

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lembaga pendidikan atau sering dikenal dengan sekolah adalah wadah pertama bagi seseorang mendapatkan pendidikan secara formal, sekolah merupakan pengaruh terbesar bagi suatu individu untuk mencapai suatu pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam masyarakat terutama mengajarkan fungsi dari masing-masing individu dalam kehidupan sosial. Dewasa ini, penggunaan pembelajaran dengan literasi sains pada abad 21 masih kurang, dan hal tersebut harus dibutuhkan pembelajaran dengan menggunakan literasi sains. Khususnya pada pembelajaran ilmu alam dibutuhkan pembelajaran sains untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan menggali kreatifitas peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan.

Pemecahan masalah tentunya tidak lepas dari bagaimana seseorang itu berpikir, salah satu penyelesaiannya dengan berpikir kreatif. abad 21 tentunya menjadikan upaya peserta didik agar berpikir lebih kreatif. “Pemecahan masalah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreatif, karena dalam pengajuan permasalahan peserta didik dituntut untuk membuat pertanyaan dan informasi yang telah diberikan, dan bertanya merupakan kemampuan menciptakan suatu pertanyaan dan dapat berkreasi sesuai apa yang dipikirkan” (Nasoetion, 1991, hlm. 28). Maka dari itu proses pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah pertanyaan. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai usaha untuk meningkatkan skor kemampuan peserta didik dalam memahami permasalahan secara fleksibel.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan mengembangkan mutu belajar pada abad 21 ini yaitu menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning*. *Quantum Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran yang mengedepankan daya ingat peserta didik, serta kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik. Pada zaman sekarang ini sudah bukan lagi menggunakan sistem pembelajaran yang

konvensional atau sistem pembelajaran dengan berbasis ceramah. Tentunya pembelajaran *Quantum Learning* sangat baik digunakan oleh pendidik di abad 21 ini karena pada peserta didik zaman sekarang pada proses pembelajaran tidak hanya mendengar lalu menulis. Dengan pembelajaran yang menarik dan inovatif mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Adapun manfaat–manfaat dari metode pembelajaran *Quantum Learning* yaitu dapat menjadikan sikap positif peserta didik, dan peserta didik dapat terampil dalam melaksanakan pembelajaran (Saud, 2013, hlm. 7).

Penggunaan metode *Quantum Learning* pada abad 21 tentunya menjadikan upaya peserta didik agar berpikir lebih kreatif. Tentunya pada pembelajaran literasi sains berpikir kreatif saat pemberian masalah sangat dibutuhkan dan menjadikan peserta didik yang berpikir secara ilmiah. Pemecahan masalah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi salah satunya yaitu berpikir kreatif, karena pada prosesnya dalam penyelesaian masalah peserta didik dituntut dapat membuat pertanyaan dari informasi yang telah diberikan, dan bertanya merupakan kemampuan menciptakan suatu pertanyaan dan dapat berkreasi sesuai apa yang dipikirkan (Nasoetion, 1991, hlm. 28). Penggunaan metode *Quantum Learning* dalam menyelesaikan permasalahan tentunya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu kiat untuk menjadikan pembelajaran tersebut lebih menyenangkan yaitu dengan terpenuhinya fasilitas yang ada baik berupa mutu belajar maupun sarana pembelajaran agar suatu pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya. Proses Pembelajaran tentunya tidak lepas dari kemajuan teknologi, dengan adanya kemajuan teknologi dan globalisasi yang semakin hari semakin meningkat, dikhawatirkan kebudayaan dan rasa cinta tanah air akan tergerus. Generasi muda saat ini belum memahami betul budaya lokal dan mudah dijajah oleh budaya kebaratan. Padahal melalui pembelajaran sebagai wadah meningkatkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air, dan dapat membentuk generasi yang dapat membawa kebudayaan-kebudayaan lokal di era modern saat ini. Sebuah teknologi dapat berkembang dengan cepat dan dapat meliputi berbagai bidang kehidupan. Pada saat ini sulitnya menghentikan keberadaan teknologi, bahkan teknologi sudah

menjadikan kebutuhan manusia untuk saat ini. Pada mulanya teknologi dapat bergantung pada ilmu akan tetapi pada saat ini ilmu bergantung pada teknologi (Dwiningrum, 2012, hlm. 45).

Dasarnya, pada abad 21 ini penggunaan kearifan lokal di sekolah masih terlihat kurang digunakan pada sekolah-sekolah pada umumnya. Tentunya kebudayaan di Indonesia perlu adanya pelestarian-pelestarian salah satunya di sekolah dan harus dipertimbangkan oleh instansi pendidikan. Maka dari itu, pendidikan diharapkan mampu melaksanakan pelestarian kebudayaan di sekolah masing-masing agar kebudayaan di Indonesia tidak terhempas oleh keberadaan budaya asing yang kian lama kian masuk ke Indonesia. Pendidikan di sekolah sering kali menggunakan sistem yang ada di luar negeri, padahal belum tentu sistem tersebut mudah digunakan pada peserta didik, tentunya hal tersebut dapat diperhatikan kembali oleh instansi-instansi pendidikan yang seharusnya mengedepankan kebiasaan yang ada di Indonesia, “guru berperan penting dalam mengembangkan bahan ajar dengan mencantumkan kearifan lokal dimulai dari lingkungan peserta didik tersebut”. (Sa'dijah, 2011, hlm. 71).

Berdasarkan pada penelitian terdahulu oleh Inge Wiliandani Setya Putri, Saddam Hussen, dan Robiatul Adawiyah pada tahun 2017 tentang “Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMPN 11 Jember” membuktikan bahwa berpikir kreatif mampu menyelesaikan permasalahan pada pemberian LKS yang dilihat dari presentasinya. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Satrio Wicaksono Sudarman dan Ira Vahlia tahun 2016 tentang “Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa” telah membuktikan bahwa penggunaan metode *Quantum Learning* lebih efektif dari pembelajaran dengan metode konvensional dapat di lihat dari hasil perhitungan hasil pembelajaran *Quantum Learning* lebih tinggi dibanding konvensional, hal ini karena metode *Quantum Learning* dengan menggunakan kerangka TANDUR menjadikan alternatif untuk memberikan pemikiran dan informasi dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Pada penelitian terdahulu yang selanjutnya oleh Maisarah pada tahun 2018 tentang “Modifikasi Lagu Sholawat untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di

Pesantren” dapat menjadikan solusi tepat untuk para santri dalam kesulitan penggunaan kosa kata dan lagu menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dari beberapa pernyataan diatas, Maka dari itu sesuai dengan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk menganalisis tentang Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik dengan Menggunakan Metode *Quantum Learning* Berorientasi Kearifan Lokal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka peneliti dapat menentukan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Menggunakan Metode *Quantum Learning* Berorientasi Kearifan Lokal?”

Dari rumusan masalah diatas peneliti dapat menjabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran biologi ?
2. Bagaimana analisis penggunaan metode *Quantum Learning* yang digunakan pada proses pembelajaran ?
3. Hubungan analisis kemampuan berpikir kreatif menggunakan metode *Quantum Learning* berorientasi kearifan lokal?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai untuk penelitian kali ini yaitu :

1. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran biologi.
2. Mendeskripsikan analisis penggunaan metode *Quantum Learning* yang digunakan pada proses pembelajaran.
3. Mendeskripsikan analisis kemampuan berpikir kreatif menggunakan metode *Quantum Learning* berorientasi kearifan lokal.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian kali ini, peneliti mengharapkan mampu memberikan manfaat dari beberapa pihak-pihak yang terlibat, maka peneliti ini menjabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah gambaran untuk suatu analisis terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning*. Maka dari itu kita dapat mengetahui cara bagaimana kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning* dengan berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar yang baik

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis diantaranya:

- a. Sebagai bahan untuk referensi apa saja aspek pengetahuan kemampuan berpikir kreatif untuk menjadikan acuan pembelajaran di sekolah
- b. Metode *Quantum Learning* diharapkan mampu memberikan gambaran untuk suatu pembelajaran yang dapat digunakan dengan efektif
- c. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan penggunaan metode *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan kearifan lokal
- d. Penelitian ini secara pribadi menjadi salah satu bentuk ilmu pengetahuan yang di dapatkan oleh penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Pasundan Bandung.

E. Definisi Variabel

Definisi Variabel bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman maka definisi oprasional di paparkan sebagai berikut:

1. Berpikir Kreatif

Menurut Siswono “berpikir kreatif adalah kemampuan untuk meningkatkan hasil nilai peserta didik dalam memahami permasalahan, kefasihan, fleksibel, dan cara penyelesaian masalah dengan berbagai macam permasalahan yang berbeda”. (Siswono, 2005, hlm. 4). Berpikir kreatif merupakan gagasan suatu ide atau pemikiran yang dapat menciptakan suatu hal yang baru dan menarik. Berpikir

kreatif dalam sebuah pembelajaran dapat menghasilkan salah satu produk dari hasil yang diciptakan peserta didik.

2. Metode *Quantum Learning*

Pembelajaran *Quantum Learning* adalah metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Bobby DePorter yang merupakan pendidik asal Bulgaria mengemukakan bahwa *Quantum Learning* merupakan interaksi ilmiah bakat atau potensi seseorang menjadi bermanfaat menjadi lebih efektif dan efisien. *Quantum learning* adalah salah satu strategi dimana lebih mengutamakan pada penggunaan daya ingat atau pemahaman seseorang yang dapat disajikan lebih menarik dan menyenangkan. Pada proses pembelajaran *Quantum Learning* ini memfokuskan pada kemampuan daya ingat dan kemampuan potensi yang ada pada diri seseorang yang dapat diharapkan peserta didik lebih responsif dan bergairah dalam menghadapi suatu proses pembelajaran. Pada pembelajaran *Quantum Learning* seorang guru harus memasuki dunia peserta didik dalam proses pembelajarannya yang menjadikan pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam kerja kelompok atau individu (Sudarman & Vahlia, 2016, hlm. 276). Metode pembelajaran *Quantum Learning* memiliki 6 langkah yaitu TANDUR yang terdiri dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, dan Rayakan.

3. Berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan pengertiannya, kearifan lokal merupakan kecendekiawan terhadap kebudayaan setempat meliputi pengetahuan, norma, adat istiadat, kebudayaan, serta wawasan yang merupakan warisan yang harus di pertahankan sebagai identifikasi suatu daerah (Utari, dkk, 2016, hlm. 42). Maka dari itu kearifan lokal atau *local wisdom* adalah potensi daerah atau hasil pemikiran manusia yang berupa sebuah karya yang mempunyai unsur berupa makna atau nilai yang dapat diwariskan kepada generasi-generasi selanjutnya yang akan menjadika sebuah ciri khas dari suatu daerah tersebut untuk menjadikan hasil yang dapat dicintai oleh rasa dan bijaksana.

F. Landasan Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh diri setiap makhluk hidup yang meliputi dengan perubahan tingkah laku, perubahan sikap, perubahan kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan. Suatu perubahan tersebut perlu adanya suatu keinginan dan kehendak dari diri sendiri dan setiap manusia harus memiliki kesiapan agar bisa mencapai sebuah tujuan. (Dalyono, 1997, hlm. 48).

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang yang dapat dihasilkan secara bertahap agar mendapatkan produk berupa kemampuan, keterampilan, dan sikap. Pada proses belajar berlangsung dari hingga sepanjang hayat yang dalam penggunaannya kegiatan belajar dapat dilakukan secara formal maupun informal hingga non formal. Kemampuan pada proses belajar ini dapat membedakan suatu individu dengan individu lainnya (Bell-Gredler, 1986, hlm. 1).

Menurut Putrayasa belajar merupakan proses penting yang dilakukan setiap orang dan menghasilkan input yang berupa stimulus dan output berupa respon. Stimulus merupakan pemberian suatu hal yang diberikan oleh pendidikan atau guru yang diterima oleh peserta didik, sedangkan respon merupakan reaksi atau umpan balik yang dilakukan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Dalam proses ini keduanya sangat berkaitan dan dapat dilihat dari tolak ukur suatu belajar yang baik dan benar (Putrayasa, 2013, hlm. 42).

a. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menurut Dalyono (2007, hlm. 49) belajar memiliki tujuan yaitu:

- 1) Belajar bertujuan untuk perubahan perilaku seseorang menjadi baik
- 2) Mampu merubah kebiasaan buruk suatu manusia menjadi kebiasaan yang lebih baik
- 3) Dengan adanya proses belajar seseorang dapat memiliki kemampuan dalam keterampilan
- 4) Belajar di maksud untuk menambah ilmu dalam berbagai bidang di pengetahuan

b. Prinsip Belajar

Prinsip belajar menurut (Dalyono, 2007, hlm. 51) belajar memiliki prinsip sebagai berikut:

1) Kematangan rohani dan jasmani

Kematangan rohani merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan dalam kesiapan secara psikologi untuk mengikuti proses belajar seperti kemampuan berpikir. Adapun kematangan jasmani merupakan kematangan secara fisik meliputi kecukupan umur dan kondisi fisik.

2) Memiliki kesiapan

Prinsip belajar tentunya harus memiliki kesiapan yang cukup, adapun kesiapan tersebut berupa kesiapan fisik, mental, maupun fasilitas belajar untuk mendorong kegiatan tersebut.

3) Memiliki tujuan

Prinsip belajar harus memiliki tujuan yaitu dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang sekitarnya

4) Memahami kesungguhan

Proses belajar tentunya harus memiliki kesungguhan atau keseriusan dalam menjalaninya, kesungguhan ini bertujuan untuk tidak ada hal yang sia-sia dalam melakukan suatu hal maka harus dibutuhkan keseriusan yang sungguh-sungguh

c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat dua faktor dalam mempengaruhi proses belajar, diantaranya :

1) Faktor Internal

Adapun beberapa faktor internal meliputi kondisi jasmani dan rohani peserta didik, proses pertumbuhan, minat belajar, motivasi dan kematangan peserta didik

2) Faktor Eksternal

Adapun beberapa faktor eksternal meliputi proses belajar, kondisi mengajar, dan motivasi

2. Tujuan Pembelajaran Biologi

Pada tingkatannya pembelajaran yang berorientasikan sains memiliki tingkat yang sangat penting, karena sains dapat menjadikan kemampuan untuk bekal tantangan di masa yang akan datang. “Semua disiplin ilmu tentunya perlu adanya pembelajaran sains yang bertujuan untuk meningkatkan penalaran yang lebih jauh dan bersifat deduktif” (Ni Made Sri, 2005, hlm. 29). Sebuah pembelajaran tentunya

perlu adanya proses literasi sains. Literasi Sains menurut Harlen merupakan “penggunaan pengetahuan seseorang dalam kemampuan berpikir secara sains, mengidentifikasi sebuah pertanyaan, dan menentukan hasil kesimpulan berdasarkan sebuah bukti yang nyata, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil keputusan yang berhubungan dengan suatu perilaku alam dan melalui aktivitas manusia”. (Harlen, 2004, hlm. 64)

3. Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran abad 21 tentunya banyak tantangan yang semakin meningkat, terutama dalam penggunaan teknologi. Abad 21 tidak lepas dari keberadaan teknologi yang semakin meningkat. Menurut (Anderson, 2000, hlm.) menyadari hal tersebut UNESCO menjadikan 4 pilar pendidikan yang sebagai acuan ditantangan yang akan datang, diantaranya:

- a. *Learning to Know*, merupakan belajar mengetahui dengan mencari tahu dari berbagai informasi yang ada.
- b. *Learning to do*, merupakan belajar dengan mengemukakan ide atau gagasan.
- c. *Learning to be*, merupakan belajar adaptasi mengenali potensi dengan lingkungannya.
- d. *Learning to live together*, merupakan belajar menjalani kehidupan yang akan datang.

4. Berpikir Kreatif

Pada abad 21 ini tentunya diharapkan mampu mencetuskan peserta didik agar berpikir kreatif. “Berpikir kreatif merupakan cara mengekspresikan suatu keunikan seseorang salam diri dan lingkungannya, rasa kreativitas inilah yang akan menciptakan ide-ide serta produk yang inovatif, yang menjelaskan adanya ciri-ciri berpikir kreatif antara lain seperti mampu menganalisis ide-ide pada hasil suatu karya pribadi” (Munandar, 1999, hlm. 35).

Menurut Siswono kemampuan berpikir kreatif yaitu proses peningkatan skor atau nilai pada skill peserta didik dalam memahami sebuah permasalahan meliputi kefasihan, fleksibel, dan menemukan hal baru untuk menyelesaikan permasalahan. Peserta didik dapat paham akan permasalahan apabila peserta didik mampu memiliki pengetahuan yang lebih, “peserta didik dapat berpikir secara kefasihan jika dapat menyelesaikan permasalahan dengan jawaban yang masuk akal, peserta

didik dapat berpikir fleksibel jika peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan menyelesaikannya dengan cara yang berbeda” (Siswono, 2005, hlm. 4)

Adapun ciri-ciri berpikir kreatif menurut Wiliam terdapat 4 aspek berpikir kreatif (Munandar, 1987, hlm. 135) diantaranya :

- a. Berpikir Lancar (*fluency*), berpikir lancar yaitu menghasilkan hasil gagasan atau ide, pertanyaan serta jawaban secara lancar
- b. Berpikir Luwes (*fleksibel*), berpikir luwes yaitu menyajikan konsep dan penjelasan yang berbeda dan mampu memberikan pemikiran yang spontan
- c. Berpikir Asli (*originality*), berpikir asli yaitu memberikan pemikiran secara asli dari diri sendiri dan berbeda dengan pemikiran orang lain
- d. Berpikir Merinci (*elaborasi*), berpikir merinci yaitu mampu merincikan sebuah pemikiran secara luas

Tabel 1. 1
Indikator Berfikir Kreatif

No	Indikator Berfikir Kreatif	Pencapaian Setiap Indikator
1.	Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	Peserta didik mampu mengajukan banyak pertanyaan
		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan lebih dari dua pertanyaan
		Peserta didik mampu memberikan jawaban dengan relevan
		Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada sebuah situasi
2.	Berpikir Luwes (<i>fleksibel</i>)	Peserta didik mampu menjelaskan bermacam-macam penafsiran yang ada pada suatu pertanyaan
		Peserta didik mampu menjelaskan suatu konsep yang berbeda
		Peserta didik Mampu menyelesaikan sebuah permasalahan secara kreatif dan berbeda
		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan secara spontan

No	Indikator Berfikir Kreatif	Pencapaian Setiap Indikator
3.	Berpikir Asli (<i>originality</i>)	Peserta didik mampu memikirkan hal-hal yang berbeda
		Peserta didik memiliki cara pandang yang berbeda
		Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan hasil pemikiran sendiri
		Peserta didik memberikan ide dan gagasan yang berbeda
4.	Berpikir Merinci (<i>elaborasi</i>)	Peserta didik mampu mengembangkan suatu ide atau gagasan
		Peserta didik mampu memerinci sebuah pernyataan dengan <i>detail</i>
		Peserta didik mampu memperkaya gagasan orang lain
		Peserta didik mampu merinci suatu permasalahan

5. Metode *Quantum Learning*

Model pembelajaran merupakan sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman atau panutan dalam melaksanakan sebuah pembelajaran di dalam kelas yang di dalamnya terdapat sebuah perangkat pembantu dalam sebuah proses belajar mengajar (Trianto, 2007).

Menurut Bobby DePotter Metode *Quantum Learning* adalah proses belajar yang di dalamnya terdapat seperangkat pendekatan yang efektif pada semua kalangan, model pembelajaran ini menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar dan berkomunikasi serta interaksi dalam suasana belajar yang menyenangkan (De Porter, Hernacki 2001, hlm. 15). Menurut Trianto “model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan kerangka konseptual yang memiliki sistematika dalam mengorganisasikan untuk melaksanakan pelajaran agar mencapai sebuah tujuan pembelajaran”. (Trianto, 2012)

Adapun tahapan atau langkah-langkah dari model pembelajaran *Quantum Learning* menurut Bobby De Porter dalam menyajikan sebuah proses belajar memiliki 6 tahapan yang disebut TANDUR, yang terdiri dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Tumbuhkan, tumbuhkan di sini yaitu guru dapat memberikan sebuah apresepsi berupa motivasi, menumbuhkan minat pada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.
2. Alami, pada proses ini guru memberikan pertanyaan awal berupa mata pelajaran yang akan di bahas, hal ini untuk memacu pengetahuan awal secara alami tanpa guru memberitahu terlebih dahulu tentang materi tersebut.
3. Namai, proses ini guru memberikan materi pembelajaran yang akan di bahas, memberikan konsep mata pelajaran.
4. Demonstrasi, tahap ini peserta didik di berikan tugas berupa produk, dan peserta didik mendemonstrasikan atau mempresentasikan tugasnya berupa kelompok maupun individu.
5. Ulangi, pada proses ini guru mengulas atau membahas materi yang telah di sampaikan kembali.
6. Rayakan, proses rayakan ini yaitu memberikan suatu penghargaan kepada peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

Dalam penggunaannya metode pembelajaran *Quantum Learning* tentunya tidak lepas dari kelemahan dan kelebihan dalam penggunaan di pembelajaran.

Adapun kelebihan dari pembelajaran *Quantum Learning* yaitu:

1. Pembelajaran *Quantum Learning* mampu mengarahkan peserta didik pada berpikir pemikiran yang sama serta penyalurannya
2. Pada proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan menggunakan
3. Guru lebih mengutamakan kegiatan peserta didiknya maka dari itu guru sangat teliti terhadap kegiatan peserta didik
4. Peserta didik mampu aktif menyesuaikan teori dengan praktiknya dan dapat di aplikasikan kedunia nyata
5. Pada satu sisi guru dapat berpikir kreatif karena diwajibkan untuk merancang pembelajaran yang kreatif
6. Kegiatan belajar mengajar lebih mudah diterima peserta didik

Selain kelebihan adapun kekurangan menggunakan metode pembelajaran *Quantum Learning* diantaranya:

1. Penggunaan metode pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena dilihat dari segi kesiapannya
2. Memerlukan persiapan fasilitas yang terpenuhi untuk keberlangsungan belajar mengajar
3. Dalam sintaks perayaan dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar pada kelas lain jika dilaksanakan di kelas karena menggunakan tepuk tangan dan perayaan yang lainnya
4. Agar proses berlangsung lebih efektif, guru memerlukan keterampilan khusus agar pembelajaran berlangsung
5. Agar proses ini tercapai dibutuhkan kesabaran yang lebih bagi guru dan peserta didik

5. Kearifan Lokal

Terkait dengan pembelajaran literasi sains, yang pada akhirnya dapat membentuk suatu karakter peserta didik maka dari itu perlu adanya pendalaman dalam pembentukan karakter menggunakan pembelajaran dengan kearifan lokal. Pentingnya pembelajaran menggunakan kearifan lokal yaitu dapat menunjukkan bahwa “penggunaan *local wisdom* sebagai upaya pendukung lingkungan yang semakin menurun, maka dari itu perlu adanya penggunaan kearifan lokal agar kelestarian dapat dijaga dan dilindungi”. (Kasa, 2011, hlm. 22).

Pembelajaran yang berorientasikan dengan kearifan lokal dengan menggunakan pemanfaatan lagu daerah yang di inovasikan liriknya sebagai proses pembelajaran. “Penggunaan lagu sebagai sumber pembelajaran yaitu lagu sebagai sumber bahasa yang menjadikan pengenalan bahasa baru yang muncul dan dan juga mampu mengembangkan potensi dalam penggunaan kosa kata yang baik”. (Brewster, 2002, hlm. 162)

Penggunaan kearifan lokal menggunakan media lagu dengan mengubah liriknya menjadi lirik lagu sistem rangka dapat menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam membuat suatu lirik lagu tradisional dan peserta didik mampu mengaplikasikan lagu tersebut dalam waktu jangka panjang. Menurut Paul “penggunaan lagu dalam belajar menjadikan ruang kelas yang menyenangkan dan membuat peserta didik mudah untuk mengingat kosa kata dalam berbagai bahasa” (Paul, 2003, hlm. 58)

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu menjadikan patokan sebagai acuan dalam penelitian kali ini, berdasarkan hasil penelitian diatas maka penulis menemukan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Trimo Saputro pada tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas metode pembelajaran *Quantum Learning* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas X MA Nurul Islam Gunung Sari Ulubelu Tanggamus” dapat disimpulkan berdasarkan analisis maka metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran secara langsung kepada indikator berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu dapat dilihat jelas bahwa perbedaannya ketika peserta didik diberikan pembelajaran dengan *Quantum Learning*. Jika dilihat dari data dalam hitungan dapat di lihat pada kelas eksperimen, pada kelas ini memperoleh hasil 73,46 sedangkan kelas kontrol diperoleh 0,2 dan memasuki kategori sedang. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *Quantum Learning* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Satrio Wicaksono Sudarman dan Ira Vahlia pada tahun 2016 yang dalam penelitiannya meneliti tentang “ Efektivitas Penggunaan Metode *Quantum Learning* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa” dapat disimpulkan pada penelitian kali ini pembelajaran menggunakan *Quantum Learning* dengan kerangka TANDUR menjadikan salah satu solusi untuk melakukan proses belajar mengajar dalam mendapatkan informasi agar menjadi paham konsep pada mata pelajaran matematika. Mahasiswa mampu belajar lebih aktif dengan mencari dengan berbagai sumber lainnya

Penelitian yang dilakukan oleh Aji Pamungkas, Bambang Subali, Suharto Lenuwih pada tahun 2017 yang berjudul “ Implementasi Model Pembelajaran IP Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa” dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan model belajar IPA yang menggunakan kearifan lokal atau *local wisdom* dapat berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik tentunya pada kreativitas peserta didik, hasil ini terlihat dari perbandingan

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan analisis observasi dan tes. Dilihat dari analisis data pada indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *fleksibility*, *originality*, *memory*, dan kesadaran perbandingan antara kelas eksperimen mendapatkan data 0.46 yang berarti mendapatkan kategori sedang, namun pada kelas kontrol mendapatkan hasil 0.32 dengan kategori sedang. Pada hasil kegiatan belajar pada kelas eksperimen 0.70 mendapatkan kategori sedang sedangkan kelas kontrol atau yang tidak diberi perlakuan mendapat 0.56 dengan kategori sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Maisarah pada tahun 2018 yang berjudul “Modifikasi lagu solawat untuk pembelajaran bahasa Inggris di pesantren” dapat disimpulkan bahwa dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan bahasa Inggris di seluruh kalangan salah satunya pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Pondok Pesantren pun sangat penting maka dari itu digunakanlah dengan menggunakan lagu solawat yang didalamnya di ubah menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris. Maka dalam penelitian ini sangat efektif sebagai solusi dalam pengucapan bahasa Inggris di pesantren.

H. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a) Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Study Literature* atau studi pustaka. Yaitu pengumpulan menggunakan kajian pustaka dan mengolah dari berbagai kajian pustaka tersebut, dalam penelitian ini lebih mengutamakan data-data yang ada dari berbagai sumber literatur. Pertama mencari berbagai literatur tentang kemampuan berpikir kreatif, metode *Quantum Learning*, dan pembelajaran menggunakan kearifan lokal. Kedua menyatukan hasil pencarian dari salah satu variabel tersebut dan yang terakhir mengolah hasil dari kajian pustaka yang telah didapat yaitu dari berbagai data sekunder.

b) Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2005, hlm. 6) pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memahami fenomena subjek penelitian perilaku, persepsi, dan tindakan yang di definisikan dengan suatu kalimat secara ilmiah.

I. Sumber Data

Sumber data merupakan beberapa data yang dijadikan bahan pendukung untuk melakukan sebuah analisis studi pustaka yang di definisikan sebagai sumber data Sekunder, diantaranya :

1. Hilman M. Firdaus, Ari Widodo, dan Diana Rochintanwati pada tahun 2018, meneliti tentang “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Pembelajaran Biologi
2. Syahrir pada tahun 2016 meneliti tentang “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”
3. Aji Pamungkas, Bambang Subali, dan Lunuwih pada tahun 2017 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa
4. Astuti, S. B. Waluya, dan M. Asikin pada tahun 2020 *The Important of Creative Thinking Ability in Elementary School Student for 4.0*
5. Mentari Dwi Saputri, Ikrar Pramudya, dan Isnandar Slamet pada tahun 2020 yang berjudul “*Analysis of Matematic Creative Thinking Ability of 10th Grade High School Students About Solution Mathematics Problem*”
6. Laras Ismara, Halini, dan Dede Suratman pada tahun 2018 yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal *Open Ended* di SMP
7. Muhamad Arfan Andiyana, Rippi Maya, dan Wahyu Hidayat pada tahun 2018. Penelitian ini berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang
8. Amalia Ulfa, Marina Ruzyati, Puji Astuti, Safira Medina Sari, dan Baskoro Adi Priyanto pada tahun 2018 yang berjudul “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Laki-laki dan Perempuan di Sebuah SMAN Surakarta
9. Satrio Wicaksono dan Ira Vahlia pada tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa”

10. Ana Nurlinarsih, Rochmiyati, dan Sugiman pada tahun 2017, penelitian ini berjudul yaitu “Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Keterampilan Kemampuan Berpikir Kreatif
11. Wiji Astuti pada tahun 2017 yang berjudul “Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan
12. Bambang S. A., Akbar Handoko, dan Indri Andriyani pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Metode *Quantum Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa dan Penguasaan Konsep Biologi Kelas VIII SMPN 11 Bandar Lampung”
13. Ari Novita Ningsih, Nopa Nopiyanti, M. Pd., Yuni Krisnawati, M. Pd. Pada tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan Model *Quantum Learning* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMPN O Mangunharjo
14. Ine Arini, Sriyanti I. A. Salmanu, Kristin Sangur pada tahun 2017 *The Effect of Learning Model Quantum Learning to Improve the Learning Outcomes of Cognitive and Metacognitive Ability of Virus Concepts in the Student of Class X Mia 1 State Senior High School 10 Ambon*”.
15. Yulistina Nur D.S., Tia Latifatu Sadiyah, dan Sinta Maria Dewi pada tahun 2020 yang berjudul “*The Influence Quantum Learning Model to Critical Thinking Ability*”
16. Rona Taula Sari dan Ira Rahmayuni Jusar yang diteliti pada tahun 2018 dengan judul “*Analysis of Science Learning Process by Using Learning Module of Character Education Oriented through Quantum Learning Approach*”
17. Siti Alimah pada tahun 2019 yang berjudul “Kearifan Lokal dalam Inovasi Pembelajaran Biologi : Strategi Membangun Anak Indonesia yang Literatur dan Berkarakter Untuk Konservasi Alam
18. Ria Dwi Jayati dan Yunita Wardianti pada tahun 2018 yang berjudul tentang “Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal di Kota Lubuklinggau
19. I Gede Astawan, Ni Wayan Rati, Nyoman Kusmariyati pada tahun 2018 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kuantum Bermuatan Kearifan Lokal dengan *Setting Leason Study* untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA”
20. Aldeva Ilham, Riandi, dan Siska Umi Sovia pada tahun 2019 yang berjudul “*A Profile of Biology and Science Teacher’s Knowledge About Local Wisdom Ikan Larangan in West Sumatera*”

J. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini pengumpulan data digunakan untuk melaksanakan penelitian menggunakan Study Literatur, pada penelitian kali ini menggunakan tiga cara pengumpulan data yaitu diantaranya :

1. Editing

Adalah bagian pemeriksaan data yang telah didapatkan, pemeriksaan ini meliputi kelengkapan isi jurnal atau artikel, kejelasan makna dan keselarasan isi riset-riset tersebut

2. Organizing

Adalah tahapan pengorganisasian beberapa artikel atau jurnal dari sebuah data yang telah di dapatkan. Pada tahapan ini beberapa data berupa artikel maupun jurnal dikelompokkan dan dilihat dari variabel-variabel penelitiannya.

3. Finding

Analisis hasil lanjutan dari berbagai teori hasil pengumpulan data jurnal maupun artikel yang telah ada dan nantinya akan menarik dan mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian-penelitian yang telah ada.

K. Analisis Data

1. Teknik Deduktif

Merupakan suatu analisis data yang bertolak pada fakta-fakta yang bersifatnya secara umum setelah itu di lanjutkan dengan menarik kesimpulan dengan bersifat khusus. .

2. Teknik Interpretatif

Merupakan analisis data yang menginterpretasikan makna kedalam makna normatif. Menafsirkan data yang diperoleh atau yang terkumpul dalam proses pengumpulan data. Dengan mendiskusikan hasil analisis data melalui interpretasi terhadap hasil analisis data dengan menggunakan kerangka pemikiran atau kerangka teori yang telah ditetapkan.

L. Sistematika Pembahasan

Pada tahap ini sistematika dalam cara menulis skripsi dan menggambarkan setiap bab, urutan penulisan, dan hubungan antara satu bab dengan yang lain dan membentuk sebuah skripsi agar tersusun dengan baik :

1. Bab I Pendahuluan

Bab pertama dalam sebuah pembentukan skripsi yang isinya mencakup gambaran secara umum sebuah skripsi, penulisan ringkasan dalam sebuah bab ke bab. Pada pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan

2. Bab II Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Biologi

Dalam bagian ini mengulas tentang salah satu variabel yang akan dibahas berdasarkan temuan hasil pustaka jurnal dan artikel yaitu membahas temuan yang telah dirumuskan

3. Bab III Analisis Penggunaan Metode *Quantum Learning* yang Digunakan pada Proses Pembelajaran

Dalam bagian ini mengulas tentang salah satu variabel yang akan dibahas berdasarkan temuan hasil pustaka jurnal dan artikel yaitu membahas temuan yang telah dirumuskan

4. Bab IV Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Metode *Quantum Learning* Berorientasi Kearifan Lokal

Dalam bagian ini mengulas seluruh variabel yang akan dibahas berdasarkan temuan hasil pustaka jurnal dan artikel yaitu membahas temuan yang telah dirumuskan

5. Bab V Penutup

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan hasil penelitian dan membahas rumusan masalah dari penelitian ini.