

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Berbasis Strategi *Quantum Learning* Tipe Tandır Untuk Madrasah Ibtidaiyah

Santy Afriana¹, Khoirunisa², Rif'atul Ajizah³, Aninditya Sri Nugraheni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

Email: 21204081019@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bermula dari materi pembelajaran yang dikemas tanpa menggunakan strategi pembelajaran. Penerapan strategi *quantum learning* lebih bermakna karena memperhatikan lingkungan sekitar, hal ini sesuai pada karakteristik dari pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah dari strategi *quantum learning* tipe TANDUR. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas I di MI Normal Islam Rakha. Penelitian ini menggunakan *research and development* (RnD) dengan model 4D *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *dessiminate* (penyebaran). Uji coba kelayakan pada tahap *develop* dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penelitian oleh ahli materi memperoleh skor persentase rata-rata 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa memperoleh skor persentase rata-rata 76,5% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan rencana pembelajaran tematik menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR layak digunakan.

Kata Kunci: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Tematik, *Quantum Learning*

Abstract

This research starts from learning materials that are packaged without using learning strategies. The implementation of the quantum learning strategy is more meaningful because it pays attention to the surrounding environment. This study aims to develop a learning plan that is adapted to the steps of the TANDUR-type quantum learning strategy. The subjects in this study found first grade students at MI Normal Islam Rakha. This study uses research and development (RnD) with a 4D model define, design, develop, dessiminate. Feasibility trials at the development stage were carried out by experts and linguists. The results of research by material experts obtained an average percentage score of 87% with a very decent category. Based on the assessment of linguists obtained an average percentage score of 76.5% with a decent category. This shows that the development of thematic learning plans using the TANDUR type of quantum learning strategy is feasible to be used.

Keywords: Lesson plan, Thematic, *Quantum Learning*

Pendahuluan

Pembelajaran tematik adalah salah satu model dari pembelajaran *integrated learning* atau terpadu pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tematik diartikan sebagai memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah objek aktif, yaitu dunia nyata siswa dalam satu aktivitas. Pembelajaran terpadu berupaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa serta kemampuan pengetahuannya. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa autentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tematik menjadi model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran guna memberi suatu pengalaman bermakna untuk peserta didik (Andi Prastowo, 2019).

Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan bermakna bagi siswa, baik aktivitas formal dan informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. Strategi pembelajaran yang diterapkan sangat penting untuk pembelajaran mandiri yang efektif. Di sisi lain, pendidik dapat menemukan kesulitan peserta didik dalam mengatur cara belajar yang menyenangkan (Zhu et al., 2022). Tidak hanya itu, berdasarkan penelitian oleh Emily Stark yang mengatakan bahwa Selain itu, penggunaan strategi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar karena memungkinkan peserta didik untuk menentukan aktivitas belajar yang paling efektif sehingga berimplikasi pada capaian pembelajaran (Stark, 2019). Oleh karena itu, pendidik harus dapat memilih dan menentukan strategi yang tepat agar dapat menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan dan mengarah pada pembelajaran bermakna yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga proses belajar mengajar pun akan berjalan secara efektif dan efisien (Simanjuntak, 2022).

Pembelajaran bermakna dengan cara mengeksplorasi menjadi bagian terpenting untuk kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu ciri khas pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi peserta didik MI/SD, agar nantinya mereka mampu menjadi peserta didik yang memiliki *skill* dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, 2020). Aktivitas siswa dalam interaksi sangat terlihat pembelajaran yang kurang menegangkan. Komunikasi antar siswa juga cenderung berada di luar materi ajar, daripada berfokus pada pemecahan masalah akademik (Amris & Desyandri, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mengemas materi agar lebih menyenangkan dan tidak hanya fokus pada sisi kognitif saja, melainkan dari sisi afektif dan psikomotorik.

Quantum berarti interaksi yang mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah peserta didik menjadi sikap yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain. Strategi ini sangat menekankan pada kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran (DePorter, 2010). *Quantum learning* merupakan kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (Aprilia et al., 2021). Salah satu karakteristik dari strategi *Quantum Learning* mengacu pada psikologi kognitif.

Menurut Alwisol bagaimana orang bertingkah laku dalam situasi tertentu tergantung kepada resiprokal antara lingkungan dengan kondisi kognitif, khususnya faktor kognitif yang berhubungan dengan keyakinannya bahwa dia mampu atau tidak mampu melakukan tindakan yang memuaskan. Alwisol juga menyebutkan bahwa efikasi adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan (Alwisol, 2017). Hal ini senada dengan pembelajaran tematik yang menuntut peserta didik aktif tetapi hingga saat ini masih banyak ditemukan siswa yang malas-malasan dalam belajar dan tidak semangat. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang mereka terima hanya monoton dan menegangkan. Apalagi setiap harinya siswa dijejali dengan materi pembelajaran yang dikemas secara konvensional. Berdasarkan observasi

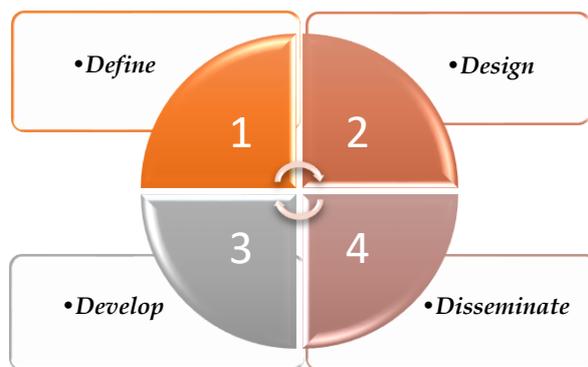
dan wawancara peneliti kepada guru kelas 1 yang mengajarkan tematik di MI Normal Islam Rakha selama ini di sekolah tersebut pembelajaran masih berjalan monoton, pendidik masih sebagai pusat pembelajaran.

Keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran bergantung pada beberapa aspek, diantaranya pendidik sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Pendidik memegang peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif khususnya dalam membimbing peserta didik pada proses pembelajaran (Mery et al., 2022). Ketidakmampuan pendidik menyusun indikator pembelajaran disesuaikan dengan tema, mengindikasikan rendahnya kualitas guru dalam penyusunan perangkat pembelajaran tematik. Saat ini telah banyak dikemukakan model serta metode yang memungkinkan proses belajar mengajar pada peserta didik berperan aktif, namun guru masih ragu dalam proses pembelajaran untuk diterapkan dan tujuan pembelajarannya secara optimal. Berdasarkan penelitian oleh Andika Andina Siswoyo dan Ana Yuniasti Retno yang membahas mengenai pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis *quantum learning* berdasarkan pendekatan saintifik, menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan strategi *quantum learning* memberikan kebermaknaan dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik, pendekatan saintifik juga menyajikan tahapan tahapan yang sangat jelas yang mengacu pada 5M (Siswoyo & Retno, 2016). *Gap research* atau kebaruaran dalam penelitian ini terletak pada tipe yang digunakan yaitu mengikuti langkah-langkah TANDUR dengan kerangka rancangan atau sintaks sesuai dengan namanya TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghitung skor kelayakan pengembangan pembelajaran *Quantum Learning* tipe TANDUR. Penelitian ini dapat memberikan arahan bagi pendidik dalam merumuskan rencana pembelajaran dengan menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR di MI Normal Islam Rakha.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini berawal adanya permasalahan yang membuat suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti sehingganya dibuat suatu penelitian. Kesenjangan terjadi karena perbedaan dengan kondisi yang sebenarnya pada kondisi yang diharapkan. Dari kesenjangan tersebut maka peneliti mencari teori yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Dengan melacak penyebab masalah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan merupakan tahap-tahap saat mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Tujuannya untuk menghasilkan rancangan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). (Wahyudi & Arief, 2021). Namun, dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak digunakan dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat sehingga kami membatasi tahap hanya sampai tahap *development*. Berikut ini langkah-langkah dari model 4D.



Gambar 1. Model yang digunakan dalam penelitian

Pada bagian langkah pertama, pendefinisian dilaksanakan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Langkah kedua, dilakukan perancangan bahan ajar sesuai pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan kecocokan materi dengan kurikulum yang berlaku, selanjutnya memilih sumber belajar, menentukan urutan proses pembelajaran sesuai dengan strategi *Quantum learning*. Pada langkah ketiga, pengembangan dilakukan validasi oleh para ahli dalam memvalidasi rancangan pembelajaran yang sudah dirancang, melakukan revisi jika diperlukan perbaikan. Kemudian pada tahap keempat yaitu penyebaran atau uji coba kepada peserta didik dan pendidik. Tahap uji coba ini juga bermanfaat untuk pendidik agar memiliki variasi dalam melakukan proses pembelajaran.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I MI Normal Rakha. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini ialah rencana pembelajaran tematik menggunakan *strategi quantum learning* tipe TANDUR. Adapun instrumen pengumpulan data berupa observasi dan angket. Pada tahap *development* validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini bertujuan agar mengetahui kelayakan rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun kriteria penskroan untuk memvalidasi RPP Tematik dapat dilihat pada tabel 1.

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Hasil dari skor penilaian di atas kemudian di hitung persentase rata-rata dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan (Anas Sudjono, 2017) sehingga dapat digunakan oleh pendidik sebagai acuan pembelajaran. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini, dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2 Skala Kelayakan

Skor Persentase (%)	Interpretasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak revisi
61% - 80%	Layak	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup Layak	Revisi sebagian
21% - 40%	Kurang Layak	Revisi sebagian
0% - 20%	Sangat Kurang Layak	Revisi

Berdasarkan skala kelayakan di atas, pengembangan rencana pembelajaran akan mendapatkan skor penilaian yang telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kesesuaian penggunaan bahasa, dan kelayakan produk saat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi tema 7 subtema 1 benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita dengan menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR pada peserta didik kelas I di MI Normal Islam Rakha. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian pengembangan Rencana Pembelajaran tematik berbasis strategi *quantum learning* tipe tandur pada peserta didik kelas 1 di MI Normal Islam Rakha, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi

No	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Item
1.	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	4	4,5,6
		Penyajian	3	7,8,9
2.	Ahli Bahasa	Lugas	3	1,2,3
		Kesesuaian	3	4,5,6
		Kaidah Bahasa		

Pada tahap pengembangan peneliti membutuhkan validasi ahli materi dan ahli bahasa. Adapun lembar validasi materi mengenai menganalisis kurikulum, isi dan penyajian. Pada lembar validasi bahasa berisi mengenai kelugasan dan kesesuaian kaidah bahasa.

Hasil dan Pembahasan

Strategi pembelajaran yang digunakan mengikuti langkah-langkah TANDUR dengan kerangka rancangan atau sintaks sesuai dengan namanya (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Adapun penjelasan mengenai langkah-langkah dari strategi *quantum learning*, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Sintak TANDUR

T	Tumbuhkan	Tumbuhkan minat belajar untuk meningkatkan rasa ingin tau peserta didik.
A	Alami	Unsur alami akan mendorong keinginan otak untuk “menjelajah”. Ciptakan atau datangkan pengalaman umum bagi peserta didik.
N	Namai	Setelah peserta didik melalui pengamatan belajar pada kompetensi dasar tertentu, mereka kita ajak

D	Demonstrasikan	Setelah peserta didik mengalami belajar akan sesuatu, beri kesempatan mereka untuk mendemostrasikan kemampuannya, karena siswa akan mampu mengingat 90% jika peserta didik itu mendengar, melihat dan melakukannya.
U	Ulangi	Pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan Rasa “Aku tahu bahwa aku tahu ini!”, sehingga peserta didik akan teringat yang sudah disampaikan.
R	Rayakan	Perayaan adalah ekspresi dan kelompok seseorang yang telah berhasil mengerjakan suatu tugas atau kewajiban dengan baik.

Analisis data menyesuaikan langkah-langkah jenis penelitian *Research and Development* model 4D. Pada tahap pendefinisian yang meliputi : (1) menetapkan dan men-definisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi, (2) Mengidentifikasi karakteristik pembelajaran MI Normal Islam Rakha, (3) Mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep dan tugas yang akan diajarkan berdasarkan kegiatan analisis awal-akhir.

Pada penelitian ini merupakan pengembangan rencana pembelajaran tematik kelas I pada tema 7 benda hewan dan tanaman di sekitarku Subtema 1 benda hidup dan benda tak hidup di sekitarku pada pembelajaran 1. Kompetensi dasar mengacu pada silabus yaitu Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan. Indikator nya peserta didik menunjukkan kosa kata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar secara lisan dengan tepat. Pada tahap desain memuat kegiatan pembelajaran yang berisi kegiatan pendahuluan, isi dan penutup. Rancangan pembelajaran yang dilampirkan sekaligus menjadi acuan penilaian dalam memvalidasi (*develop*) rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR pada pembelajaran tematik. Dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Rencana Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendidik mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama kemudian mengabsen. ▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan ▪ Guru melakukan apersepsi dengan membahas mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. (Tumbuhkan) 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan guru menyanyikan lagu” Topi Saya Bundar” kemudian diikuti oleh peserta didik. (Alami) ▪ Siswa membaca kembali teks lagu dan teks tentang benda hidup dan benda tak hidup. ▪ Setelah mengenal perbedaan benda hidup dan tak hidup, siswa mengamati berbagai benda yang ada di sekitar. Kemudian siswa mengelompokkan ke dalam benda hidup dan tak hidup. (Namai) ▪ Siswa mengamati berbagai gambar benda, lalu menggunting dan menempel pada tempat yang tersedia.(Demonstrasikan) ▪ Siswa mengidentifikasi keberadaan benda di kelas sesuai daftar yang diberikan. (Ulangi) ▪ Guru memberikan tantangan bagi siswa yang dapat menyanyikan topi saya bundar dan menunjukkan lambang negara Pancasila sesuai sila. (Rayakan) 	30 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendidik melakukan kegiatan refleksi pembelajaran. ▪ Pendidik mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan pada pembelajaran hari ini. ▪ Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama. 	15 menit

Rencana pembelajaran di atas telah disesuaikan dengan langkah-langkah strategi *quantum learning* tipe TANDUR dengan mengacu pada pembelajaran tematik pada tema 7 di kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Normal Islam Rakha. Selanjutnya rancangan pembelajaran ini dinilai oleh para ahli, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa. Pada validasi ahli materi memuat 3 aspek yaitu kurikulum, isi dan penyajian. Pada aspek kurikulum berisi 3 pernyataan yaitu: (1) Rancangan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, mendapatkan skor 5. (2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, mendapatkan skor 4. (3) Indikator sesuai dengan kurikulum, mendapatkan skor 4. Selanjutnya pada aspek isi memuat 4 pernyataan yaitu: (1) Kesesuaian rancangan pembelajaran dengan silabus, mendapatkan skor 3. (2) Kesesuaian isi rancangan pembelajaran dengan materi, mendapatkan skor 4. (3) Kejelasan topik pembelajaran, mendapatkan skor 4. (4) Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik, mendapatkan skor 5. Kemudian pada aspek penyajian memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Materi pembelajaran telah sesuai dengan strategi yang digunakan, mendapatkan skor 4. (2) Rancangan pembelajaran memuat langkah-langkah strategi *quantum learning* tipe TANDUR, mendapatkan skor 5. (3) Strategi *quantum learning* tipe TANDUR meningkatkan minat belajar peserta didik, mendapatkan skor 5. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

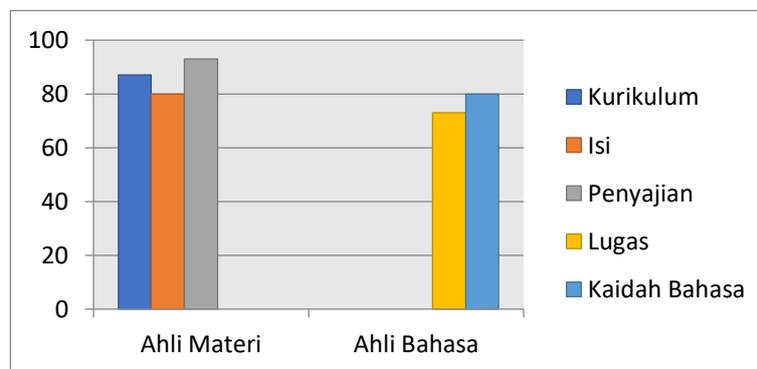
Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Kurikulum	13	15	87%	Sangat Layak
Isi	16	20	80%	Layak
Penyajian	14	15	93%	Sangat Layak
Jumlah	43	50	-	-
Rata-Rata Persentase			87%	Sangat Layak

Pada tahap validasi ahli bahasa memuat 2 aspek yaitu penyajian dan kesesuaian kaidah bahasa. Pada aspek penyajian memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Rancangan pembelajaran sudah disesuaikan dengan format, mendapatkan skor 3. (2) Rancangan pembelajaran yang disajikan mudah dipahami, mendapatkan skor 4. (3) Langkah pembelajaran yang ditampilkan sudah tepat, mendapatkan skor 4. Kemudian pada aspek kesesuaian kaidah bahasa memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Ketepatan tata bahasa, mendapatkan skor 4. (2) Ketepatan ejaan, mendapatkan skor 4. (3) Ketepatan struktur kalimat pada isi rencana pembelajaran, mendapatkan skor 4. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Lugas	11	15	73 %	Layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	12	15	80 %	Layak
Jumlah	23	30	-	-
Rata-Rata Persentase			76,5 %	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa diatas, sebagai berikut:

**Gambar 2. Diagram Validasi**

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian validator ahli materi yang terdiri atas 3 aspek penilaian, dilihat pada aspek kurikulum memperoleh skor 87%, untuk aspek isi memperoleh skor 80%, dan aspek penyajian mendapat skor 93%. Pada hasil validasi materi mendapatkan skor persentase rata-rata 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa yang terdiri atas 2 aspek, dilihat pada aspek lugas memperoleh skor 73% dan aspek

kesesuaian kaidah bahasa mendapat skor 80%. Pada hasil validasi bahasa mendapatkan skor persentase rata-rata 76,5% dengan kategori layak.

Suatu proses pembelajaran menjadi efektif dan bermakna jika terdapat interaksi antara peserta didik dengan ruang, penciptaan suasana yang mampu menarik perhatian peserta didik. Adapun manfaat penggunaan strategi *quantum learning*, sebagai berikut: (1) Peserta didik dapat bersikap positif, (2) Meningkatkan motivasi belajar, (3) Memiliki keterampilan belajar, (4) Memiliki kepercayaan diri, (5) Hasil belajar meningkat. Adapun temuan-temuan penelitian yaitu kelayakan dari rancangan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *quantum learning* sebagai upaya dalam mengemas materi tematik.

Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan rencana pembelajaran tematik berbasis *Quantum Learning* tipe TANDUR. Hal ini dapat menjadikan sebuah pembelajaran dengan nuansa meriah dan menyenangkan penuh dengan motivasi dalam belajar menjadikan pembelajaran semakin bermakna. Selain itu model ini juga dapat memfasilitasi setiap keunikan yang dimiliki siswa serta siswa akan dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran (Fahroncy et al., 2019) Pendidik berinovasi dalam mengembangkan dan menciptakan media atau metode yang akan digunakan dalam pembelajaran (Afriana & Prastowo, 2022).

Tuntutan tersebut secara tidak langsung juga mengharuskan guru untuk terus meningkatkan kemampuannya agar mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki daya saing dan mampu berpikir tingkat tinggi. Salah satu kewajiban seorang guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas ialah menyusun perangkat pembelajaran (Wulandari, 2020) melalui rancangan pembelajaran itu pendidik perlu menggunakan suatu cara atau strategi sehingga peserta didik mampu mempelajari konsep materi dimulai dari fakta yang diamati secara komprehensif (Wakhidah et al., 2020) Oleh karena itu, sebaiknya peran pendidik mampu menciptakan dan mengalokasikan kegiatan belajar mengajar menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Pajarudin, 2019) Salah satunya menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR yang memiliki langkah pembelajaran yang efektif dan komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan rencana pembelajaran menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR dapat pendidik jadikan sebagai acuan dalam pembelajaran agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kelayakan pada rencana pembelajaran di nilai melalui validator ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil ahli materi dilihat pada aspek kurikulum memperoleh skor 87%, untuk aspek isi memperoleh skor 80%, dan aspek penyajian mendapat skor 93% dan memperoleh skor persentase rata-rata 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa terdiri atas 2 aspek, dilihat pada aspek lugas memperoleh skor 73% dan aspek kesesuaian kaidah bahasa mendapat skor 80% memperoleh skor persentase rata-rata 76,5% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan rencana pembelajaran tematik menggunakan strategi *quantum learning* tipe TANDUR layak digunakan.

Referensi

Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam*

- Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 22(1), 41–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Alwisol. (2017). *Psikologi Kepribadian (Revisi)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1170/pdf>
- Anas Sudjono. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan e*. Rajagrafindo Persada.
- Andi Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Diva Press.
- Aprilia, T., Sutrio, S., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 72. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3437>
- DePorter. (2010). *Quantum Teaching: Practicing Quantum Learning in Classrooms*. Kaifa.
- Fahroncy, J. N., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Pembelajaran Kuantum Model Tandur Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 47–56.
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana.
- Mery, M. W., Ganda, R., Panjaitan, P., & Wahyuni, E. S. (2022). *Uji Kelayakan E-Comic Pada Materi Sistem*. 20, 43–57.
- Pajarudin, P. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Strategi Permainan Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smp. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 14. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i1.1072>
- Simanjuntak, H. (2022). Strategi Pembelajaran Tematik pada Kelas Tinggi SDN 066043 Kecamatan Medan Helvetia. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4627–4631. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1079>
- Siswoyo, A. A., & Retno, A. Y. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Quantum Learning Berdasarkan Pendekatan Saintifik. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura*, 4(1), 33–42. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/2214>
- Stark, E. (2019). Examining the role of motivation and learning strategies in student success in online versus face-to-face courses. *Online Learning Journal*, 23(3), 234–251. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i3.1556>
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Wahyudi, G., & Arief, D. (2021). Development of Thematic Teaching Materials Based on Picture and Picture Models in Elementary Schools. *Basicedu*, 5(2), 966–973.
- Wahidah, N., Ibrahim, M., Agustini, R., & Erman, E. (2020). Validitas Strategi Scaffolding Imwr (Inspiring-Modeling-Writing-Reporting) Pada Pendekatan Saintifik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1714>
- Wulandari, A. (2020). Pengembangan RPP inovatif abad 21 Pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri kota bengkulu. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 362–372.
- Zhu, M., Bonk, C. J., & Berri, S. (2022). Fostering Self-Directed Learning in MOOCs: Motivation, Learning Strategies, and Instruction. *Online Learning Journal*, 26(1), 153–173. <https://doi.org/10.24059/olj.v26i1.2629>