertanya-tanya, mengupayakan suara yang lebih jelas dan lantang agar seluruh peserta didik dapat mendengarkan suara guru, belajar di lingkungan sekolah untuk mencari ide dalam menulis puisi berbasis STEAM, memberikan kesempatan untuk membaca buku kumpulan puisi untuk menambah wawasan dan pembendaharaan kata, memberikan dorongan dan motivasi untuk bisa lebih percaya diri mengirimkan hasil puisinya ke media massa, dan mengatur manajemen waktu yang baik.

Siklus II

Perencanaan Ulang

Pada tahap ini Peneliti melakukan diskusi dengan dua observer dalam menyusun rencana perbaikan pembelajaran pada siklus II. Adapun yang direncanakan dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* yaitu membuat suasana kelas aktif, efektif, dan menyenangkan dengan menerapkan tahapan-tahapan yang lebih maksimal dari model pembelajaran *Quantum Learning*. Secara garis besar tahapan pembelajaran yang perlu perbaikan adalah menerapkan kekuatan “AMBAK” atau apa manfaat bagiku?, penataan lingkungan belajar yang lebih nyaman, membebaskan gaya belajar siswa, dan membiasakan membaca yang dapat menambah diksi dalam menulis puisi.

Pelaksanaan dan Pengamatan

Tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 20 Januari 2023 dengan waktu 1 kali pertemuan, 3

x 40 menit. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi berbasis STEAM pada siswa kelas VIII C sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang dengan mempertimbangkan masukan dari hasil refleksi pada siklus I.

Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100 dengan kategori sangat baik. Peningkatan pada siklus II terjadi dikarenakan penelitian difokuskan pada pelaksanaan tindakan peningkatan kualitas atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek dan diamati. Adapun tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada penelitian ini dengan menerapkan langkah-langkah dari model pembelajaran *Quantum Learning* yang belum maksimal pada siklus I diantaranya menerapkan kekuatan Ambak (Apa manfaat bagiku?) dengan memberikan pengertian mengenai manfaat menulis diantaranya (1) Peningkatan kecerdasan, (2) mengembangkan spontanitas dan kreatifitas, (3) meningkatkan keberanian, (4) mengembangkan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi (Suparno, 2008). Selain itu memberikan dorongan dan motivasi untuk lebih percaya diri untuk mengirimkan hasil karya puisinya ke media massa sebagai bentuk apresiasi diri. Selanjutnya melakukan penataan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan kenyamanan dalam

proses belajar, membebaskan gaya belajar anak, dan membiasakan membaca hasil karya orang lain untuk menambah wawasan dan pembendaharaan kata.



Gambar 2. Penerapan *Quantum Learning* dalam Proses Pembelajaran

Nilai ketercapaian aktivitas siswa pada siklus II diperoleh nilai 89 dikategorikan sangat baik. Sementara nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 92,62 dengan nilai presentase ketercapaian KKM sebesar 100%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan belajar sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Refleksi

Kendala-kendala dalam pembelajaran menulis puisi berbasis STEAM dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* pada siklus II yaitu pada saat guru membimbing siswa dalam menulis puisi berbasis STEAM, beberapa siswa belum memiliki pembendaharaan diksi yang banyak sehingga mengalami kesulitan dalam mengoreksi dan memperbaiki hasil menulis puisi berbasis STEAM.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* yaitu dengan cara guru memberikan kesempatan untuk membaca buku kumpulan puisi untuk menambah pembendaharaan kata peserta didik. Hasil menulis siswa bisa dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan dilihat dari beberapa peserta didik yang mampu mengirimkan naskah puisi di media massa. Salah satunya karya Garnish Ismi Rokhsah yang tulisannya dimuat di koran Kedaulatan Rakyat edisi Maret 2023 pada bagian rubrik Kaca.



Gambar 3. Puisi berbasis STEAM karya salah satu peserta didik di media massa

Terdapat empat puisi berbasis STEAM yang diterbitkan di Koran Kedaulatan Rakyat edisi Maret 2023. Adapun keempat judul puisi tersebut diantaranya Belajar Bermain Angklung, Awuk Buatan Ibu, Mendung Sebelum Hujan, dan Galendo dari Tangan Perempuan Rentan. Puisi berjudul Belajar Bermain Angklung berisi tentang seni dan proses dalam menghasilkan nada pada angklung, sehingga puisi tersebut bisa dikelompokkan seni (*Art*) dan teknik (*Engineering*). Puisi berjudul Awuk Buatan Ibu berisi tentang alat dan cara dalam menghadirkan Awuk, maka puisi tersebut termasuk kelompok teknik (*Engineering*). Selanjutnya puisi berjudul Mendung Sebelum Hujan berisi tentang proses terjadinya hujan yang termasuk kelompok Sains (*Science*). Puisi terakhir berjudul Galendo dari Tangan Perempuan Rentan berisi tentang proses pembuatan galendo yang diolah secara tradisional, sehingga puisi tersebut dapat dikelompokkan teknik (*Engineering*). Beberapa karya peserta didik lainnya sudah dikirim ke berbagai media massa, tinggal menunggu proses selanjutnya.

Berdasarkan hasil tes menulis puisi berbasis STEAM dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian bisa dihentikan. Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan kelebihan dari penggunaan model pembelajaran

Quantum Learning yaitu membiasakan peserta didik untuk mempunyai sikap positif dan melatih aktivitas kreatif sehingga peserta didik mampu menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Emosi sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi dan motivasi yang tinggi dapat menambah kepercayaan diri siswa, sehingga peserta didik tidak ragu dan malu serta mau mengembangkan potensi-potensi yang ada (DePorter et al., 2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa penerapan model *Quantum Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi berbasis STEAM pada peserta didik kelas VIII C. Peningkatan keterampilan menulis puisi tersebut dapat dilihat dari ketuntasan hasil tes menulis puisi peserta didik pada siklus I dengan persentase 42% mengalami peningkatan di siklus II menjadi 100%. Pada siklus I dari 24 peserta didik yang tuntas memenuhi KKM 73 sebanyak 10 peserta didik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yakni 24 peserta didik dapat mencapai KKM. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tahap perencanaan, tahap pengamatan dan observasi, serta tahap refleksi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain: (1) Menganalisis kurikulum, (2) Menyusun rencana pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning*, (3) Menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran, (4) merancang alat penilaian berupa soal evaluasi, dan (5) Merancang instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai tahapan model pembelajaran *Quantum Learning* antara lain: (1) Kekuatan Ambak, (2) Penataan lingkungan belajar, (3) Menumbuhkan sikap juara, (4) Membebaskan gaya belajar, (5) Membiasakan kebiasaan mencatat, (6) Membiasakan membaca, (7) meningkatkan kreatifitas anak dan (8) Melatih daya ingat. Pada tahap refleksi aktivitas yang dilakukan antara lain: (1) Merefleksikan hasil pengamatan dan hasil tes kemampuan menulis puisi peserta didik; dan (2) Mendiskusikan hasil refleksi dan tindak lanjut.

Pembelajaran yang bernuansa STEAM sangat tepat diimplementasikan pada pendidikan di abad 21 ini karena dapat mengharapkan peserta didik mampu bereksplorasi dengan memadukan lima disiplin ilmu sehingga terintegrasi *inquiry* (penyelidikan) dan *critical thinking* (pola pikir kritis). Setiap komponen yang dipadukan membuat mereka dapat memecah dan menyelesaikan masalah dengan baik dan mangkus. STEAM pula sangat berterima bila dipadukan dengan pembelajaran *quantum learning* karena pada dasarnya konsep ini sejalan dengan STEAM itu sendiri yaitu metode yang mengajak peserta didik belajar dengan kondisi nyaman dan menyenangkan, terlebih menemukan pengalaman baru. Setelah penerapan dua perangkat ini di SMP Ar-Risalah Ciamis peserta didik semakin

percaya diri untuk menulis puisi bahkan mulai mengembangkan diri untuk merangkai yang lebih kompleks seperti cerpen dan sampailah mereka pada titik tidak berkecut hati untuk mengirimkan hasil karya-karya tersebut di suatu media masa. Demikian kebijakan yang dapat ditandatangani dalam tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W. (2017). Model quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar pecahan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 124–129.
- Burns, A. (1999). *Collaborative action research for English language teachers*. Cambridge University Press.
- DeCoito, I. (2014). Focusing on science, technology, engineering, and mathematics (STEM) in the 21st century. *Ontario Professional Surveyor*, 57(1), 34–36.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas* (1st ed.). Kaifa.
- Harefa, N. A. J., & Gulo, H. I. N. (2021). Peningkatan kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 2 dengan menggunakan model pembelajaran quantum learning. *Intelektium*, 2(1), 99–107.
- Hendrisman, H. (2019). The Influence of the use of the square quantum learning model on poetry writing skills students in class VIII SMP Negeri 3 Kecamatan Payakumbuh. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 246–256.
- Hopkins, D. (2014). *A teacher's guide to classroom research* (5th ed.). McGraw-Hill Education (UK).
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- James, H. R. (2016). Reinventing the STEAM engine for art design education. *Art Education*, 69(4), 4–7.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Nuragnia, B., & Usman, H. (2021). Pembelajaran STEAM di sekolah dasar: Implementasi dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197.
- Nurhayati, E., Aryana, S., Sobari, T., & San Fauziya, D. (2022). Pendekatan STEAM dalam pembelajaran online karya sastra menulis kreatif di era covid-19. *Aksara*, 34(2), 282–295.
- Suparno, M. Y. (2008). *Keterampilan dasar menulis* (1st ed.). Universitas Terbuka.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18..