

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KELAS IV SDN 02 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

**NANDA NUR ROMADHANITA
2013053111**



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SDN 02 METRO TIMUR

Oleh

NANDA NUR ROMADHANITA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik dengan jenis teknik *convenience sampling*. Populasi penelitian ini sebanyak 79 orang dengan sampel sebanyak 53 orang. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes yang berupa lembar observasi. Pengaruh model pembelaran *quantum learning* berbantuan media audio visual dengan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 02 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar, media audio visual, *quantum learning*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF QUANTUM LEARNING MODEL ASSISTED WITH AUDIO VISUAL MEDIA ON CLASS IV IPAS LEARNING OUTCOMES SDN 02 METRO TIMUR

By

NANDA NUR ROMADHANITA

The problem of this research is the low learning outcomes of class IV students in IPAS learning. The aim of this research is to determine the effect of the quantum learning learning model assisted by audio-visual media in IPAS learning outcomes. The method used is a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sampling technique for this research uses a convenience sampling technique. The population of this study was 79 people with a sample of 53 people. Data collection techniques using test and non-test techniques in the form of observation sheets. The influence of the quantum learning learning model assisted by audio-visual media with hypothesis testing using simple linear regression produces a significance so it can be concluded that there is a significant influence from the use of the quantum learning model assisted by audio-visual media on learning outcomes in class IV IPAS learning at SDN 02 Metro Timur.

Keywords: *outcomes learning, audio visual media, quantum learning*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KELAS IV SDN 02 METRO TIMUR**

Oleh

NANDA NUR ROMADHANITA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
QUANTUM LEARNING BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SDN 02 METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa

Nanda Nur Romadhanita

No. Pokok Mahasiswa

2013053111

Program Studi

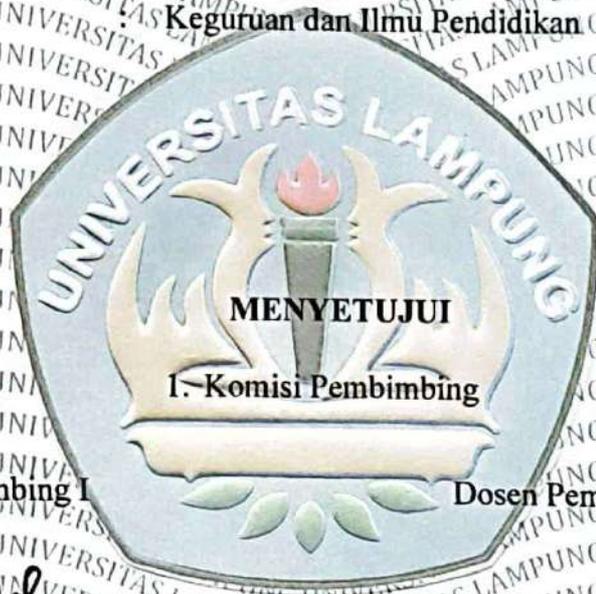
S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.

NIP 196003111988032002

Dr. Pramita Sylvia Dewi, M.Pd.

NIP 199104032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



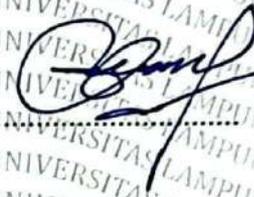
Sekretaris

Dr. Pramita Sylvia Dewi, M.Pd.



Penguji Utama

Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.

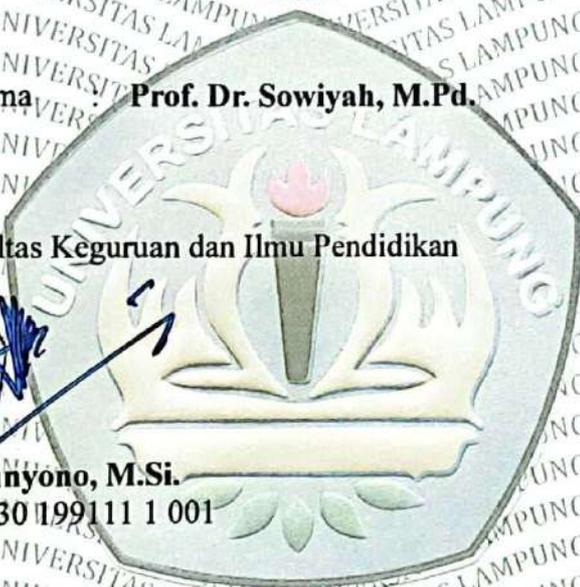


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 401512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanda Nur Romadhanita
NPM : 2013053111
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 02 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 30 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Nanda Nur Romadhanita
NPM 2013053111

RIWAYAT HIDUP



Nanda Nur Romadhanita dilahirkan di Kotabumi, Provinsi Lampung, pada tanggal 24 November 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Mufrodi dengan Ibu Yuniarti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 03 Sindang Sari Lampung Utara lulus pada tahun 2013
2. SMPN 04 Kotabumi Lampung Utara lulus pada tahun 2016
3. SMAN 02 Kotabumi Lampung Utara lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2022 menjabat sebagai Sekretaris Koordinator Bidang Ilmu Pendidikan.

MOTTO

Dan sungguh, kelak Tuhanmu pasti memberikan karunia-Nya kepadamu, sehingga engkau menjadi puas.

(Q.S Ad-dhuha:5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim

Puji syukur saya panjatkan keada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Orangtuaku Tercinta

Bapak Mufrodi dan Ibu Yuniarti yang menjadi alasan utama peneliti untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang peneliti lalui selama perkuliahan. Ayah dan Ibu terimakasih atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus dan ikhlas untuk membesarkan, merawat, dan memberi dukungan, serta selalu mendoakan peneliti. Semoga ayah dan ibu selalu sehat dan hiduplah lebih lama lagi, ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidupku,

Kakaku Tersayang

M.Aditya Nugraha A,Md. Kakak yang selalu menjaga, memberikan dukungan moral, material dan apapun yang peneliti inginkan tidak pernah ada kata tidak ada, serta selalu memberikan contoh yang baik. Terimakasih untuk semua yang hal baik yang telah diberikan dan telah menjadi kakak yang bisa dibanggakan kak.

Adikku Tersayang

M.Yakfi Addin Terimakasih telah memberikan semangat melalui tingkah lucu, celotehan yang terkadang menjadi tawa, dan menjadi penyemangat bagi peneliti untuk menjadi kakak perempuan yang baik.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 02 Metro Timur”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Univeritas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurhawahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung serta dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Dr. Pramita Sylvia Dewi, M.Pd., Dosen pembimbing II, sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukkan untuk tetap memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
9. Ibu Siti Najedah, S.Pd. SD selaku Kepala UPT SDN 04 Tanjung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
10. Bapak Zulkarnain, S.Pd. SD selaku Kepala UPT SDN 02 Metro Timur, Ibu Suprihatin, S.Pd. dan Ibu Ayu Karlina, S. Pd. Wali kelas IVA dan IVB SDN 02 Metro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian, serta peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
11. Teman sekamar, sahabat, dan sudah seperti keluarga peneliti Chely Maharani Rustiawan. Terimakasih sudah menemani peneliti selalu membantu, serta mendengarkan apapun yang peneliti ceritakan. Mari kita terus berjuang untuk impian yang selalu kita rencanakan.
12. Sahabat peneliti dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai selama kurang lebih empat tahun ini yaitu Nurul Hidayah, Puteri Arajeni dan Putri Ristamarin yang tak pernah hentinya membantu dan saling menyemangati.
13. Teman-teman Himajip Shofia Habibah, Yulia Wulandari, serta teman-teman Himajip 2022 yang lainnya yang senantiasa membantu peneliti ketika meminta bantuan.
14. Rekan-rekan mahasiswa kelas C Angkatan 2020 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar.

15. Nenekku tercinta yang biasa peneliti panggil dengan umeh. Terimakasih telah mendoakan peneliti selama peneliti melaksanakan perkuliahan. Semoga umeh sehat selalu agar bisa melihat cucu umeh menjadi orang-orang sukses
16. Paman dan Bibi yang biasa yang peneliti panggil Mance Adi dan Bicik Leni. Terimakasih sudah banyak membantu peneliti, terimakasih sudah banyak memberikan rezekinya kepada peneliti. Semoga peneliti dapat membalas semua kebaikan mance dan bicik.
17. Sepupuku Iga Asmara terimakasih sudah selalu meluangkan waktu untuk kita saling bertukar pikiran terkadang amarah yang kita keluarkan tetapi itu tidak membuat kita jauh, terimakasih sudah mendengarkan keluh kesah peneliti. Semoga kita menjadi wanita kuat menghadapi dunia tipu-tipu ini.
18. Adik kecil yang lucu nan menggemaskan Defano, terimakasih sudah menjadi penghibur ketika peneliti pulang kerumah, terimakasih telah menghibur peneliti dikala pusing memikirkan skripsi.
19. Teman-teman peneliti Romusa*Squad* dan Berempat*Grils* terimakasih sudah telah mendengarkan keluh kesah peneliti, terimakasih sudah banyak membantu peneliti. Semoga sampai kapanpun kita dapat berteman selalu.
20. Terakhir yang tidak kalah penting, terimakasih kepada diri sendiri sudah bisa bertahan, berjuang melawan rasa sepi, sedih, dan rasa malas serta mampu mengendalikan diri dari tekanan diluar keadaan yang tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan semaksimal mungkin dan sebaik mungkin.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 30 Juli 2024
Peneliti



Nanda Nur Romadhanita
NPM 2013053111

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Hasil Belajar.....	12
1. Menerapkan.....	14
2. Menganalisis	14
3. Mengevaluasi	15
B. Model Pembelajaran <i>Quantum Laerning</i>	16
1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	17
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Quantum Laerning</i>	19
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quantum Laerning</i>	21
5. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Quantum Laerning</i>	23
a. Menumbuhkan Minat Belajar	23
b. Memberikan Pengalaman Belajar	24
c. Menyajikan Materi Pembelajaran	26
d. Memaparkan Hasil Pengetahuan.....	27
e. Mengulangi Pemgetahuan dan Memberikan Penghargaan	29
C. Media Pembelajaran Audio Visual.....	32
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	32
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	33
3. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual.....	34
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual...	35
D. Penelitian Relevan	36
E. Kerangka Pikir	37
F. Hipotesis Penelitian	38

III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
B. Prosedur Penelitian	40
C. <i>Setting</i> Penelitian	40
1. Subyek Penelitian	40
2. Waktu Penelitian	41
3. Tempat Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	41
E. Variabel Penelitian	42
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	42
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	42
F. Definisi Konseptual dan Operasional	42
1. Definisi Konseptual	42
2. Definisi Operasional	43
G. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Teknik Tes	45
2. Teknik Non Tes	45
H. Instrumen Penelitian.....	46
1. Uji Instrumen Penelitian	46
2. Uji Prasyarat Instrumen	47
I. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis.....	49
1. Uji Prasyarat Analisis Data	49
2. Uji Hipotesis	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Pelaksanaan Penelitian.....	52
B. Hasil Penelitian	52
1. Hasil Belajar	52
2. Hasil Uji Prasyarat	57
3. Hasil Uji Hipotesis.....	59
C. Pembahasan.....	60
D. Keterbatasan Penelitian.....	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Nilai Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 02 Metro Timur	4
2. Data Peserta Didik Kelas IV SDN 02 Metro Timur	41
3. Kisi-kisi Instrumen Tes	46
4. Kisi-kisi Instrumen Non Tes	47
5. Klasifikasi Validitas.....	48
6. Data Hasil Validasi pada Instrumen Tes.....	48
7. Klasifikasi Reabilitas	48
8. Klasifikasi Uji <i>N-Gain</i>	50
9. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data dan Hasil Uji Hipotesis	53
10. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	38
2. Desain Penelitian.....	39
3. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	55
4. Wawancara Bersama Pendidik Kelas IV	160
5. Pengamatan Kelas	160
6. Peserta Didik Mengerjakan Soal Untuk Melakukan Validasi Pada Soal ...	161
7. Peserta Didik Melakukan Uji Kerbacaan Observasi	161
8. Pengerjaan Soal dikelas Eksperimen	162
9. Pengerjaan Soal dikelas Kontrol	162
10. Proses Pembelajaran dikelas Eksperimen	163
11. Proses Pembelajaran dikelas Kontrol.....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	75
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	76
3. Surat Uji Coba Instrumen.....	77
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	78
5. Surat Izin Penelitian	79
6. Surat Balasan Izin Penelitian	80
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian	81
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen	82
9. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	88
10. Kisi-Kisi Instrumen Tes	93
11. Kisi-Kisi Uji Kerbacaan Lembar Aktivitas Peserta Didik	101
12. Soal dan Jawaban Uji Coba Instrumen Tes	104
13. Jawaban Uji Kerbacaan Lembar Aktivitas Peserta Didik	114
14. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> IPAS Kekayaan Budaya Indonesia	120
15. Jawaban <i>Pretest</i> IPAS Kekayaan Budaya Indonesia.....	123
16. Jawaban <i>Posttest</i> IPAS Kekayaan Budaya Indonesia	125
17. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual	127
18. Jawaban Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Quantum</i> <i>Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual.....	129
19. LKPD dan Jawaban LKPD	133
20. Hasil Uji Validasi Instrumen	141
21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	146
22. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik	147
23. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	148
24. Rekapitulasi Hasil Instumen Tes	149

25. Uji Normalitas pada Instrumen	153
26. Uji Homogenitas pada Instumen.....	155
27. Nilai <i>N-Gain</i> pada Instrument.....	156
28. Uji Hipotesis.....	159
29. Dokumentasi	160

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Menurut pendapat Lestari dkk., (2022) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dalam proses pembelajaran yang menarik, mengembangkan potensi diri, aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui proses pembelajaran. Adanya pendidikan dapat membuat manusia memperoleh sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang lebih baik untuk kehidupannya dimasa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Alpian dkk., (2019) Melalui proses pendidikan inilah dapat membentuk manusia yang berkualitas, oleh sebab itu pendidikan menjadi bagian penting dari kehidupan, dan setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu.

Pendidikan saat ini merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan masyarakat, oleh karena itu pemerintah sebagai penyelenggara pendidikan formal selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakat. Pemerintah membuat program wajib belajar. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu berupa pendidikan formal yang diselenggarakan di sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal, tempat berlangsungnya proses belajar mengajar dan tempat berlangsungnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menurut pendapat Windasari & Syofyan, (2019) sekolah merupakan tempat kedua bagi seseorang untuk memperoleh pendidikan, peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik perlu adanya persiapan secara maksimal agar proses pembelajaran menjadi bermutu dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih dan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Pulungan dkk., 2020). Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran dan materi yang diberikan. Kedua komponen ini digabungkan pada saat penggunaannya, maka pembelajaran yang digunakan pendidik akan mampu meningkatkan perhatian peserta didik, membangkitkan keinginan dan kemauan belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sarnoto & Budiyantri, 2021).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mencapai ketuntasan hasil belajar sesuai dengan ketetapan yang telah ditentukan. Menurut Hendriana (2018) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi kemampuan dalam menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya dengan jelas. Aspek kognitif ini ditentukan pada mengetahui C1, mengingat C2, menerapkan C3, menganalisis C4, mengevaluasi C5, membuat C6 (Indrayani dkk., 2019). Hasil belajar dapat diamati melalui kegiatan penilaian atau evaluasi untuk memperoleh data pembuktian tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui hasil belajar dapat diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat dari penguasaan peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran. Mata pelajaran yang diajarkan pendidik salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan pembelajaran IPA yang diintegrasikan dengan pelajaran IPS yang membahas mengenai makhluk hidup juga benda mati serta membahas kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial. Tujuan dari pembelajaran IPAS untuk mengembangkan rasa keingintahuan, berperan aktif, mengembangkan

keterampilan, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep pembelajaran IPAS. Peserta didik tidak lagi menjadi objek pada pembelajaran tetapi menjadi subjek pada pembelajaran. Pendidik harus mampu dalam mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Agustianti dkk., 2022).

Mata pelajaran IPAS ini pendidik membutuhkan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam pengajarannya. Materi pembelajaran IPAS yang berhubungan dengan makhluk hidup, benda mati, dan proses interaksi antar manusia. Proses pembelajarannya tidak akan berjalan dengan maksimal apabila materinya hanya dihadapkan dengan buku ajar saja. Ketika proses pembelajaran pendidik membutuhkan model dan media pembelajaran yang tepat guna mempermudah peserta didik untuk memahami materi-materi yang ada dalam tiap mata pelajaran. Pembelajaran IPAS di kelas pendidik harus mengikutsertakan peserta didik secara penuh sehingga pembelajaran yang terkesan membosankan untuk peserta didik dapat membuat peserta didik aktif dalam mempelajari mata pelajaran IPAS (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Penggunaan model pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran hal ini merupakan salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dibantu dengan penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran tidak membosankan. Kenyataan dalam pembelajaran masih banyak pendidik yang belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Bagian inilah yang masih sering terabaikan dan tidak jarang pendidik tidak melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain, terbatasnya waktu untuk membuat persiapan, ketidakmampuan pendidik dalam mengguakan teknologi, dan fasilitas yang kurang memadai (Yusrina dkk., 2019). Permasalahan terkait belum digunakannya model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar ditemukan di salah satu sekolah dasar di Metro yaitu SDN 02 Metro Timur. Berdasarkan hasil

penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 25 September 2023, ditemukan permasalahan pada hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil nilai mata pelajaran IPAS kelas IV di SD tersebut.

Tabel 1. Hasil Nilai Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 02 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV A	27	8	29,63%	19	70,37%
IV B	26	10	38,46%	16	61,54%
IV C	26	11	42,31%	16	57,69%
Jumlah	79	-	-	-	-

Bedasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV, sebagai peserta didik masih belum mencapai nilai ketuntasan yang diberikan yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai peserta didik yang mencapai ≥ 70 pada kelas IVA hanya mencapai 29,63% sementara yang tidak mencapai ketuntasan 70,37%. Untuk kelas IVB peserta didik yang mencapai ketuntasan yaitu 38,46% dan tidak mencapai ketuntasan yaitu 61,54%. Kelas IVC peserta didik yang mencapai ketuntasan yaitu 42,75% dan tidak mencapai ketuntasan 57,69%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024 masih cukup rendah dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 25 September 2023 selain mendapatkan data hasil belajar, peneliti juga memperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 02 Metro Timur. Perbedaan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV terjadi karena perbedaan proses pembelajaran, pendidik kelas IVA masih menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik serta tidak terjalinnya interaksi dan kerjasama antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pendidik kelas IVB dan IVC juga masih menggunakan metode konvensional tetapi terkadang pmdidik mengajak peserta didik untuk melakukan

pembelajaran diluar kelas hal ini dilakukan agar peserta didik dapat melihat contoh nyata dari materi yang diajarkan dan peserta didik tidak jenuh. Ketika pembelajaran dikelas pendidik mengajak peserta didik untuk aktif dikelas misalkan saja setelah pendidik menyampaikan materi pendidik bertanya tentang materi yang telah dijelaskan kepada peserta didik secara acak menurut pendidik hal ini dilakukan agar peserta didik mengingat sedikit demi sedikit materi yang telah dijelaskan.

Selama proses pembelajaran IPAS di kelas IVA peserta didik sulit untuk mengingat konsep dari materi yang di pelajari. Hal ini yang menyebabkan peserta didik mudah lupa pada materi yang diajarkan. Saat pembelajaran dikelas peserta didik kurang fokus dalam belajar, terkadang peserta didik memainkan benda disekitarnya ada pula yang berbicara antar peserta didik, ada pula yang asyik menggambar dibukunya. Peserta didik menganggap pembelajaran ini sulit untuk dimengerti, membosankan, dan membuat lelah. Tiap kelas di kelas IV terdapat 1 ataupun 2 peserta didik yang mengalami ketertinggalan dalam pembelajaran sehingga perlu perhatian lebih dari pendidik karena jarang masuk sekolah dan ada pula yang tidak cepat menulisnya dibandingkan peserta didik yang lain. Selain itu dalam mengerjakan soal yang diberikan peserta didik masih kurang fokus, serta peserta didik juga belum terbiasa dengan soal berbentuk cerita. Sejalan dengan pendapat Suhelayati dkk., (2023) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran sering kali ditemukan peserta didik yang belum siap menerima materi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa tidak fokus, tertekan dan jenuh, serta peserta didik juga merasa kurang tertarik dan antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga kurang tercapainya tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai KKM.

Pembelajaran di SD tersebut dapat diidentifikasi yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional dimana pendidik masih memegang kendali penuh dalam kegiatan belajar mengajar. Metode konvensional tidak memberikan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak dapat mengungkapkan

pendapatnya serta tidak adanya pembelajaran dua arah antara pendidik dan peserta didik (Rozali dkk., 2022). Kegiatan belajar mengajar pendidik menjelaskan materi pembelajaran menurut sudut pandangnya dalam bentuk ceramah. Peserta didik hanya mendengarkan lalu mencatat materi pembelajaran sesuai arahan pendidik. Pembelajaran ini dinilai masih kurang efektif dan monoton, karena peserta didik tidak aktif dan tidak fokus dalam pembelajaran. Pendidik juga tidak menggunakan media pembelajaran padahal fasilitas yang ada padahal di SD tersebut cukup memadai terdapat lcd, komputer, dan laptop untuk masing masing pendidik tetapi belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh pendidik.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran. (Sasmita & Fajriyah, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *quantum learning* dianggap mampu sebagai inovasi dalam penggunaan model pembelajaran karena memberikan petunjuk dalam penerapan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, bagaimana pendidik merancang pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, dan cara menyederhanakannya, serta model pembelajaran ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pembelajaran bagi peserta didik. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terjalin dengan baik. Model pembelajaran *quantum learning* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada peserta didik, misalnya rasa ingin tahu peserta didik dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi dalam kelas. Arif dkk., (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran *quantum learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mempertajam daya ingat, serta menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memaksimalkan proses pembelajaran dengan interaksi kelas yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* dilakukan dengan menghubungkan apa yang akan diajarkan pendidik dengan suatu peristiwa, pemikiran atau perasaan yang dialami dalam kehidupan keluarga, sosial, dan sekolah (Kosasih & Sumama, 2013). Langkah pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu: menumbuhkan minat belajar, memberikan pengalaman belajar, menyajikan materi pembelajaran, memaparkan hasil pengetahuan, mengulangi pengetahuan dan memberikan penghargaan (Zeybek, 2017). Penerapan model pembelajaran *quantum learning* peserta didik akan mempunyai kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menemukan pengalaman baru yang lebih bebas. Model pembelajaran *quantum learning* mengajak berdiskusi, bertanya, mencari jawaban, menjelaskan konsep, dan mendengarkan dengan penuh perhatian baik pendidik maupun peserta didik lain. Model pembelajaran ini mementingkan kolaborasi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lestari dkk., 2022).

Proses pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* dalam pembelajaran terjadi penyesuaian dan penguatan agar pendidik dan peserta didik yang terlibat merasa senang dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar yang berkualitas dan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar ketika pembelajaran IPAS. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengatasi keluhan-keluhan seperti rasa bosan, kurang semangat belajar, dan pembelajaran yang tidak menarik yang sering diungkapkan peserta didik. Penerapan model pembelajaran menjadi solusi untuk pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Djenawa, 2020).

Kegiatan pembelajaran selain memerlukan model pembelajaran perlu juga menggunakan media pembelajaran. Pendidik memerlukan media pembelajaran yang menampilkan sesuatu yang nyata dan menarik sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang

nyata dan menarik sehingga pendidik dapat menyampaikan materi dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu pendidik menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Proses pembelajaran, kehadiran media sangatlah penting sebab dalam kegiatan ini ketidakjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dikurangi dengan menggunakan media sebagai perantara (Rejekil et al., 2020). Seperti yang dikemukakan oleh (Isnaeni & Radia, 2021) bahwa media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Ketika peserta didik tertarik untuk belajar, dengan sendirinya peserta didik akan mengikuti dan mencoba memahami pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar karena dapat membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran lebih dalam dan tuntas.

Media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran, mengandung unsur visual dan suara dengan karakteristik berkembangnya kemampuan berpikir, mengembangkan imajinasi, dan menarik perhatian peserta didik (Windasari & Syofyan, 2019). Media audiovisual juga mempunyai keunikan tersendiri dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media audiovisual adalah merupakan media yang dapat didengar dan dapat dilihat dan sangat membantu dalam mengefektifkan komunikasi. Media audiovisual merupakan salah satu bentuk media pendidikan dengan media yang terjangkau yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga pada akhirnya peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Angreiny dkk., 2020). Penggunaan model pembelajaran dengan berbantuan media audiovisual bisa membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan membangun semangat belajar peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengaruh model pembelajaran *quantum learning* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rusadi dkk., (2019) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *quantum learning* membuat peserta

didik antusias dalam pembelajaran, daya ingat dan pemahaman peserta didik pun menjadi kuat dan tahan lama. Penelitian Djenawa, (2020) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini sangat berperan aktif dalam pembelajaran serta baik diterapkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Afriana dkk., (2023) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* membuat pembelajaran menjadi meriah dan menyenangkan serta penuh motivasi yang menjadikan pembelajaran semakin bermakna.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini di salah satu sekolah dasar di Metro dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV. Pembelajaran IPAS yang mempelajari tentang berhubungan dengan makhluk hidup dan proses interaksi didalamnya dan merupakan pembelajaran yang secara nyata berhubungan dengan kehidupan dimuka bumi ini, maka model pembelajaran *quantum* dapat digunakan untuk membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada peserta didik, misalnya rasa ingin tahu peserta didik dan lingkungan belajarnya melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran *quantum* juga menghubungkan apa yang akan diajarkan pendidik dengan suatu peristiwa secara nyata dalam kehidupan (Kosasih & Sumama, 2013). Penggunaan media audiovisual juga dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dimana peserta didik dapat melihat video atau gambar secara nyata serta membantu pendidik dalam menjelaskan materi agar tidak terjadi ketidakjelasan pada materi yang disampaikan (Isnaeni & Radia, 2021). Peneliti mengangkat judul pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SDN 02 Metro Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah yang dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional..
2. Peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar kurang menarik bagi peserta didik.
4. Media pembelajaran yang tidak digunakan, hal ini yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh.
5. Hasil belajar mata pelajaran IPAS masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memfokuskan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual (X).
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, “Adakah pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan Khusus Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan

dengan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik sebagai salah satu usaha pendidik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik sekolah dasar agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik serta menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, serta mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan melalui model *quantum learning* sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Pendidik

Model *quantum learning* dapat dijadikan salah satu pilihan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi serta membantu pendidik dalam mempermudah menyampaikan materi Pelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk dijadikan pertimbangan dalam upaya membenahi pembelajaran IPAS agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

d. Penelitian Lain

Diharapkan dengan adanya penelitian ini memberikan wawasan dan menambah pengetahuan tentang pengaruh model *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil pembelajaran IPAS.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Salah satu tujuan yang ingin dicapai saat mengikuti proses pembelajaran adalah hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran. Menurut Djamion (2021) hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik secara keseluruhan menjadi lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan perilaku ini tidak hanya di satu ranah saja, melainkan tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat Djenawa (2020) yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tingkat kemajuan peserta didik dalam belajar yang berupa skor atau angka dengan meliputi tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar diteliti dapat penelitian ini yaitu pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran IPA yang diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS. Menurut Allutfia & Setyaningsih, (2023) IPAS merupakan ilmu yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijayanti & Ekantini, (2023) yang mengatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran IPA yang diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS dengan tujuan untuk membangun literasi sains. Tujuan dari pembelajaran IPAS untuk mengembangkan rasa keingintahuan, berperan aktif, mengembangkan keterampilan, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep

pembelajaran IPAS. Peserta didik tidak lagi menjadi objek pada pembelajaran tetapi menjadi subjek pada pembelajaran (Agustina dkk., 2022)

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran meliputi tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini membahas hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif saja. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik dilihat pada hasil ranah kognitif. Hasil belajar pada ranah kognitif digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi atau bahan ajar yang telah diajarkan oleh pendidik.

Ranah kognitif merupakan mencakup kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Mahmudi dkk., (2022) ranah kognitif merupakan kemampuan yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan ranah intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Astuti (2021) berpendapat bahwa ranah kognitif merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran peserta didik. Ranah kognitif bertujuan untuk berorientasi kepada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik dapat menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, metode atau materi yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut (Putri dkk., 2022).

Hasil belajar dapat diketahui dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal yang diberikan berdasarkan indikator Taksonomi Bloom yang akan mempermudah dalam menganalisis kesalahan peserta didik dalam menjawab soal tes. Mengatakan bahwa soal yang tes yang disesuaikan dengan tingkatan Taksonomi Bloom bertujuan untuk mengetahui dimana letak kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal serta memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal secara bertahap dari tingkat mudah ke tingkat sukar (Harisma dkk., 2023). Ranah kognitif terdapat enam tingkatan proses berfikir, mulai dari tingkatan rendah sampai dengan tingkatan tinggi. Penelitian ini

peneliti menggunakan tingkatan Taksonomi Bloom dimulai dari menerapkan (C3) untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Peneliti memilih menggunakan tingkatan Taksonomi Bloom dari menerapkan (C3) sampai mengevaluasi (C5), adapun penjelasan mengenai tingkatan tersebut yaitu:

1. Menerapkan

Menerapkan merupakan kemampuan menggunakan metode dalam situasi tertentu. Tingkatan menerapkan terdiri dari kemampuan melaksanakan dan menentukan. Kemampuan untuk menggunakan dan menerapkan kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk teknis (Putri dkk., 2022). Kegiatan pembelajaran yang menerapkan pengetahuan berupa kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk teknis yang terjadi pada suatu masalah di dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah.

Peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

Tingkatan ini biasanya pendidik merumuskan beberapa pertanyaan.

Peserta didik diarahkan untuk mengkategorikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Tingkatan menerapkan juga menuntut peserta didik untuk mengenal dengan baik permasalahan dan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikannya (Mahmudi dkk., 2022).

Tingkatan menerapkan terdiri dari kemampuan dalam melaksanakan dan menentukan kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk. Menerapkan menuntut peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan, mengenal dengan jelas permasalahan yang terjadi, dan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikan masalahnya. Tingkatan menerapkan biasanya pendidik merumuskan beberapa pertanyaan. Peserta didik diarahkan untuk mengkategorikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

2. Menganalisis

Menganalisis merupakan tingkatan taksonomi bloom dengan menduduki urutan keempat. Analisis merupakan memecahkan suatu isi komunikasi

menjadi elemen-elemen sehingga hierarki ide-idenya menjadi jelas (Astuti, 2021). Analisis terdiri dari kemampuan membedakan, mengorganisasikan, serta memberikan suatu gagasan atau ide. Kemampuan menganalisis ini untuk mengolah informasi untuk dipahami dan mencari hubungan, memisahkan materi untuk digabungkan menjadi suatu hal yang mudah dipahami (Ruwaida, 2019).

Kegiatan pembelajaran menganalisis, peserta didik diajarkan untuk menguraikan materi ke dalam bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Peserta didik juga diajarkan untuk dapat menunjukkan suatu masalah dan memberi solusi untuk penyelesaian masalah. Tingkatan ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi. Peserta didik juga harus mampu mengemukakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat (Harisma dkk., 2023).

Menganalisis merupakan suatu pemecahan dari peristiwa yang menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide atau konsep itu relatif menjadi lebih jelas. Tingkatan menganalisis peserta didik diajarkan untuk menguraikan materi, menunjukkan suatu masalah dan memberi solusi untuk penyelesaian masalah. Peserta didik juga diminta untuk memberikan informasi dalam suatu asumsi. Tingkatan menganalisis mengharuskan peserta didik mampu memberikan pendapatnya dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat.

3. Mengevaluasi

Tingkatan taksonomi bloom yang kelima yaitu mengevaluasi. Mengevaluasi merupakan kegiatan pembelajaran yang mengandalkan kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersamaan dengan pertanggung jawaban atas pendapat tersebut yang berdasarkan kriteria tertentu (Harisma dkk., 2023). Evaluasi merupakan kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal. Kemampuan ini dinyatakan dengan

memberikan penilaian terhadap sesuatu. Tingkat mengevaluasi melihat kemampuan peserta didik untuk membuat pertimbangan terhadap suatu keadaan, nilai atau ide yang mencakup kemampuan untuk membuat pendapat mengenai sesuatu dan bertanggung jawab atas pendapatnya (Kartini dkk., 2022).

Mengevaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarahkan peserta didik pada pengujian hal yang gagal dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Peserta didik melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar evaluasi (Mahmudi dkk., 2022).

Mengevaluasi merupakan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran yang membentuk suatu atau beberapa hal pendapat. Mengevaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik dan mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis peserta didik. Tingkat mengevaluasi melihat kemampuan peserta didik dalam membuat pertimbangan dan pendapat dari suatu keadaan, nilai atau ide.

B. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran salah satu faktor tersebut yaitu model pembelajaran. Menurut pendapat Hendracita (2021) yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang mendeskripsikan pola kegiatan pembelajaran dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. (Anggara & Rakimahwati,

2020) yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan keseluruhan rangkaian penyajian pembelajaran yang meliputi semua ranah pembelajaran yang dilakukan pendidik, dan semua fasilitas terkait yang digunakan langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Hafizah dkk., (2022) yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang tersusun dalam kegiatan pembelajaran serta berfungsi sebagai pedoman rancangan pembelajaran bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seluruh rancangan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan pendidik yang berfungsi sebagai pedoman rancangan pembelajaran bagi pendidik serta terkait fasilitas yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang digunakan pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka akan semakin efektif pencapaian tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik (Yuliyanto dkk., 2023). Sejalan dengan itu Yuliyanto dkk., (2023) mengemukakan bahwa terdapat model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar yaitu:

- a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai cara peserta didik untuk belajar. PBL mengajak peserta didik untuk mencari, memecahkan, dan bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.
- b. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL). Model pembelajaran CTL merupakan model pembelajaran yang mengaitkan

materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar atau peristiwa kehidupan sehari-hari sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

- c. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran yang mengutamakan aktivitas peserta didik dalam mencari, mengolah, dan menyajikan informasi dari berbagai sumber sehingga dapat peserta didik presentasikan didepan kelas. Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk saling bekerjasama dan bergantung antar teman kelompok.
- d. Model Pembelajaran *Students Teams Achievement Divison* (STAD). Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama peserta didik melalui belajar dalam kelompok untuk saling menguasai materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran ini termasuk kedalam model pembelajaran kooperatif dan paling banyak digunakan.
- e. Model Pembelajaran *Quantum Learning*. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang yang nyaman dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- f. Model Pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dengan rancangan permainan. Penerapan model pembelajaran dengan cara menjawab pertanyaan yang dicocokkan dengan kartu yang berpasangan. Model pembelajaran ini juga mengutamakan kerjasama peserta didik dan membiasakan peserta didik untuk berpikir cepat, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Amrulloh & Mahmudah, (2020) berpendapat bahwa terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah yaitu:

- a. Model Pembelajaran *Inquiry*. Model pembelajaran *inquiry* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis, dan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang dipertanyakan.
- b. Model Pembelajaran Paikem Gembrot (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot). Model pembelajaran paikem gembrot merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik dengan cara belajar sembari mempraktikkan langsung.
- c. Model Pembelajaran *Quantum Learning*. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah dan afektif, dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). Model pembelajaran SAVI merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki.

Penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *quantum learning*. Saat pembelajaran peserta didik terkadang mengalami kejenuhan yang menyebabkan hilangnya fokus belajar, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *quantum learning*. Model pembelajaran ini dapat menjadikan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Pengertian Model pembelajaran *Quantum Learning*

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung, salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *quantum learning*. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang

terjalin dengan baik. Model pembelajaran *quantum learning* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada peserta didik. Menurut Arif dkk., (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran *quantum learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mempertajam daya ingat, serta menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memaksimalkan proses pembelajaran dengan interaksi kelas yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anggara & Rakimahwati, (2020) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *quantum learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran bagi peserta didik, agar yang telah dipelajari oleh peserta didik dapat bertahan lama, dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Selanjutnya Djenawa, (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berusaha membuat lingkungan belajar yang efektif dengan cara menggunakan kerjasama antara pendidik dan peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal.

Penerapan model pembelajaran *quantum learning* peserta didik akan mempunyai kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menemukan pengalaman baru yang lebih bebas. Model pembelajaran *quantum learning* mengajak berdiskusi, bertanya, mencari jawaban, menjelaskan konsep, dan mendengarkan dengan penuh perhatian baik pendidik maupun peserta didik lain. Melalui suasana kelas yang demokratis, peserta didik memiliki pemahaman lebih dalam pembelajaran, dapat belajar satu sama lain untuk saling meningkatkan pemahaman antara peserta didik lain. Model pembelajaran ini sangat mementingkan

kolaborasi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lestari et al., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *quantum learning* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif misalnya rasa ingin tahu peserta didik dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi dalam kelas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Model pembelajaran *quantum learning* dalam penerapannya memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Marzuki, (2021) model pembelajaran *quantum learning* memiliki kelebihan yaitu, dapat mengembangkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik, dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi ajar, meningkatkan kinerja otak dan melatih peserta didik untuk berpikir secara efektif untuk mengubah diskusi dalam kelas agar tidak bosan, dan dapat mengembangkan kemandirian peserta didik yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat membina tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik. Adhar, (2019) berpendapat *quantum learning* mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut.

- a. Lebih melibatkan peserta didik saat proses pembelajaran maka perhatian peserta didik dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh pendidik sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
- c. Peserta didik dapat untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri.

- d. Pelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik.

Model pembelajaran *quantum learning* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Muslimatul dkk., (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran *quantum learning* memiliki kekurangan yaitu, memerlukan pemahaman dan penerapan yang mendalam untuk menerapkan model pembelajaran *quantum learning* dalam pembelajaran, dan membutuhkan teknologi yang canggih seperti komputer atau pemahaman terhadap teknologi apabila pendidik kurang memahami maka akan menghambat penggunaannya. Menurut Adhar, (2019) *quantum learning* memiliki kekurangan yaitu memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan pendidik lebih khusus, memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik, adanya keterbatasan sumber belajar, alat belajar, dan menuntut situasi kondisi serta waktu yang lebih banyak, dan penghargaan yang dilakukan untuk mengapresiasi usaha peserta didik yang dapat mengganggu proses pembelajaran kelas lain.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *quantum learning* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* memiliki kelebihan yaitu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengaitkan materi materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang diberikan mudah diterima dan dimengerti peserta didik, dan kegiatan pembelajaran menjadi nyaman, menyenangkan, serta tidak membosankan. sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *quantum learning* yaitu perlu persiapan yang mendalam, memerlukan teknologi yang canggih, dan ketika salah satu langkah pembelajaran diterapkan yaitu memberikan penghargaan untuk mengapresiasi usaha peserta didik yang dapat mengganggu proses pembelajaran kelas lain.

5. Langkah-langkah Model pembelajaran *Quantum Learning*

Model pembelajaran *quantum learning* memiliki langkah pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Zeybek, (2017) langkah pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu: menumbuhkan minat belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar peserta didik, menyajikan materi pembelajaran, memaparkan hasil pengetahuan yang diperoleh peserta didik, mengulangi pengetahuan sebagai bentuk penguatan, memberikan penghargaan atas usaha peserta didik.

a. Menumbuhkan Minat Belajar

Proses pembelajaran seharusnya dalam suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran yang menyenangkan yaitu meningkatnya minat belajar peserta didik yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Minat merupakan keinginan pada seseorang untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan. Ketika seseorang telah meminati suatu kegiatan maka kegiatan tersebut akan menjadi menarik dan diperhatikan secara terus menerus disertai dengan perasaan gembira. Menurut pendapat Nadiroh (2019) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan hal apa yang diinginkannya. Chotimah (2018) berpendapat bahwa minat merupakan kecenderungan yang menetap pada seseorang untuk merasa senang dan tertarik pada suatu hal tertentu.

Minat belajar memegang pengaruh yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik tertarik pada kegiatan belajar, kecenderungan peserta didik untuk memperhatikan kegiatan belajar juga lebih besar. Minat dalam belajar sangat diperlukan dan diperhatikan dalam proses pembelajaran karena minat merupakan salah satu faktor pendukung atau penunjang keberhasilan dalam belajar (Nadiroh, 2019). Adanya minat dan perhatian peserta didik pada pelajaran yang diberikan, maka isi dari pelajaran akan diserap dengan baik. Sebaliknya tanpa adanya minat atau perhatian terhadap apa yang

diberikan pendidik tidak akan didengar apalagi dikuasai, bila individu sudah berminat terhadap sesuatu dengan sendirinya akan tertarik kepada objek tersebut bahkan jiwanya akan dicurahkan kepada apa yang sedang diperhatikannya (Rohimah dkk., 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah pembelajaran menumbuhkan minat belajar dapat disimpulkan bahwa minat merupakan keinginan pada seseorang untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan. Minat belajar merupakan salah satu faktor pendukung atau penunjang keberhasilan dalam belajar adanya minat atau perhatian terhadap apa yang diberikan pendidik tidak akan didengar apalagi dikuasai oleh peserta didik.

b. Memberikan Pengalaman Belajar

Langkah pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar informasi terkait pengalaman yang dimiliki peserta didik sesuai materi pembelajaran. Memberikan pengalaman belajar merupakan langkah pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengaktifkan dan mendorong agar peserta didik dapat membangun pengetahuan dan keterampilannya terhadap sesuatu yang pernah peserta didik lalui. Menurut Lindawati (2019) memberikan pengalaman langsung merupakan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalaman secara langsung. Sejalan dengan pendapat Hajjah dkk., (2022) yang mengatakan bahwa memberikan pengalaman belajar merupakan pembelajaran yang menggunakan pengalaman yang dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik sehingga dapat membentuk pemahaman peserta didik.

Menurut Kolb dalam Barida (2018) langkah dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yaitu, dengan melibatkan peserta dalam suatu pengalaman yang berhubungan dengan materi

pembelajaran. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk merefleksikan pengalaman tersebut. Peserta didik membuat konsep dan menarik kesimpulan dari pengalaman dan kegiatan yang dialami untuk dijadikan suatu tindakan pembelajaran ketika peserta didik mencoba tindakan yang berbeda, akhirnya peserta didik akan memperoleh pengalaman baru berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, yang mana peserta didik dapat mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui langkah ini peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman belajar. Adanya langkah ini peserta tidak hanya belajar melalui materi saja (Pamungkas & Sunarti, 2018). Langkah pembelajaran ini mengharuskan pendidik terlibat secara langsung untuk memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan. Melalui langkah pembelajaran ini juga dapat menunjang dan memberikan umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan langkah pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi serta menarik minat belajar peserta didik (Barida, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah pembelajaran memberikan pengalaman belajar dapat disimpulkan bahwa memberikan pengalaman belajar merupakan langkah pembelajaran yang digunakan pendidik untuk meningkatkan dan mendorong agar peserta didik dapat membangun pengetahuan dan keterampilannya terhadap sesuatu yang pernah peserta didik lalui. Memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik secara langsung dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, memberikan motivasi, serta menarik minat belajar peserta didik.

c. Menyajikan Materi Pembelajaran

Inti dalam sebuah proses pembelajaran yaitu menyajikan materi dari pendidik ke peserta didik. Menyajikan materi dalam proses pembelajaran dijadikan sebagai rangsangan atau stimulus untuk peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memancing terjadinya interaksi. Menurut Zulfah & Mukhoiyaroh, (2022) materi pembelajaran merupakan segala sesuatu yang pendidik berikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hutabarat dkk., (2023) mengatakan bahwa materi pelajaran merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Adanya materi pembelajaran ini dapat menjadi sumber pengetahuan untuk peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Menyajikan materi oleh pendidik merupakan proses dalam pembelajaran berupa menyampaikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan proses dalam pembelajaran. Langkah pembelajaran ini harus dipersiapkan oleh pendidik agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang ditentukan hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah & Kartika, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah pembelajaran menyajikan materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa menyajikan materi pembelajaran merupakan kegiatan yang terpenting dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan segala sesuatu yang diberikan pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Langkah pembelajaran ini harus dipersiapkan secara

maksimala oleh pendidik. Materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus disampaikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran.

d. Memaparkan Hasil Pengetahuan

Langkah pembelajaran memaparkan hasil pengetahuan dalam penelitian ini dilakukan secara dua langkah yaitu dengan melakukan diskusi dan dilanjutkan dengan presentasi. Diskusi merupakan langkah dalam pembelajaran yang mana pendidik memberi suatu persoalan atau permasalahan kepada peserta didik untuk diselesaikan secara bersama-sama (Suandi, 2022). Menerapkan langkah pembelajaran diskusi peserta didik dapat mengemukakan pendapat, mengajukan saran, dan menerima pendapat peserta didik lain. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk membicarakan masalah yang diberikan, mengumpulkan pendapat, dan membuat kesimpulan dari hasil pendapat tersebut. Pelaksanaan langkah pembelajaran diskusi ini diharapkan semua peserta didik berperan secara aktif sehingga akan membuat suasana kelas menjadi hidup. Peran pendidik dalam langkah pembelajaran diskusi ini sebagai pembimbing peserta selama proses ini berlangsung (Sudarsih, 2022).

Langkah pembelajaran selanjutnya dalam memaparkan hasil pengetahuan selain diskusi yaitu presentasi. Menurut pendapat Idos & Sulaiman, (2022) presentasi merupakan penyampaian atau menjelaskan materi kepada peserta didik lainnya. Sejalan dengan pendapat Wiranty (2018) yang mengatakan bahwa presentasi merupakan langkah pembelajaran yang mana penyaji menyampaikan materi kepada pendengar. Langkah pembelajaran presentasi memiliki kelebihan, sebagaimana menurut Sayyidah dalam Idos & Sulaiman, (2022) yakni peserta didik dapat aktif, pembelajaran menjadi menarik, materi dapat disampaikan berulang serta menjadikan materi lebih jelas.

Penerapan langkah pembelajaran ini diawali dengan memberikan petunjuk terkait proses pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian pendidik membentuk kelompok diskusi peserta didik, kemudian setiap anggota kelompok diskusi secara bergantian memberikan presentasi materi kepada anggota lain dalam satu kelompoknya, kemudian setiap kelompok secara bergantian melakukan presentasi materi kepada kelompok lain, kemudian pada bagian akhir menginformasikan hasil penilaian proses yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran. Melalui langkah pembelajaran ini, setiap peserta didik akan dituntut untuk bertanggung jawab menguasai masalah atau materi yang diberikan. Melalui penerapan inilah peserta didik akan dituntut untuk belajar secara aktif mencari tahu tentang materi atau masalah yang diberikan pada setiap proses pembelajaran, sehingga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya (Ali dkk., 2019).

Berdasarkan uraian para ahli mengenai langkah pembelajaran memaparkan hasil pengetahuan dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran *quantum learning* memaparkan hasil pengetahuan dilakukan melalui kegiatan diskusi dan kegiatan presentasi. Diskusi merupakan langkah pembelajaran dimana pendidik memberikan suatu permasalahan untuk diselesaikan bersama-sama oleh peserta didik. Kegiatan diskusi memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bersama-sama untuk membicarakan masalah yang diberikan, memberikan pendapat, dan membuat kesimpulan dari hasil pendapat tersebut. Presentasi dalam pembelajaran yaitu peserta didik menjelaskan materi di depan kelas untuk menyampaikan kepada teman-temannya yang lain. Melalui langkah pembelajaran memaparkan hasil pengetahuan dengan kegiatan diskusi dan presentasi peserta didik dituntut aktif untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

e. Mengulangi Pengetahuan dan Memberi Penghargaan

Mengulangi pengetahuan sebagai bentuk penguatan ini merupakan langkah pembelajaran menutup pembelajaran. Menutup pelajaran merupakan langkah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengakhiri pelajaran. Mutalib (2019) berpendapat bahwa menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta mengakhiri kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktaviani dkk., (2019) menyatakan bahwa menutup pelajaran adalah kegiatan pendidik untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran dengan memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari peserta didik, mengetahui tingkat pencapaian peserta didik, dan mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran.

Langkah yang dilakukan pada langkah ini yaitu, pertama menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari, kesimpulan bisa dilakukan oleh pendidik, oleh peserta didik atas permintaan pendidik, atau oleh peserta didik bersama pendidik. Kedua, mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tujuan dari langkah pembelajaran yaitu mengetahui tingkat keberhasilan peserta dalam mempelajari materi pelajaran, mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu peserta agar mengetahui hubungan antara pengalaman yang telah dikuasainya dengan hal-hal yang baru saja dipelajarinya (Asmil & Hasrul, 2020).

Memberikan penghargaan atas usaha peserta didik. Menurut Melinia dkk., (2023) pemberian penghargaan merupakan salah satu bentuk respon positif yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap tingkah laku baik yang telah dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Khuliani dkk., (2021) mengatakan bahwa

pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk penghargaan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta sebagai bentuk timbal balik terhadap suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik agar dapat meningkatkan minat belajarnya.

Terdapat berbagai macam bentuk penghargaan yang diberikan oleh pendidik pada peserta didik. Bentuk penghargaan yang bervariasi sangatlah diperlukan untuk membantu pendidik dalam menentukan penghargaan untuk tugas yang berbeda. Adapun bentuk-bentuk pemberian penghargaan ada tiga macam:

- a. Pertama pemberian penghargaan dalam bentuk *verbal* yang terdiri dari pemberian penghargaan dalam bentuk kata.
- b. Kedua pemberian penghargaan dalam bentuk *nonverbal* berupa yang terdiri dari pemberian senyuman, tepuk tangan, dan acungan jempol.
- c. Ketiga pemberian penghargaan dalam bentuk barang atau benda yakni dengan pemberian uang, kertas bintang, dan untuk semester terakhir diberikan dalam bentuk buku dan pulpen untuk peserta didik yang meraih gelar juara 1, 2 dan 3, dengan harapan peserta didik yang lain lebih semangat lagi untuk belajar agar bisa mengikuti jejak temannya (Syahroni, 2021).

Pemberian penghargaan dilakukan agar peserta didik merasa senang dan tidak merasa dibebani oleh materi pelajaran. Pemberian penghargaan ini agar proses pembelajaran peserta didik yang telah diberikan penghargaan menjadi lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran misalnya seperti, lebih aktif bertanya ketika ada materi yang belum dipahami, lebih antusias mendengarkan penjelasan dari pendidik terkait materi, dan lebih giat belajar (Melinia dkk., 2023). Pemberian penghargaan dimaksudkan untuk membuat peserta didik lebih giat lagi usahanya untuk berbuat lebih baik lagi. Adanya hal ini dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran yang

diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya (Syahroni, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah pembelajaran dapat disimpulkan bahwa mengulangi pengetahuan dan memberi penghargaan merupakan langkah dalam model pembelajaran *quantum learning* untuk menutup pembelajaran. Menutup pembelajaran merupakan kegiatan untuk mengakhiri proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan memberikan gambaran menyeluruh materi yang telah dipelajari. Langkah pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara menarik kesimpulan dan mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Tujuan dari langkah pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi, dan mengetahui tingkat pengetahuan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Pemberian penghargaan kepada peserta didik merupakan bentuk *apresiasi* pendidik atas apa yang telah dilakukan dan dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Memberikan penghargaan atas usaha peserta didik dapat dilakukan dengan tiga cara, cara yang pertama memberikan penghargaan dalam bentuk kata. Cara kedua dapat dilakukan dengan cara dari pemberian senyuman, tepuk tangan, dan acungan jempol. Cara yang ketiga pemberian penghargaan dalam bentuk barang. Pemberian penghargaan dilakukan agar peserta didik merasa senang, tidak merasa dibebani oleh materi pelajaran, dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

C. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berisi informasi dan pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Arip & Aswat, 2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai alat mengajar untuk menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Mubarok et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat penyampai pesan dan informasi yang memuat tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik sekolah dasar yang perkembangan berfikirnya masih memerlukan sesuatu hal yang nyata penggunaan media pembelajaran ini sangat diperlukan. Media pembelajaran yang ada di sekolah, diharapkan menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar serta pengalaman belajar peserta didik diharapkan dapat bertambah (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaran pun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung (Fridayanti dkk., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi daya

tarik bagi peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Nurrita, (2018) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

- a. Pertama yaitu media auditif, media auditif merupakan media yang hanya mengandalkan suara saja seperti *tape recoder*.
- b. Jenis media pembelajaran yang kedua yaitu media audio, media audio merupakan media yang menggunakan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya.
- c. Media pembelajaran yang ketiga yaitu media visual, media visual merupakan media yang hanya menampilkan gambar seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
- d. Media pembelajaran keempat yaitu media audio visual, media audio visual merupakan media yang menampilkan gambar dan suara seperti video, film, dan sebagainya.

Menurut Mubarok dkk., (2021) secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

- a. Pertama yaitu media visual, media visual merupakan media yang hanya menggunakan penglihatan peserta didik untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran.
- b. Jenis media pembelajaran yang kedua yaitu media audio, media audio merupakan jenis media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- c. Ketiga, media audio visual, merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran audio visual yang akan digunakan dalam pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran audio visual karena media pembelajaran audio visual dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dimana peserta didik dapat melihat video atau gambar secara nyata serta membantu pendidik dalam menjelaskan materi agar tidak terjadi ketidakjelasan pada materi yang disampaikan.

3. Pengertian Media Pembelajaran Media Audio Visual

Media pembelajaran media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut pendapat Isnaeni & Radia, (2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran berbasis teknologi yang membantu pendidik dalam penggunaannya untuk menyalurkan informasi bagi peserta didik saat proses pembelajaran yang melibatkan unsur indra penglihatan serta indra pendengaran. Nomleni & Manu, (2018) menyatakan bahwa media audio visual adalah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang disampaikan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide. Sejalan dengan pendapat Windasari & Syofyan, (2019) yang mengatakan bahwa media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran, mengandung unsur visual dan suara dengan karakteristik berkembangnya kemampuan berpikir, mengembangkan imajinasi, dan menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran audio visual dapat dikatakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Media audio visual memiliki beberapa contoh yaitu diantaranya film pendek, video dapat berupa video animasi, *YouTube*, ataupun video interaktif (Safitri & Kasriman, 2022). Penggunaan media audiovisual membuat pembelajaran menjadi menarik, serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik, Media audiovisual juga dapat menunjang pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton sehingga

meningkatkan pemahaman peserta. Penggunaan media audio visual yang menarik membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan, agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan minat belajar peserta didik (Nurluthfiana dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian media audio visual dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman materi melalui indera penglihatan dan indera pendengaran, sehingga dapat mempermudah memahami materi pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, dan memperkuat ingatan peserta didik. Contoh penggunaan dari media audio visual yaitu film pendek, video dapat berupa video animasi, *YouTube*, ataupun video interaktif.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi media ini pula memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Nurluthfiana dkk., (2023) media audio visual memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan atau menampilkan materi pembelajaran tertentu, dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan secara rinci, serta dalam penggunaan media audio visual dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Kekurangan dari media audio visual yaitu kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran lain seperti membaca, penggunaan media audio visual yang di anggap pemborosan listrik, pendidik yang tidak dapat menggunakan media audio visual, hal itu terjadi karena kurangnya pengetahuan akan IPTEK.

Menurut Ahmadi & Hiba, (2018) berpendapat bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pada media audio visual, kelebihan dari media tersebut yaitu fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa. Untuk kekurangan dari media audio visual yaitu memerlukan peralatan khusus,

memerlukan kemampuan khusus dalam memanfaatkan media ini dalam pembelajaran dikelas. Triasih dkk., (2020) mengatakan media audio visual memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari media ini yaitu melibatkan semua indra termasuk indra penglihatan dan indra pendengaran untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik. Kekurangan dari media audio visual yaitu keterbatasan biaya dalam pembuatan serta alat yang cukup mahal.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa media audio visual memiliki kelebihan serta kekurangan. Kelebihan dari media audio visual yaitu penggunaan media audio visual dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik agar tidak bosan dalam belajar serta dapat memperjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kekurangan dari media ini adalah memerlukan peralatan dan kemampuan khusus dalam menggunakan media audio visual.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Santy Afriana, Khoirunisa, Rif'atul Ajizah, Aninditya Sri Nugraheni (2023)
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik SDN 114231 Deli Serdang.
2. Nurul Azis Putri dan Fahrul Rozi (2023)
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik SDN 104231 Batang Kuis.
3. Made Era Kusmayani, I Ketut Dibia, Adr. I Wyn. Illia Yuda Suksamana (2020)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik.

4. I Kadek Rusadi Putra, Ni Wayan Rati, I Nyoman Munda (2020)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar IPS peserta didik SD di Gugus III Kecamatan Tembuku Kabputan Bangli.

5. Arifin Djenawa (2020)

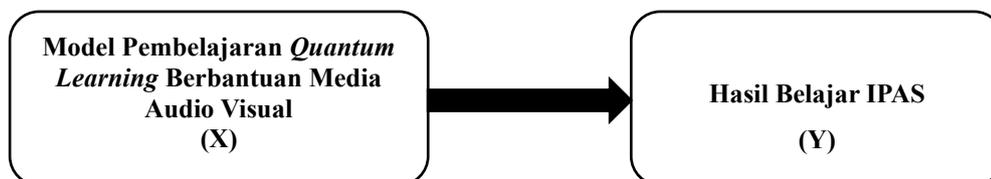
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar.

E. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan dasar pemikiran yang dihubungkan dari fakta, teori, serta kajian pustaka yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai saat mengikuti proses pembelajaran adalah hasil belajar yang memuaskan, dalam mencapai hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran *quantum learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. melalui pembelajaran interaktif dan menghubungkan materi pembelajaran dengan peristiwa kehidupan sehari-hari

Langkah pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu, menumbuhkan minat belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar peserta didik, menyajikan materi pembelajaran, memaparkan hasil pengetahuan yang diperoleh peserta didik, mengulangi pengetahuan dan memberikan penghargaan. Model pembelajaran ini juga dibantu dengan media audio visual guna melihat secara nyata peristiwa kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Penggunaan media audio visual juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik memiliki kemauan untuk memperhatikan apa yang sedang dipelajari, hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan digunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X : Variabel Bebas
 Y : Variabel Terikat
 → : Pengaruh

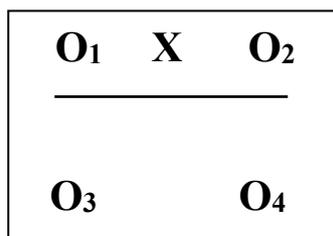
F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah suatu penelitian. Menurut Heryana (2020) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pernyataan pada suatu penelitian dan masih harus dibuktikan kebenarannya melalui data-data yang dikumpulkan pada saat penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir diatas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu “Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 02 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan penafsiran data berdasarkan angka yang berbentuk statistik (Creswell, 2012). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian *Quasi-Experiment*. Menurut Rukminingsih dkk., (2020) penelitian *quasi experiment* yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol tetapi kelas kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat serta perbedaan antara dua variabel dengan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *quantum learning*, dan untuk kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda. Desain eksperimen yang dalam penelitian ini yaitu *The non-equivalent control grup*. Desain penelitian ini melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan: O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
 O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
 O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol
 O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol
X = perlakuan model *quantum learning*

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Prosedur penelitian dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan observasi terlebih dahulu mengenai keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan penelitian.
2. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi instrument tes.
4. Melakukan uji instrument soal di SDN 04 Tanjung Aman.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrument untuk menentukan valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Melakukan pembelajaran dengan model *quantum learning* berbantuan media audio visual pada kelas eksperimen dan melakukan pembelajaran seperti yang biasanya pada kelas kontrol serta memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diakhir pembelajaran.
8. Mencari beda mean antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.
9. Menguji statistik untuk mencari perbedaan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 02 Metro Timur.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur dengan jumlah peserta didik kelas IVA 27 peserta didik dan kelas IVB 26 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 02 Metro Timur yang beralamatkan di Jalan Ki Hajar Dewantara No. 94, Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur, Kabupaten Metro, Lampung.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pada pembelajaran semester genap kelas IV UPT SDN 02 Metro Timur Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan (Agustianti dkk., 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 02 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 79 peserta didik dari kelas IVA, IVB, dan IVC. Data populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Jumlah Data Peserta Didik Kelas IV SDN 02 Metro Timur

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV A	14	13	27
IV B	14	12	26
IV C	13	13	26
Jumlah	41	38	79

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian (Agustianti dkk., 2022). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling*. Teknik *convenience sampling* merupakan pengambilan sampel yang melibatkan orang-orang terdekat atau yang telah tersedia untuk dijadikan responden dalam penelitian hingga ukuran sampel telah diperoleh peneliti (Cohen et al., 2007). Teknik ini menggunakan kelompok peserta didik yang ada di sekolah dasar tempat penelitian dilakukan. Sampel untuk kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IV A dan IVB yang berjumlah 53 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan objek yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian (Syahza, 2021). Variable pada penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas atau yang sering disebut dengan variable *independent* merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel lain (Syahza, 2021). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat atau yang sering disebut dengan variable *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat perubahan oleh variabel bebas (Syahza, 2021). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual

Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terjalin dengan baik. Model pembelajaran *quantum learning* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada peserta didik, misalnya rasa ingin tahu peserta didik dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi dalam kelas. Media audiovisual merupakan media yang dapat didengar dan dapat dilihat dan sangat membantu dalam mengefektifkan komunikasi.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi kemampuan dalam menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya dengan jelas.

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual

Model pembelajaran *quantum learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mempertajam daya ingat, serta menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan memaksimalkan proses pembelajaran dengan interaksi kelas yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran. Usaha yang dilakukan peneliti untuk memfasilitasi pembelajaran guna memaksimalkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran. Langkah pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu: menumbuhkan minat belajar, memberikan pengalaman belajar, menyajikan materi pembelajaran, memaparkan hasil pengetahuan, mengulangi pengetahuan dan memberikan penghargaan.

1. Langkah pertama peneliti meminta peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi dengan membaca secara bergantian materi pembuka pada buku siswa. Peneliti meminta peserta didik untuk mempraktikkan percakapan tersebut. Pendidik menampilkan video dari salah satu pembukaan acara olahraga yang menunjukkan kekayaan budaya Indonesia. Peneliti mengajak peserta didik mengidentifikasi keanekaragaman budaya Indonesia yang terdapat di video tersebut. Peneliti mengajukan pertanyaan terkait apa saja yang termasuk kedalam kekayaan budaya Indonesia.

2. Langkah kedua peneliti membentuk peserta didik menjadi 5-6 kelompok dan mempersilahkan peserta didik untuk duduk dengan kelompoknya. Peneliti membagikan LKPD lalu meminta tiap kelompok peserta didik untuk melakukan wawancara tentang asal suku atau daerah dan hal yang mereka ketahui tentang kekayaan asal suku atau daerah tiap anggota kelompok. Hasil wawancara yang dilakukan pendidik bertanya apakah terdapat perbedaan tentang asal suku atau daerah dari tiap kelompok dan penyebab suku atau daerah di Indonesia berbeda. Peneliti kemudian mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.
3. Langkah ketiga peneliti menampilkan video dan membagikan gambar tentang peta dan wilayah-wilayah yang ada di Indonesia. Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang nama-nama pulau yang terdapat pada peta tersebut. Peneliti menyampaikan informasi bahwa letak geografis yang menyebabkan terjadi kekayaan budaya Indonesia. Peneliti menampilkan video terkait bentuk dari kekayaan budaya di Indonesia sebagai bentuk penambahan pengetahuan bagi peserta didik. Peneliti menyampaikan informasi lainnya tentang kekayaan alam budaya Indonesia, sikap melestarikan kekayaan tersebut, serta sikap saling menghargai perbedaan budaya melalui video sebagai bentuk contoh nyata yang dapat ditiru peserta didik.
4. Langkah keempat peneliti membagikan LKPD kepada tiap kelompok peserta didik. Peneliti membimbing jalannya diskusi, dengan berjalan ke tiap kelompok untuk memastikan bahwa setiap peserta didik berpartisipasi aktif. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD. Peneliti meminta peserta didik membuat kesimpulan dari hasil diskusi yang telah dipresentasikan.

5. Langkah kelima peserta didik diminta untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. Peneliti mengulangi materi secara singkat untuk menguatkan pemahaman peserta didik. Beberapa peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran, memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Peneliti memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berani menjawab pertanyaan sebagai bentuk motivasi untuk peserta didik lainnya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar IPAS peserta didik pada penelitian ini mengacu pada ranah kognitif yang diambil ketika *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran IPAS. Instrumen penelitian sudah diuji sebelumnya mengenai validitas dan reliabilitasnya. Pembuatan soal penelitian ditekankan pada ranah kognitif C3, C4, dan C5 yang didasarkan pada Taksonomi Bloom.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes yang peneliti diberikan berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum mengajarkan suatu mata pelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik tentang mata pelajaran yang akan diajarkan, sekaligus menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik. *Posttest* merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menerima materi pelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan materi yang diberikan (Purba dkk., 2022).

2. Teknik Non-Tes

Teknik non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati objek yang akan diteliti. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini untuk

mengumpulkan data atau informasi mengenai kegiatan pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah, serta kegiatan-kegiatan di SDN 02 Metro Timur.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Instrumen Tes

a. *Instrument Tes*

Instrument tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Instrumen yang telah tersusun selanjutnya diuji coba kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang diajukan merupakan soal yang berupa pilihan ganda. Kisi-kisi instrumen soal yang akan diuji cobakan dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Soal	Level Kognitif	Soal diajukan	Soal dipakai
Menentukan rumah adat, alat musik, dan pakaian adat dengan benar	C3	1,2,3	1,2,3
Menerapkan contoh sikap saling menghargai keberagaman di Indonesia	C3	4,5,6	4,5,6
Menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C4	7,8,9	7,8,9
Menelaah jenis-jenis bentuk keragaman budaya Indonesia	C4	10,11,12	10,11,12
Menyimpulkan nama dari makanan, lagu, dan tarian khas daerah Indonesia	C5	13,14,15	14,15

b. *Instrumen Non Tes*

Observasi yang digunakan pada penelitian untuk menganalisis serta mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan *quantum learning*. Kisi-kisi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Non Tes

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pernyataan
Menumbuhkan minat belajar peserta didik	1,2,3
Memberikan pengalaman kepada peserta didik	4,5,6
Menyajikan materi kepada peserta didik dengan bantuan media audiovisual	7,8,9
Memaparkan hasil pengetahuan yang diperoleh peserta didik	10,11,12
Mengulangi pengetahuan dan memberikan penghargaan	13,14,15

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan pernyataan tentang sejauh mana hasil pengukuran suatu alat ukur (instrumen) sesuai dengan apa yang diukur oleh peneliti. Uji validitas instrumen digunakan untuk membantu peneliti mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid atau tidak. Pengujian validitas menggunakan korelasi *product moment* dan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan: r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah reponden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian uji validitas yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid

Klasifikasi uji validitas dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Data analisis butir soal instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Data Hasil Validitas pada Instrumen Tes

No	Nomor Butir Soal	Keterangan
1.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,15	Valid
2.	13	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa hasil uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 14 soal dan 1 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 20.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukurannya konsisten dan dapat dipercaya sehingga akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrument dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan: r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal;

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

klasifikasi reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Klasifikasi Reabilitas

Nilai Realibilitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji *Cronbach's Alpha* ini dilakukan pada instrument tes yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dengan berbantuan SPSS versi 25. Hasil perhitungan pada instrument tes, koefisien reliabilitas tergolong dalam kategori tinggi dengan $r_{11} = 0,71$.

I. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang berupa nilai hasil belajar yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan perhitungan Chi-Kuadrat (X^2)

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan: X^2 = Chi-Kuadrat/ normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian pada uji normalitas yaitu:

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki variansi homogenitas atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan yaitu *arley* atau biasa disebut dengan *Uji-F*. Uji homogenitas memiliki rumus

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}}$$

Hasil nilai yang didapati oleh F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varian homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varian tidak homogen

c. Uji *N*-Gain

Uji *N*-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan) pada saat penelitian. Cara yang digunakan pada saat menguji dengan menghitung selisih antara *pre-test* dan *post-test* yang diberikan peneliti kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *N*-Gain memiliki rumus

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria dari uji *N*-Gain dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Klasifikasi Uji *N*-Gain

Uji <i>N</i> -Gain	Keterangan
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana adalah regresi yang mempunyai satu variabel *independent* (X) dan variabel dependen (Y). Regresi linear sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual (X) terhadap hasil belajar IPAS (Y) peserta didik kelas IV SD.

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan: Y = Nilai Variabel terikat

X = Nilai variable bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk di proyeksikan

α = Konstanta harga Y, jika X=0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Perhitungan regresi linier sederhana bisa menggunakan kriteria uji menurut Muncarno, (2017) yaitu:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_a : Ada pengaruh pada penerapan model *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur.

H_0 : Tidak ada pengaruh pada penerapan model *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 02 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas VI SDN 02 Metro Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis regresi linier sederhana yang diperoleh F_{hitung} pada instrumen tes sebesar 42,340 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN 02 Metro Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti untuk peneliti selanjutnya.

1. Gunakan waktu penelitian yang panjang, sehingga hasil yang diberikan lebih valid, akurat, serta bisa mewakili secara keseluruhan penelitian yang sejenisnya.
2. Model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dilakukan bisa menggunakan model atau media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik agar hasil penelitian bisa lebih akurat dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.
3. Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran lain yang lebih baik, sehingga hasil belajar IPAS peserta didik dapat semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. 2019. Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225–238. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aditya, D. 2021. *Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS* (1st ed). Klaten, Jawa Tengah: CV Tahta Media Group
- Afacan, O., & Gurel, I. 2019. The effect of quantum learning model on science teacher candidates' self-efficacy and communication skills. *Journal of Education and Training Studies*, 7(4), 86. <https://doi.org/10.11114/jets.v7i4.4026>
- Afriana, S., Khoirunisa, K., Ajizah, R., & Nugraheni, A. S. N. 2023. Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik berbasis strategi quantum learning tipe tandur untuk madrasah ibtdaiyah. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.24014/jiik.v13i1.20828>
- Agustianti, R., Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A. ni, Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. 2022. *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif* (1th ed.). CV. Tohar Media.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru ipas pada muatan ipa sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ali, F. A., Jehadus, E., & Fedi, S. 2019. Pengembangan metode diskusi bermuatan presentasi sistem rotasi pada mata kuliah trigonometri. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.861>
- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. 2023. Analisis kesiapan guru dalam menghadapi kurikulum merdeka mata pelajaran ipas kelas v. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(326–338). <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. 2019. Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 67–72. <https://doi.org/10.46307/rfidei.v7i2.138>
- Amrulloh, H., & Mahmudah, M. 2020. *Pembelajaran IPA SD/MI yang menyenangkan* (1th ed.). Malang: CV. Pustaka Learning Center.
- Anggara, A., & Rakimahwati. 2020. Pengaruh model quantum laerning terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1265>
- Angreiny, D., Muhiddin, & Nurlina. 2020. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN bontoramba. *Edumaspul : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.33487/eduaspul.v4i1.199>
- Arianti, R., & Herwandi. 2018. Implementation of quantum teaching models in listening the short stories in sma 2 rambah hilir. *Jurnal Gramatika*, 4(2), 201–213. <https://doi.org/10.22202/jg.2018.v4i2.2555>
- Arif, P., Jaryono, J., Naufalin, L. R., & Sambodo, H. 2023. The effect of the quantum learning model on student learning outcomes. *Economic Education Analysis Journal*, 12(2), 51–62. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v12i2.68027>
- Arip, M., & Aswat, H. 2021. Media pop Up book untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261–268. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329>
- Asmil, A. D., & Hasrul, H. 2020. Studi keterampilan membuka dan menutup pelajaran guru ppkn di smp 25 padang. *Journal of Civic Education*, 3(3), 350–359. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i3.385>
- Astuti, F. 2021. Analisis ranah kognitif taksonomi bloom revisi pada soal ujian sekolah bahasa jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.47031>
- Barida, M. 2018. Model experiential learning dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>
- Chotimah, B. K. 2018. Pengaruh model pembelajaran dan minat siswa terhadap hasil belajar matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.639>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. 2007. Research methods in education. In *Taylor & Francis e-Library Routledge* (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315158501-17>

- Creswell, J. W. 2012. *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education, Inc.
- Djamion, D. A. 2021. Implementasi model pembelajaran quantum teaching and learning pada materi listrik dinamis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mts muhammadiyah jayapura. *Jurnal Honei*, 3(2), 68–82. <https://doi.org/10.47655/honai.v3i2.39>
- Djenawa, A. 2020. Penerapan model pembelajaran quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v1i1.213>
- Erfan, M., Nurwahidah, Anar, A. P., & Mauliyda, M. A. 2020. Identifikasi level kognitif pada soal ujian akhir semester gasal kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 19–26. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.1954>
- Fatimah, & Sari Ratna Dewi Kartika. 2018. Strategi belajar & pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.980>
- Fitria, A. 2018. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. 2022. Pengembangan media pembelajaran audio-visual pada materi hidrosfer untuk mengukur hasil belajar peserta didik smp/mts. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Garaika, & Darmanah. 2020. *Metodologi penelitian* (1th ed.). Lampug Selatan: CV. Hira Tech.
- Hafizah, I., Wardana, I. A., & Setaibudi, D. I. 2022. Efektivitas penggunaan model pembelajaran quantum learning dalam upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik pada pelajaran matematika. *Jurnal Riset Sosial Humaniora, Dan Pendidikan*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i1.69>
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. 2022. Implementasi model experiential learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 5(1), 79–88. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i1.4371>
- Hariani, F., Tahir, M., & Oktaviyanti, I. 2023. Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal HOTS pada muatan ips kelas V di sdn 12 ampenan.

Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1), 119–124.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1096>

Harisma, S. N., Fitriani, N., Nurfauziah, P., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. 2023. Kesalahan siswa mts dalam memahami soal tes pada materi himpunan berdasarkan taksonomi bloom level kognitif. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 1045–1052.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17517>

Hendracita, N. 2021. *Model model pembelajaran sd* (2th ed.). Bandung: Multikreasi Press.

Hendriana, E. C. 2018. Pengaruh keterampilan guru dalam mengelola kelas terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 46–49. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i2.780>

Heryana, A. 2020. Hipotesis Penelitian. In *Eureka Pendidikan* (1th ed., Issue June). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>

Hutabarat, D. S., Halomoan Harahap, T., & Panggabean, E. M. 2023. Penerapan teori pembelajaran robert m.gagne pada proses belajar matematika. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 59–65.
<https://doi.org/10.59086/jkip.v2i2.287>

Idos, & Sulaiman. 2022. Pengaruh metode diskusi terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam kelas x sma. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 760–776. <https://doi.org/10.24036/annuha.v2i4.258>

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. 2022. Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>

Indrayani, K. A. A., Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. 2019. Pengaruh model quantum learning terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17218>

Isnaeni, R., & Radia, E. H. 2021. Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>

Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. 2022. Telaah revisi teori domain kognitif taksonomi bloom dan keterkaitannya dalam kurikulum pendidikan agama islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>

- Khuliani, D. E., Naharin, S., Ayu Kinesti, R. D., Fahrída, F., Ulya Khoirina, F. N., & Ulfa, Z. 2021. Pemberian reward bagi siswa berprestasi sebagai strategi guru kelas dalam pembelajaran di sd alma'soem bandung. *Jurnal Jurusan PGMI*, 13(2), 101–115. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i2.4025>
- Kosasih, N., & Sumama, D. 2013. *Pembelajaran quantum dan optimalisasi kecerdasan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Kusman, & Zahro, U. C. 2022. Pengaruh Pembelajaran mufradat berbasis media flash card terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI negeri 03 brebes. *Dialektika Jurusan PGSD*, 12(2), 984–998. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v12i2.1226>
- Lestari, H. P., Satria, T., & Valen, A. 2022. Penerapan model quantum learning pada pembelajaran ips Kelas IV SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 195–202. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1349>
- Lindawati, L. 2019. Penerapan model pembelajaran experiential learning untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. *Jurnal Sains Riset*, 9(2), 32–38. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i2.112>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Marzuki, M. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X Di *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu ...*, 5(2). <https://doi.org/10.51826/edumedia.v5i2.523>
- Maulida, T., Mustiningsih, & Katerina, E. I. 2020. Hubungan pengembangan dan perkembangan kurikulum terhadap tujuan pendidikan. *Seminar Nasional - Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 318–324.
- Megawati, & Sari, R. N. 2022. Peningkatan proses dan hasil belajar ipa Menggunakan model pembelajaran quantum learning di sekolah dasar. 7(2), 369–377. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8444>
- Melinia, R. T., Witono, A. H., & Husniati, H. 2023. Keterampilan guru memberi reward dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV di sdn 1 sakra selatan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 351–355. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1162>
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. 2021. Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa di

- pesantren ainul hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(7), 119–124.
<https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan* (2th (ed.)). Metro Lampung: Hamim Group.
- Mutalib, A. 2019. Peningkatan kualitas guru dalam membuka dan menutup pembelajaran melalui bimbingan kepala sekolah di sma negeri 1 darul falah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 7(6), 887–896.
<https://doi.org/10.32672/jsa.v7i6.1619>
- Nadiroh, I. 2019. Pengaruh quantum learning dan penggunaan media tiga dimensi terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 140–156.
<https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i2.202>
- Netriwati. 2018. Penerapan taksonomi bloom revisi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 347–352. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3238>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. 2018. Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., Ulya, W. J., Hariyadi, A., Rondli, W. S., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. 2023. Pentingnya upaya meningkatkan minat belajar ips dengan menggunakan media audiovisual pada siswa sd kelas rendah di sd negeri kunir 1 dempet demak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384.
<https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Nurrita, T. 2023. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Oktaviani, O., Syahrilfuddin, S., & Lazim, N, L. N. 2019. Analisis keterampilan membuka dan menutup pelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran matematika sd Negeri 192 pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6306>
- Pamungkas, A. H., & Sunarti, V. 2018. Pengelolaan paud berbasis experiential learning. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 101–106.
<https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.16>
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. 2020. Lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 29–36.
<https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>

- Pulungan, S., & Fitria, Y. 2021. The effect of quantum model to students' learning independence for elementary school in teaching natural science learning. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 214–220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1850>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. 2022. *Teknik uji instrumen penelitian pendidikan* (1th ed.). Widina Bhakti Persada.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. 2022. Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>
- Rasjid, Y., & Bahar, I. 2023. Application of a collaborative learning model accompanied by quantum learning strategies in improving Class VIII science biology learning outcomes at junior high school 2 satap balla. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 385–390. <https://doi.org/10.35877/soshum1963>
- Rejekil, Adnan, M. F., & Siregar, P. S. 2020. Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohimah, D. F., Suprapta, B., & Agung, D. A. G. 2019. Pengaruh model pembelajaran quantum tipe tandur terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1229–1236. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i9.12744>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. 2022. Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. 2020. *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas* (1th ed.). Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Rusadi Putra, I. K., Rati, N. W., & Murda, I. N. 2019. Pengaruh model pembelajaran quantum learning berbantuan peta pikiran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 63–72. <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.20712>
- Ruwaida, H. 2019. Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51–76. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>

- Safitri, R. L., & Kasriman, K. 2022. Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Sari, M. P., & Masturi. 2023. Instrumen Tes Higher Order Thinking Skills Materi Kesetimbangan Benda Tegar. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31851/luminous.v4i1.11211>
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. 2018. Penerapan model pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>
- Sarnoto, A. Z., & Budiyaniti, E. 2021. Karakteristik model quantum learning dalam pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 65–76. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v6i1.4273>
- Sasmita, A., & Fajriyah, K. 2018. Pengembangan modul berbasis quantum learning tema ekosistem untuk kelas V sekolah dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2355>
- Suandi, I. N. 2022. Metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV sd. *Jurnal Of Education Action Research*, 6(1), 135–140. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.45083>
- Sudarsih, N. L. G. 2022. Penerapan Metode diskusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(3), 125–132. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i3.53544>
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhelayati, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Hadi, N., S.Tangio, J., & Dewi Anzelina. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) (1st ed). In *Yayasan Kita Menulis*.
- Sultan, L., & Hajerina, H. 2020. Penerapan model pembelajaran quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIa MTS alkairaat biromaru pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 7–20. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.40>
- Syahroni, I. 2021. Dampak penghargaan dalam pembelajaran ips di kelas v madrasah ibtidaiyah negeri. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/PIP.351.4>
- Syahza, A. 2021. *Metodologi penelitian* (1th ed.). Pekanbaru: Ur Press.

- Usmadi, U. 2020. Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. 2023. Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. 2019. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>
- Wiranty, W. 2018. Upaya peningkatan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran melalui metode presentasi kelas tahun akademik semester genap 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 129–142. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v7i1832>
- Yuliyanto, A., Farikhin, L., Sofiasyari, I., & Rogibah. 2023. Model-model pembelajaran untuk sekolah dasar (1st ed). Jawa Tengah: *Eureka Media Aksara*.
- Yusrina, F., Ba'in, & Suryadi, A. 2019. Hambatan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran sejarah di SMP negeri 3 magelang. *Historia Pedagogia*, 8(1), 9–25. <https://doi.org/10.15294/hisped.v8i1.34597>
- Zeybek, G. 2017. An Investigation on Quantum Learning Model. *International Journal of Modern Education Studies*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.51383/ijonmes.2017.12>
- Zulfah, S. A., & Mukhoiyaroh, M. 2022. Penerapan teori pemrosesan informasi robert m. gagne pada pembelajaran pendidikan agama islam di sdi al-mubarak surabaya. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(2), 144–157. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i2.498>