

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN METODE *QUANTUM LEARNING*

Fatiani Lase

IKIP Gunung Sitoli

Email: anilase65@gmail.com

Ringkasan - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran Quantum Learning pada mata pelajaran PKn. Metode penelitian ini menggunakan metode tinjauan kepustakaan (*library research*). Untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan maka guru dapat menggunakan metode quantum learning yaitu rancangan model yang dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sehingga pemahaman akan pelajaran pun akan mereka dapatkan. Pada metode pembelajaran *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Kata kunci : *Quantum Learning, Pendidikan Kewarganegaraan*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya tidak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, semua bertumpu pada guru. Guru dianggap sebagai satu-satunya pusat informasi dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*). Hal itu dapat mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan, sehingga akhirnya siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangkunya atau melakukan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang umumnya murni ceramah turut memperparah kondisi ini. Ditambah dengan kesan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat membosankan karena dipenuhi dengan teori-teori saja. Walaupun sudah direncanakan dengan baik, pada kenyataannya metode ceramah masih banyak kelemahan. "Penuturan lisan dari guru kepada peserta didik sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah oleh siswa" (Sagala, 2005: 201). Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran sehingga siswa jarang bertanya

dan menjawab pertanyaan dari guru. Sejalan dengan hal tersebut, faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran adalah belum dimanfaatkannya metode pembelajaran secara maksimal oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan metode pembelajaran berbeda yang akan membuat siswa lebih senang belajar, sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan diserap dan decerna baik oleh siswa. Untuk itulah dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk profesional di bidangnya, dalam arti bertanggung jawab, berdedikasi dan berdisiplin sesuai dengan tingkat profesionalisme terhadap peserta didiknya.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaklah merupakan pembelajaran yang bersifat demokratis, mendorong aktivitas dan kreativitas siswa, menantang, mengundang kemampuan berfikir tingkat tinggi, bermakna, berbasis nilai dan menyenangkan. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini nantinya siswa berminat mengikuti pembelajaran dan akhirnya siswa dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang diajarkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Menurut Hernowo (2005: 21) mengatakan bahwa : “Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya ia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila ia berminat, terlibat dan terkesan.”

Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pembelajaran. Dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Begitupun untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan adanya model pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan itu adalah model *Quantum Learning*.

Quantum Learning adalah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter, 2001). *Quantum Learning* adalah suatu rancangan model yang dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan

pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sehingga pemahaman akan pelajaran pun akan mereka dapatkan. *Quantum Learning* bersandar pada konsep “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Jadi

Quantum Learning adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Hal ini menunjukkan betapa *Quantum Learning* tidak hanya menawarkan materi yang mesti dipelajari siswa, tetapi jauh dari itu siswa juga diajarkan bagaimana menciptakan hubungan emosional yang baik dalam dan ketika belajar. Dengan begitu, maka akan meningkatkan pemahaman siswa. Numan Somantri (1976: 71) mengemukakan bahwa terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk menyukai Pendidikan Kewarganegaraan.

KAJIAN TEORI

1. Hakikat Pembelajaran PKn

Secara bahasa, istilah “*Civic Education*” oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Kerr (dalam Winataputra dan Budimansyah, 2007:4), mengemukakan bahwa *Citizenship education or civics education* didefinisikan sebagai berikut: “*Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process*”.

Dari defenisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, serta dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Cogan (1999:4) mengartikan *civic education* sebagai “...*the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”, yang artinya yaitu suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.

Menurut Zamroni (Tim ICCE, 2005:7), pengertian Pendidikan Kewarganegaraan adalah: “Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-

hak warga masyarakat. Demokrasi adalah suatu *learning* proses yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain. Kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi”.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:49) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Lebih lanjut Somantri (2001:154) mengemukakan bahwa: “PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara”.

Menurut Branson (1999:4) *civic education* dalam demokrasi adalah pendidikan untuk mengembangkan dan memperkuat pemerintahan otonom (*self government*). Pemerintahan otonom demokratis berarti bahwa warga negara aktif terlibat dalam pemerintahannya sendiri, mereka tidak hanya menerima didikte orang lain atau memenuhi tuntutan orang lain.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dan kata pengajaran dapat dibedakan pengertiannya, apabila kata pengajaran hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya dalam konteks guru dan siswa di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik didalam kata pembelajaran ditekankan kepada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar (Arif Sadiman, 1990:7).

Dipihak lain ada yang berpandangan bahwa kata pembelajaran dan pengajaran pada hakekatnya sama, yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Bagi guru sebagai dampak pembelajaran berupa hasil yang dapat diukur sebagai data hasil belajar siswa dan berupa masukan bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa sebagai dampak pengiring berupa terapan pengetahuan atau kemampuan dibidang lain sebagai suatu transfer belajar yang akan membantu perkembangan mereka mencapai keutuhan dan kemandirian. Jadi, ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran

dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak kelas lanjutan (remedial dan pengayaan), sedangkan yang kedua pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses meliputi:

- a. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan semester, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) berikut penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga, dan alat-alat evaluasi lainnya. Persiapan pembelajaran ini juga harus mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya yang akan disajikannya kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, secara filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap siswa.
- c. Menindak lanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk pengayaan (*enrichment*), dan dapat pula diberi layanan yaitu *remedial teaching* bagi siswa yang berkesulitan belajar.

3. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu. Selain itu proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi pula oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan (*environment input*) dan faktor instrumental (*instrumental input*) yang merupakan faktor yang secara sengaja dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dan keluaran dihasilkan.

Faktor-faktor pendukung proses belajar dan pembelajaran diatas tidak dapat dipisahkan, sehingga akan menghasilkan *output* yang diinginkan. Jika diuraikan lebih lanjut maka unsur *environmental input* (masukan dari lingkungan) dapat berupa alam dan sosial budaya, sedangkan instrumental berupa kurikulum, program sumber daya guru dan fasilitas. Unsur fisiologis siswa berupa kondisi fisiologis secara umum serta kondisi pancaindra. Sedangkan unsur

psikologis berupa minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Dalam usaha menyiapkan situasi belajar yang efisien, sebenarnya terlalu banyak faktor yang dapat diketahui yang mempengaruhi proses belajar. Suryadibrata yang dikutip oleh Sukardi (1983:30-35) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, diantaranya:

- a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa
 - 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin meyelidiki dunia yang lebih luas.
 - 2) Adnya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
 - 3) Adanya kemajuan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru baik dengan kooperasi maupun dengan kompetensi.
 - 4) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman dengan cara menguasai bahan pelajaran.
 - 5) Adanya ganjaran/hukuman sebagai akibat dari pelajaran.
- b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang digolongkan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada, yaitu:
 - 1) Faktor-faktor non sosial seperti udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat untuk belajar dan lain-lain.
 - 2) Faktor-faktor sosial dalam belajar seperti faktor manusia atau sesama manusia.

Sedangkan Ali (1996:15) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan proses belajar. yakni:

- a. Kesiapan (*readiness*) yaitu kapasitas baik fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi yaitu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu.
- c. Tujuan yang ingin dicapai.

Ternyata banyak sekali faktor yang mempengaruhi proses belajar. Menurut Natawidjaja (1993:79), faktor-faktor itu pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi enam kelompok, yaitu faktor siswa, guru, interaksi guru-siswa, siswa sebagai kelompok, lingkungan fisik, dan faktor pendorong dari luar.

Dolar dan Miller (Rusyan, 1994:19), menegaskan bahwa secara fundamental keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal, yaitu:

- a. Adanya minat peserta didik menghendaki sesuatu.
- b. Adanya perhatian dan tahu sasaran peserta didik harus memperhatikan sesuatu.
- c. Adanya usaha peserta didik harus melakukan sesuatu.
- d. Adanya evaluasi dan pementapan hasil (*reinforcement*), peserta didik harus memperoleh sesuatu (Syah 1996:132).

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM), bukan hanya

faktor internal (dalam diri siswa), melainkan juga faktor eksternal (di luar) siswa. Dan menjadi salah satu indikator PBM berhasil selain terjadi perubahan perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotor) siswa, juga dapat dilihat dari partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar itu sendiri.

4. *Quantum Learning*

Kata *Quantum* berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. *Quantum learning* adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang Bulgaria yang menekankan prinsip belajar nyaman dan menyenangkan serta bertujuan untuk pemercepatan belajar. Metode pembelajaran *Quantum Learning* di mulai di Super Camp, sebuah program percepatan berupa *Quantum Learning* yang ditawarkan *Learning Forum* yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi (De Porter, 1992).

Menurut Hernowo (2005 : 17) mengatakan bahwa : Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan pada diri sisi si pembelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Dan penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting daripada segala teknik atau metode atau medium yang mungkin dipilih untuk digunakan.

Dari pernyataan di atas didapatkan beberapa komponen pembangun suasana yang menyenangkan. Pertama, bangkitnya minat. Kedua, adanya keterlibatan, Ketiga, terciptanya makna. Keempat, adanya pemahaman atau penguasaan materi. Kelima munculnya nilai yang membahagiakan. Apabila minat itu sudah ada, maka keseriusan dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan dan kewajiban bagi siswa. Pada akhirnya pemahaman siswa akan materi dapat terkuasai dengan baik.

Jadi, *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. *Quantum learning* merupakan cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini membangun landasan dan kerangka untuk belajar yang dapat mengubah kemampuan dan bakat siswa menjadi cahaya yang dapat bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

Quantum Learning juga menerapkan percepatan belajar dengan menyingkirkan hambatan-hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara penyajian yang efektif dan keterlibatan siswa secara aktif.

Quantum Learning merupakan metode yang bertumpu pada metode Freire dan Lozanov. *Quantum Learning* mengutamakan percepatan belajar dengan cara partisipatori peserta didik dalam melihat potensi diri dalam kondisi penguasaan diri. Segala sesuatunya dapat berarti, setiap kata, pikiran, tindakan dan asosiasi dan sampai sejauh mana guru mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran maka sejauh itulah proses belajar berlangsung. Hubungan dinamis dalam lingkungan kelas merupakan landasan dan kerangka untuk belajar (De Porter, 2000: 4).

Quantum Learning mengutamakan konteks dan isi. Konsep tersebut berisi tentang: 1) Suasana yang memberdayakan, 2) Landasan yang kukuh, 3) Lingkungan yang mendukung dan Rancangan belajar yang dinamis. Adapun isi terdiri atas: 1) Penyajian yang prima, 2) Fasilitas yang luwes, 3) Keterampilan belajar untuk belajar, dan keterampilan hidup.

Dalam buku *Quantum Learning* yang disusun oleh DePorter ada beberapa karakteristik umum yang tampak membentuk *Quantum Learning* sebagai berikut :

- a. *Quantum Learning* berpangkal pada psikologi kognitif
- b. *Quantum Learning* lebih bersifat humanistik
- c. *Quantum Learning* lebih bersifat konstruktivistis
- d. *Quantum Learning* berupaya memadukan, menyinergikan, dan mengkolaborasi faktor potensi-diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran
- e. *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekadar transaksi makna
- f. *Quantum Learning* sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi
- g. *Quantum Learning* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efektif.
- h. *Quantum Learning* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- i. *Quantum Learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban, sehingga menciptakan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan karakteristik *Quantum Learning* di atas maka *Quantum Learning* adalah pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan Humanistik dan Konstruktifisme.

- 1) Teori pendekatan Humanistik menekankan kepada apa yang berlaku dalam diri seorang individu seperti perasaan atau emosinya. Teori ini

menyatakan bahwa individu termotivasi untuk melakukan sesuatu karena mempunyai satu kemauan atau keperluan dan bertanggungjawab di atas segala tindakannya. Pendekatan pembelajaran humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah hidupnya. Pendekatan yang lebih tepat digunakan dalam pembelajaran yang humanistik adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis mengajak peserta didik untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif.

Pendidik tidak bertindak sebagai guru melainkan fasilitator dan partner dialog; pendekatan reflektif mengajak peserta didik untuk berdialog dengan dirinya sendiri; sedangkan pendekatan ekspresif mengajak peserta didik untuk mengekspresikan diri dengan segala potensinya (realisasi dan aktualisasi diri).

- 2) Pendekatan Konstruktifisme juga merupakan pendekatan yang termasuk dalam karakter *Quantum Learning*. Konstruksi berarti bersifat membangun.

Dalam konteks Filsafat Pendidikan, konstruktifisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Dalam proses pembelajaran konsep ini menghendaki agar anak didik dapat dibandingkan kemampuannya untuk secara konstruktif menyesuaikan diri dengan tuntutan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa harus aktif mengembangkan pengetahuan, bukan hanya menunggu arahan dan petunjuk dari guru atau sesama siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

Selama ini, proses pembelajaran PKn di kelas kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Menurut Somantri (2001: 51), mengajar yang berorientasi pada *ground covering technique* yang kurang mampu mengungkapkan potensi kecerdasan, sikap dan keterampilan siswa. Dimana dalam pembelajaran dengan pola seperti ini, menempatkan guru sebagai *drill master* sementara itu siswa diposisikan sebagai *text coverer*. Dengan keadaan seperti itu bagaimana mungkin potensi siswa akan tergali dengan baik sehingga siswa tidak diberikan

kesempatan atau akses untuk terlibat secara aktif dan positif dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn. Dengan memperhatikan masalah di atas, sudah selayaknya dalam pengajaran PKn dilakukan suatu inovasi dalam model pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran PKn, ada salah satu model pembelajaran yang relatif baru yaitu model pembelajaran *Quantum Learning*. *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Hal ini sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran PKn, karena selama ini siswa merasa jenuh dengan pembelajaran PKn sehingga perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn.

Menurut Somantri (2001: 5) bahwa pendekatan pembelajaran PKn harus menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui partisipasi aktif dan positif dalam mengemukakan ide atau gagasan yang kreatif. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para siswa aktif melibatkan diri baik secara mental maupun secara fisik.

Prinsip dari Pembelajaran model *Quantum Learning*, yaitu:

- a. Segala sesuatu yang ada di lingkungan kelas dan bahan ajarnya mengandung dan menyampaikan pesan tentang belajar. Pembelajaran berlangsung secara aktif, menciptakan konsep motivasi, dan menumbuhkan minat
- b. *Quantum Learning* berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral
- c. Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan kegiatan *full content* yang melibatkan semua aspek kepribadian siswa (pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh) di samping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya, serta persepsi masa mendatang
- d. Siswa belajar dengan mengalami sesuatu yang terkait dengan informasi yang sedang dipelajarinya sebelum mereka memperoleh nama tentang apa yang mereka pelajari dan merumuskan konsep
- e. Akui setiap usaha. Belajar merupakan suatu rangkaian usaha siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Oleh karena itu, siswa-siswa patut memperoleh pengakuan terutama dari guru atas usaha, kerja keras, keberanian dan kepercayaan diri mereka. Guru menghargai usaha siswa sekecil apa pun.

SIMPULAN

Untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan kewarganegaran maka guru dapat menggunakan metode quantum learning yaitu rancangan model yang dapat sepenuhnya membuat siswa tertarik dan berminat pada pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung kepada siswa dan berusaha menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sehingga pemahaman akan pelajaran pun akan mereka dapatkan. Pada metode pembelajaran *Quantum Learning* adalah pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2007. *Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis dengan Karikatur Humor dalam Belajar Matematika*. [online]. Tersedia: <http://jurnalskripsi.com/download/http://www.infodiknas.com/quantum-learning/>
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernachi. terjemahan Alwiyah Abdurrahman. 2009. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Hadiwijaya, Rizki. *Penerapan model pembelajaran training inquiry untuk meningkatkan penguasaan konsep fisika siswa kelas viii smp pada pokok bahasan getaran dan gelombang*. Skripsi FPMIPA UPI: Tidak diterbitkan.
- Lubis.2007. *Pembelajaran quantum sebagai model pembelajaran yang menyenangkan*. [online]. Tersedia: <http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/11/pembelajaran-kuantum-sebagai-modelpembelajaran-yang-menyenangkan/> [29-12-2019].
- Purwanto. 2004. *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Wahidin. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://makalahkumakalahmu.wordpress.com/2009/03/18/pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-sebagai-media-pembelajaran/>. [9 Oktober 2019].