

**PENGARUH MODEL PEMBELAJAN *QUANTUM LEARNING*
MENGUNAKAN MAINAN LINGKARAN MILENIUM TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III
MI DAARUL MA'ARIF KECAMATAN NATAR LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.**

Oleh:

**NASTIONO
1411100230**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H /2019 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJAN QUANTUM *LEARNING*
MENGUNAKAN MAINAN LINGKARAN MILENIUM TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III
MI DAARUL MA'ARIF KECAMATAN NATAR LAMPUNG SELATAN**

**Skripsi
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



Pembimbing I : Prof. Dr. Syarifudin Basyar, MA
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439/2018 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran kelas III di MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan. Diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III di MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan, yang mana dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ada dan seberapa besarkah pengaruh model *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan. Model *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasy eksperimen desain*. Instrumen yang digunakan instrumen tes berbentuk *multiple choice* yang sesuai dengan indikator. Instrumen diuji coba dikelas IV B di MI Daarul Ma'arif dan di hitung validitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan reabilitas. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji *t*, sebelum dilakukan uji *t* data diuji prasyarat analisisnya terlebih dahulu yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan perhitungan program komputer *Microsoft office excel* yang menggunakan analisis uji *t* untuk sampel yang berasal dari distribusi nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, dengan pengaruhnya T_{hitung} sebesar 4,030 lebih besar dari T_{tabel} 2,028. Dengan kesimpulan H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Hasil uji *t* menyatakan bahwa H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh model *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III MI Daarul Ma'arif.

Kata Kunci : Model pembelajaran *quantum learning*, Mainan lingkaran milenium, Hasil belajar matematika.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Menggunakan Mainan Lingkaran Milenium Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III MI Daarul Ma'arif Kecamatan Natar Lampung Selatan 2019/2020 ini sepenuhnya adalah karya saya sendiri. Tidak ada didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku di masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Nastiono
NPM. 1411100230



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING MENGGUNAKAN MAINAN LINGKARAN MILENIUM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III MI DAARUL MA'ARIF KECAMATAN NATAR LAMPUNG SELATAN 2019/2020

Nama : NASTIONO

NPM : 1411100230

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimonaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA

NIP. 196608111991031007

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd

NIP. 198206242011012004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002

MOTTO

.... وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Artinya : “...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertaqwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat besar siksaan-Nya. (QS. Al-Maidah : 2)”¹

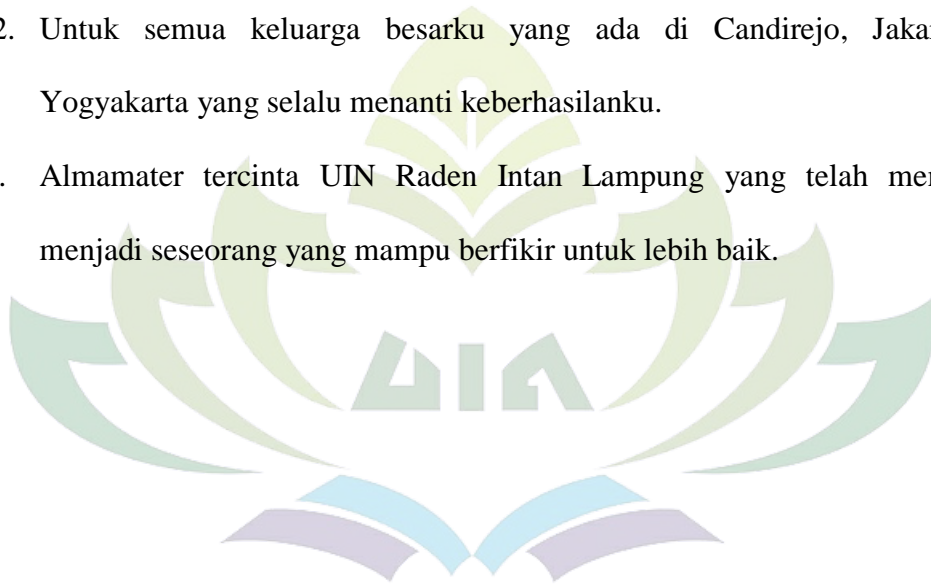


¹ Depag RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Kitab, Jakarta, 2000, hlm. 157

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayahanda Sugito dan ibunda Sulastri serta Nenek Tulasmi yang tercinta. Do'a tulus dan terimakasih selalu kupersembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan mendo'akan keberhasilan ku.
2. Untuk semua keluarga besarku yang ada di Candirejo, Jakarta, dan Yogyakarta yang selalu menanti keberhasilanku.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidikku menjadi seseorang yang mampu berfikir untuk lebih baik.



RIWAYAT HIDUP

Nastiono di lahirkan di Dusun Candirejo Desa Hulung Helok pada tanggal 30 september 1996. anak Pertama dari Dua bersaudara dari pasangan Bapak Sugito dan Ibu Sulastri.

Pendidikan dimulai dari sekolah dasar negeri (SDN) 4 Rulung Helok Kecamatan Natar Lampung Selatan dan selsai pada tahun 2008, Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTs) Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan selsai pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di (MAS) Madrasah Aliyah Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan selsai pada tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan Pendidikan di Universitas Negeri Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S-1) Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung. Adapun UKM yang pernah penulis ikuti antara lain UKM BAPINDA sebagai anggota bidang keagamaan pada tahun 2014 sampai 2015 , UKM HIQMAH sebagai anggota pada tahun 2015 sampai 2016, UKM PRAMUKA sebagai anggota pada tahun 2015 sampai 2016, dan adapun kegiatan ekstra yang pernah di ikuti antara lain KAMMI sebagai anggota pada tahun 2014 dan IMPI sebagai ketua infokom pada tahun 2015 sampai dengan 2018.

Hanya itu riwayat hidup yang dapat penulis sampaikan semoga dalam aktifitas selalu menjadi lebih baik. Amin.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kepada kita kemudahan dalam menuntut ilmu pengetahuan kesehatan untuk menikmati sesi-sesi kehidupan, tak lupa limpahan karunia serta petunjuk sehingga Skripsi dengan judul “pengaruh model pembelajaran *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III MI Daarul Ma'arif Kecamatan Natar Lampung Selatan 2019/2020” dapat terselesaikan, mudah-mudahan dapat menambah wawasan serta bekal kita di dunia maupun di Akhirat. Saholawat beriring salam tidak lupa kita curahkan kepada jujungan kita nabi besar Muhammad SAW yang dimana semoga kita diakui sebagai umatnya dan semoganya kita akan mendapatkan safaatnya diyaumill akhirnanti Aamiin yaroballalamin.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaian skripsi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

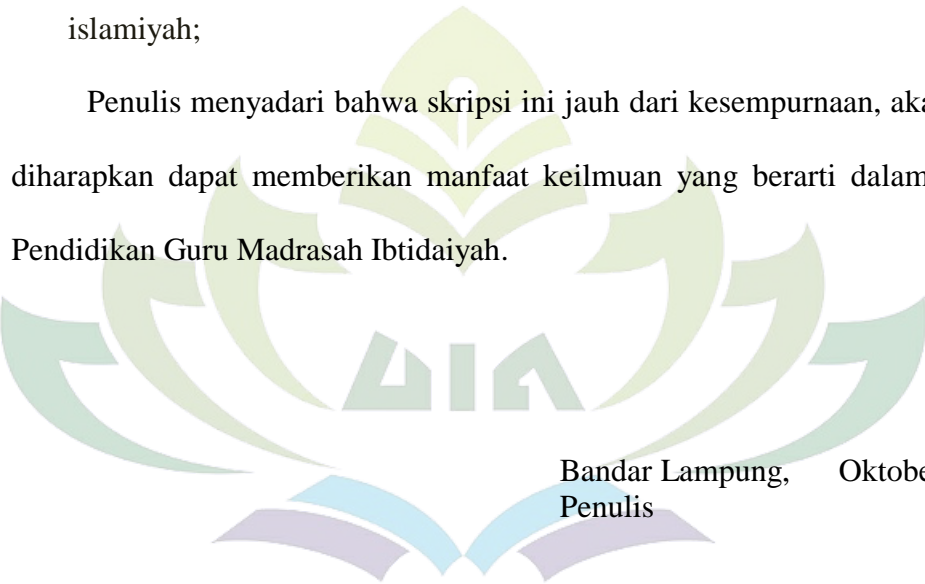
1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama

- menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. terima kasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat;
3. Nurul Hidayah M.Pd, selaku sekretaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan Ilmu Pengetahuan selama menuntut Ilmu di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Terima kasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat;
 4. Prof. Dr. Syarifudin Basyar, MA, selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini;
 5. Ida Fiteriani, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud skripsi ini seperti yang diharapkan;
 6. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Raden Intan Lampung. Terima kasih atas ilmu yang sangat bermanfaat;
 7. Ahmad Zaki,Lc. yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
 8. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2014 khususnya kelas D, yang selalu saling mendukung dan menguatkan satu sama lain memberikan informasi dan sudah menjadi seperti keluarga selama ini, telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan hingga pada akhir penyusunan skripsi kita masih berproses dan saling mendukung satu sama lain. Semoga kita selalu terjaga

silaturahmiya terima kasih atas doa dan bantuan serta motivasi kalian selama ini;

9. Sahabat-sahabat, yang selalu menemani sepanjang perjuangan susah senang bersama, Desi Riskayanti, Ikhasan Muhazir, Nika Maroya, Yogi Ardianto, semoga persaudaraan ini senantiasa terjaga;
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga kita selalu terkait dalam ukhuwa islamiyah;

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, akan tetapi diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan yang berarti dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.



Bandar Lampung, Oktober 2019
Penulis

Nastiono
NPM. 1411100230

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran	12
1. Pengertian Model Pembelajaran	12
2. Pengertian Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	13
3. Landasan Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	16
4. Langkah-Langkah Pembelajaran Quantum	18
5. Kelemahan Pembelajaran Quantum.....	20
6. Kelebihan Pembelajaran Quantum.....	21
B. Lingkaran Milenium	21
1. Pengertian Lingkaran Milenium	21
2. Kelebihan dan Kekurangan Lingkaran Milenium	22
3. Langkah-langkah Membuat Lingkaran Milenium.....	22
4. Belajar dengan Lingkaran Milenium	23
C. Pembelajaran Matematika MI/SD	26
D. Kurikulum Matematika Kelas III.....	31
E. Hasil Belajar	32
1. Pengertian Hasil Belajar	32
2. Hasil Belajar Ranah kognitif.....	37
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	38
F. Penelitian Yang Relevan.....	43
G. Kerangka Berpikir.....	43
H. Hipotesis Penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Variabel Penelitian.....	49
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sempel.....	49
D. Waktu dan Tempat Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Analisis Instrumen Penelitian	51
G. Kisi-kisi Instrumen	52
H. Uji Coba Instrumen.....	54
I. Uji Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis ujicoba instrumen.....	60
1. Uji Validitas	60
2. Uji Reabilitas	61
3. Uji Tingkat Kesukaran	62
4. Uji Daya Beda	63
5. Analisis Pengecoh	64
6. Uji Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	65
B. Uji Analisis Data.....	69
1. Uji Normalitas.....	69
2. Uji Homogenitas	70
3. Uji Hipotesis (Uji T)	71
C. Pembahasan	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel:	Halaman
1. Daftar Nilai Kumulatif Peserta Didik kelas III a dan III b mata Pelajaran Matematika MI Daarul Ma'arif Sebelum Penelitian.....	4
2. Kurikulum Matematika Kelas III.....	32
3. Sampel Penelitian Kelas III MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan.....	50
4. Kisi-kisi Instrumen Soal Prettes.....	53
5. Kisi-kisi Instrumen Soal Postes.....	52
6. Indeks Taraf Kesukaran Soal.....	55
7. Indeks Daya Beda.....	56
8. Validitas Butir Soal Prettes.....	60
9. Validitas Butir Soal Postes.....	61
10. Hasil Uji Reliabelitas Prettes.....	61
11. Hasil Uji Reliabelitas Postes.....	62
12. Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Prettes.....	62
13. Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Postes.....	63
14. Analisi Daya Beda Soal Prettes.....	63
15. Analisi Daya Beda Soal Postes.....	64
16. Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh Butir Soal Prettes.....	64
17. Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh Butir Soal Postes.....	65
18. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen Prettes.....	66
19. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen Postes.....	67
20. Hasil Uji Normalitas Prettes.....	69

21. Hasil Uji Normalitas Postes.....	69
22. Hasil Uji Homogenitas Prettes.....	70
23. Hasil Uji Homogenitas Postes.....	71
24. Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Pesetra Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar:	Halaman
1. Lingkaran Milenium Pecahan 1.....	23
2. Lingkaran Milenium Pecahan $\frac{1}{2}$	24
3. Lingkaran Milenium Pecahan $\frac{1}{4}$	24
4. Kerangka Berfikir.....	45



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sampai akhir hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil bagi setiap kelompok manusia bisa berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan bagi bangsa Indonesia saat ini adalah suatu kebutuhan yang harus dikembangkan sejalan dengan pembangunan secara bertahap. Sesuai undang-undang dasar nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan pendidikan merupakan suatu tindakan sadar dan terprogram yang dilakukan untuk memperoleh suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan undang-undang diatas dijelaskan bahwa pendidikan nasional merupakan suatu usaha yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik yang diharapkan mampu meningkatkan sumber daya manusia yang baik (SDM) melalui pendidikan, oleh karena itu sangat penting dipahami bahwa pentingnya pendidikan untuk manusia.

Sebagaimana telah Allah SWT firman dalam Al-Quran surat Al-Mujadilah ayat 11 tentang pentingnya ilmu pengetahuan.

قَدْ سَمِعَ اللَّهُ قَوْلَ الَّتِي تُجَدِّدُكَ فِي زَوْجِهَا وَتَشْتَكَِي إِلَى اللَّهِ وَاللَّهُ يَسْمَعُ
تَحَاوُرَكُمَا إِنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ بَصِيرٌ ۝۱

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Q.S Al- Mujadillah:11)*

Senada dengan firman Allah tersebut, Allah SWT menjelaskan bahwa pengetahuan pada diri seorang muslim adalah alat untuk mendapatkan derajat kemuliaan disisi-NYA dan di sisi manusia, sehingga sebagai seorang muslim yang beriman dan memiliki pedoman hidup yaitu Al-Quran akan menjadikan pengetahuan sebagai kebutuhan dasar untuk menjadi lebih baik.

Negara yang masih berkembang tentunya memerlukan SDM yang baik untuk memajukan negaranya. Indonesia merupakan salah satu negara yang masih berkembang sehingga membutuhkan sumber daya manusia yang baik, memiliki intelektualitas, berakhlak, memiliki daya saing dengan negara lain. Sesuai undang-undang no 20 tahun 2003 dan al-mujadilah setiap warga negara indonesia diwajibkan menempu pendidikan untuk membentuk generasi yang diharapkan dan memiliki mutu yang tinggi.

Pendidikan merupakan wadah yang sangat penting untuk membentuk atau menciptakan sumber daya yang memiliki mutu tinggi. Adapun faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan adalah proses belajar mengajar yang berlangsung. Pembelajaran dianggap suatu proses yang rumit karena tidak hanya guru mentrasfer informasi atau ilmu kepada peserta didik

akan tetapi melalui beberapa tahap untuk memperoleh hasil yang baik, salah satunya pembelajaran matematika.

Tenaga pengajar merupakan komponen yang sangat penting dan berpengaruh pada setiap proses pembelajaran. Seorang tenaga pengajar yang profesional merupakan penentu arah dari setiap proses dan hasil pembelajaran. dengan pengaktualisasian guru secara penuh dan baik di harapkan dapat memperoleh hasil yang baik.¹ Berkaitan dengan tugas guru, seperti yang dijelaskan dalam firman Allah Q.S. Al-Kahfi Ayat 66, dibawah ini :

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا ۖ ٦٦

Artinya : *Musa Berkata kepada Khidir "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"* (Q.S. Al-Kahfi: 66).²

Sesuai firman Allah di atas yang memiliki kandungan sebagai tenaga pengajar harus mampu memberikan arahan dan membimbing serta memecahkan masalah-masalah yang ada didalam proses pembelajaran agar setiap proses belajar mengajar siswa dapat menyenangkan sehingga dapat berpotensi menghasilkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Daarul Ma'arif yang berobyek pada kelas III (tiga) masih dijumpai pembelajaran yang bersifat konvensional seperti: ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2014, h.19)

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Surabaya: Karya Agung, 2014, h.401).

Diinterpretasikan dari sudut peserta didik, di ketahui bahwa proses pembelajaran belum optimal sehingga peserta didik pada umumnya kurang menerima atau merespon informasi yang di sampaikan oleh tenaga pengajar (guru). Ada juga sebagian peserta didik yang kurang memperhatikan guru menyampaikan materi pembelajaran karna menganggap kurang menarik sehingga membuat jenuh dan membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal dilihat dari sebagian banyak siswa atau peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sesuai dengan tabel berikut:

Tabel I
Daftar Nilai komulatif Peserta Didik Kelas III a dan III b
Matapelajaran Matematika MI Daarul Ma'arif Tahun Ajaran 2018/2019.

Interval	Frekuensi	KKM	Persentase (%)	Ketuntasan
80-84	7	70	17,5%	Tuntas
75-79	6	70	7,5%	Tuntas
70-74	5	70	7,5%	Tuntas
65-69	4	70	12,5%	Tuntas
60-64	8	70	30,0%	Tidak tuntas
55-59	10	70	25,0%	Tidak tuntas
	Σ 40		100 %	

Sumber data : Daftar Nilai Kelas III a dan III b MI Daarul Ma'arif³

Berdasarkan data tabel di atas dapat di lihat bahwa ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) MI Daarul Ma'arif adalah 40. Siswa yang nilainya mencapai KKM berjumlah 18 siswa (45%), sedangkan yang masih di bawah KKM berjumlah 22 siswa (55%). Memahami keadaan tersebut, sebagai seorang tenaga pengajar harus memiliki kreatifitas dalam mengajar sehingga peserta didik tidak bosan dengan suasana belajar mengajar. Pembelajaran tidak hanya

³ Dokumentasi Hasil Belajar Peserta Didik, MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan.

fokus pada guru menyampaikan materi ajar kepada siswa, pembelajaran harus terfokus kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan pengalaman yang mereka alami.

Dengan menggunakan pembelajaran yang aktif dan kreatif diharapkan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan demikian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan tentulah tidak mudah diperlukannya strategi, model, atau metode pembelajaran yang dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik sehingga diminati dengan demikian hasil belajar peserta didik tidak dikhawatirkan.⁴ Dengan demikian dapat di ambil kesimpulan untuk mendapatkan pembelajaran yang baik perlu adanya metode, strategi, atau pun model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *koperatif learning*. Diantara beragam model pembelajaran penulis tertarik menggunakan model pembelajaran *quantum learning*. Dalam pembelajaran *quantum learning* peserta didik di bentuk dalam beberapa kelompok yang di ambil secara *random* sehingga interaksi tidak terjalin hanya dengan teman sebangku saja. Kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan yang mengarah pada ranah konitif, dan pembelajaran tidak selalu terpusat pada guru.

Sesuai dengan literatur yang ada pada pembelajar *quantum learning* dapat di analisa bahwa setiap peserta didik diharapkan lebih banyak bekerja

⁴ Happy Komikesari, *Peningkatan Ketrampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooreratif Tipe Student Team Achievment Division*, Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol 01, Nomer 1, Juni 2016,h.16.

dari pada mendengarkan materi. Hadirnya pembelajaran *quantum learning* di harapkan dapat merubah gaya belajar peserta didik yang pasif menjadi aktif, sehingga pembelajaran matematika yang menjadi momok menakutkan berubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Selain itu pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengalami secara langsung proses penrasferan ilmu pengetahuan yang berupa masalah, menemukan jawaban secara mandiri dari masalah yang dihadapinya sesuai kopetensi yang di harapkan. Model pembelajaran quantum mencakup petunjuk secara sepesifik untuk menciptakan lingkungan belajar efektif, merancang pembelajaran, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar.⁵

Prinsip dari model pembelajaran *quantum learning* ialah setiap peserta didik memiliki kesempatan berbicara, memiliki tujuan, sesuai dengan pengalaman siswa sebelum memberi nama, memberikan apresiasi setiap hasil usaha peserta didik, setiap yang bermanfaat dari yang di pelajari layak untuk dirayakan. Semuanya bertujuan, segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran pasti memiliki tujuan. Proses pembelajaran yang paling baik dapat tercipta ketika peserta didik sudah menerima informasi sebelum memberi nama yang mereka pelajari. Suatu hal kecil apapun yang telah dilakukan siswa tentang mengenai pembelajaran maka dianggap penting dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Apabila layak dipelajari maka layak pula dirayakan, perayaan merupakan ungkapan kegembiraan dari hasil belajar yang

⁵ Wiji Astuti, *Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan*, Jurnal Riset dan Konseptual Vol.2, Nomor 2, mei 2017, h. 126

telah dilakukan dan diperoleh yang merupakan umpan baik yang positif. Perinsip ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan.

Dalam pembelajaran di kelas quantum learning memiliki kerangka rancangan yang di kenal dengan “TANDUR” yang merupakan akronim dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Adapun penjabarannya meliputi: tumbuhkan minat peserta didik dengan cara memberikan apersepsi yang cukup sehingga kegiatan awal memotivasi siswa untuk belajar,⁶ alami setiap percobaan atau proses pembelajaran siswa secara mandiri melalui pembuktian, namai setiap konsep dengan kata kunci atau sandi yang dapat memudahkan untuk mengingat, demonstrasikan merupakan pengkonkritan benda yang di pelajari atau yang sedang di jelaskan sehingga mudah di pahami siswa, ulangi merupakan cara yang harus dilakukan agar siswa benar-benar kuat dalam mengingat pelajaran yang diberikan, rayakan setiap pembelajaran yang telah dilakukan menandakan selesainya pembelajaran dengan menghormati setiap usaha yang peserta didik lakukan dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan alasan-alasan dan asumsi di atas penulis berusaha mengetahui secara nyata apakah model pembelajaran *quantum learning* dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sehingga penulis ingin mengetahui apakah ada “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning*

⁶ Agus Supramono, *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teacing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD YPS Lawawu Kecamatan Nuha Kabupaten Lawu Timur*, Jurnal Nalar Pendidikan, Vol.4, Nomor 2, Jul-Des 2016.h. 81.

⁷ Soharsimi aris, *68 Model-Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2014*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, Cet. Ke-1, 2014).h.139.

Menggunakan Mainan Lingkaran Milenium Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Kelas III MI Daarul Maarif Tahun Ajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar matematika kelas III MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan.
2. Kurangnya partisipasi atau respon siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi monoton dan pasif.
3. Pendidik menggunakan media pembelajaran yang sifatnya apa adanya misal seperti buku dan pemanfaatan papan tulis
4. Dalam proses pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik cenderung pasif.
5. Media yang digunakan pun kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar dan sesuai dengan yang di harapkan, maka penulis hanya membatasi pada:

1. Model pembelajaran yang di gunakan ialah model *quantum learning* sebagai subjeknya dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas III MI Daarul Ma'arif.
2. Hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Matematika yang pengukurannya pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh model pembelajaran *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III semester genap MI Daarul Ma’arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2019/2020”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Guna mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* menggunakan mainan lingkaran milenium terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III MI Daarul Ma’arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2019/2020.
2. Mengetahui hasil nilai rata-rata siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *quantum learning* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas III MI Daarul Ma’arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini di harapkan dapat bernfaat untuk ranah pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teorotis penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan terutama yang berhubungan pendidikan

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan juga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada ranah kognitif pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

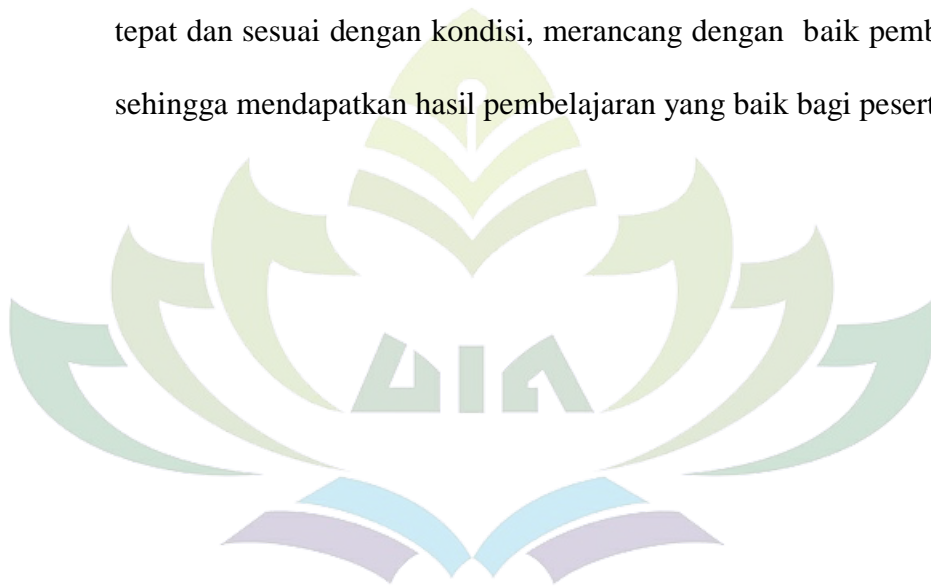
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru untung mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, yang menekankan pada efektifitas belajar peserta didik serta memberikan infirmasi mengenai model pembelajaran *quantum learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran di MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini nanti di harapkan dapat memberikan wawasan sebagai sarana mengembangkan pengetahuan mengenai model pembelajaran serta penggunaan media yang tepat dan baik. Selian itu juga berhadap dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen, wawasan, pengetahuan sebagi bekal sebagai calon guru yang profesional. Terutama dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi, merancang dengan baik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang baik bagi peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weli berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain.¹ Pendapat lain dikemukakan oleh Soekamto yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.²

Menurut Dahlan model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya. Tiap model mengajar yang dipilih haruslah mengungkapkan sebagai realitas yang sesuai dengan situasi kelas dan macam pandangan hidup yang di hasilkan dari kerjasama guru dan peserta didik.³

¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, (Bandung: PT Rajagrafindo Perasada, Cet. Ke-6, 2014), h.133.

² Ngilimun, *Strategi Pembelajaran dan Model pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, Cet. Ke-3, 2014). H. 8.

³ Ade Cucu Hermawan, 'Penerapan Model Quantum Teaching Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III B SDN Bayangkara Yogyakarta'. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol.6, Nomor 8, Tahun 2017. h. 796.

Berdasarkan beberapa pendapat pengertian model pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Selanjutnya, dalam satu model pembelajaran bisa terdiri beberapa metode.

Model pembelajaran bisa juga di artikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang di lakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang di gunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran.

Model pembelajaran yang baik dan tepat adalah model pembelajaran yang di terapkan pada pembelajaran bahan kajian atau pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu dan dana yang tidak begitu banyak serta peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal.

Banyak sekali model-model pembelajaran yang sebenarnya dapat diterapkan dan dipakai dalam pembelajaran di kelas, karna model pembelajaran banyak sekali, jadi seseorang guru dapat memilih salah satu model pembelajaran yang tepat sehingga bisa membuat pelajaran menjadi nyaman dan apa yang menjadi tujuan dapat tersampaikan. Salah satu model yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran *quantum learning*.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Quantum learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. *Quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum learning* pertama kali digunakan di *supercamp* (de portter). *Supercamp* menggunakan pola pembelajaran menggabungkan rasa percaya diri, ketrampilan belajar, dan ketrampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan.

Quantum ialah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya.⁴ *Quantum learning* ialah pengajaran yang dapat mengubah suasana belajar yang menyenangkan serta mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.⁵

Quantum learning merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang di dalam dan sekitar momen belajar atau suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untuk mendesain suatu proses belajar yang menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik.

⁴ Trimo Saputro, Sri Latifah, 'Efektivitas Metode Pembelajaran *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas X MA Nurul Islam Gunung Sari Ulubelu Tanggamus', *Jurnal Of Science & Matematic Education*, Vol.1, Nomor 2, Juli 2018.h.31.

⁵ Feri Tirtoni, 'Penerapan Metode *Quantum Learning* Berkarakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Siswa Kelas VI A SD Al-Falah Tropod', *Jurnal Pedagogia*, Vol.4, Nomor.2, Agustus 2015.h.162.

Quantum learning ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat.⁶ Beberapa teknik yang dikemukakan merupakan teknik meningkatkan kemampuan diri yang sudah populer dan umum digunakan. Namun, Bobbi DePorter mengembangkan teknik-teknik yang sasaran akhirnya ditujukan untuk membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan dan perubahan realitas (yang terkait dengan sifat jurnalisme).

Quantum learning merupakan perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya. Dan juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Dengan demikian, *quantum learning* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Quantum learning merupakan penerapan cara belajar baru yang lebih melihat kemampuan siswa berdasarkan kelebihan atau kecerdasan yang dimilikinya. *Quantum* berarti percepatan atau lompatan. Kerangka pemikiran yang dibangun oleh ciri pembelajaran *quantum learning* ini adalah adanya sikap positif yang dibangun dalam diri siswa, dengan meyakinkan siswa bahwa setiap manusia mempunyai kekuatan pikiran yang tidak terbatas.

Dalam *quantum learning* guru sebagai pengajar tidak hanya memberikan bahan ajar, tetapi juga memberikan motivasi kepada siswanya, sehingga siswa merasa bersemangat dan timbul kepercayaan dirinya untuk

⁶ Zainal Arifin Dkk, *Pengaruh Model Quantum Learning Disertai Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa di SMA Negeri Kalisati*, Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.4, Nomor 4, Maret 2016.h.370.

belajar lebih giat dan dapat melakukan hal-hal positif sesuai dengan tipe kecerdasan yang dimilikinya. Cara belajar yang diberikan kepada siswa pun harus menarik dan bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran. Disamping itu, lingkungan belajar yang nyaman juga dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif.⁷ Siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah karena lebih mudah untuk fokus kepada penyampaian guru. Oleh sebab itu, ada baiknya mengenai betapa pentingnya manfaat belajar harus disampaikan kepada peserta didik sehingga siswa tahu apa saja hal-hal positif yang ia peroleh dari belajar. Dan juga agar siswa nantinya meningkatkan kemampuan belajarnya untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, sehingga akan timbul pilihan hidup yang lebih banyak, maka akhirnya akan timbul rasa percaya diri yang menjadi kekuatan pribadinya. Untuk menciptakan rasa percaya diri tersebut dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah, yaitu setiap selesai atau berhasil mengerjakan suatu tugas, kita bisa merayakannya. Karena perayaan memberikan perasaan keberhasilan, kesempurnaan, kepercayaan diri, dan motivasi untuk langkah berikutnya. Selain faktor internal tersebut, faktor eksternal sangat diperlukan guna menunjang motivasi belajar seorang siswa.

Dalam hal ini penataan ruang belajar sangat berpengaruh kenyamanan belajar siswa. Penataan lingkungan belajar meliputi perabotan, pencahayaan, musik, alat bantu visual, penempatan, temperature, tanaman, kenyamanan yang diciptakan oleh siswa maupun guru, dan suasana hati yang timbul dari

⁷ Ni Putu Intan Pratiwi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V, E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa, Vol.5, Nomor 2, Tahun 2017.h.3.

semuanya itu. Kondisi belajar yang menyenangkan dapat juga dilakukan di rumah, misalnya belajar sambil mendengarkan musik. Keuntungan yang diperoleh dari hal ini yaitu denyut nadi dan tekanan darah menjadi turun dan gelombang otak menjadi lambat sehingga kita akan merasa tenang dan rileks.

3. Landasan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Landasan yang paling utama pembelajaran *quantum* adalah membawa peserta ke dunia pendidik sehingga mengisyaratkan pentingnya seorang pendidik memasuki dunia kehidupan peserta didik sebagai langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran. Memahami dunia dan kehidupan anak merupakan lisensi bagi para pendidik untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan peserta didik dalam meraih hasil belajar yang optimal.

Perinsip-prinsip dalam pembelajaran quantum antara lain:

- a. Segalanya berbicara; hal ini mengandung arti baik lingkungan sekolah atau kelas, sampai bahasa tubuh guru; dari lembar kerja yang di bagikan guru kepada peserta didik sampai rencana pembelajaran semuanya mencerminkan pembelajaran. Guru merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga membawa pesan-pesan belajar bagi peserta didik.⁸
- b. Segalanya bertujuan; semua yang terjadi dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas dan terkontrol sehingga bermakna bagi peserta didik. Segala fasilitas yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu untuk membantu peserta didik dalam perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁸ Ari Yuniarti, Asobandi, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*, Jurnal Pendidikan Mnagemen Perkantoran, Vol. 1, Nomor 1, Agustus 2016.h.14.

- c. Pengalaman sbelum pemberian nama; proses pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika siswa mengalami sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Sehingga pengetahuan siswa terangsang untuk mengetahui apa yang mereka belum ketahui.
- d. Mengakui setiap usaha; semua usaha yang telah dilakukan peserta didik harus memperoleh pengakuan guru dan peserta didik lainnya. Pengakuan ini sangat penting agar peserta didik berani melangkah ke pembelajaran berikutnya. Dalam pembelajaran quantum tidak dikenal kata “gagal” yang ada hanya hasil dan umpan balik. Setiap hasil adalah prestasi dan masing-masing akan menjadi umpan balik demi pencapaian hasil yang tepat.
- e. Merayakan keberhasilan; setiap yang layak di pelajari maka layak pula di rayakan keberhasilannya. Pernyataan ini merupakan umpan balik dan motivasi kepada peserta didik.⁹

4. Langkah-langkah Pembelajaran *Quantum Learning*

Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep quantum learning adalah sebagai berikut :

- a. Kekuatan Ambak (Motivasi)

Motivasi memiliki peran yang begitu penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran *quantum learning* terutama yang mengarah pada kesiapan mental siswa atau peserta didik sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pemberian motivasi ini diharapkan siswa atau peserta

⁹ Shoimin Aris, *68 Model-Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2014*, (Yogyakarta:Ar-ruz Media),h.141.

didik dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat dari setiap peristiwa yang di lalunya.

b. Penataan Ruang Belajar

Setiap proses belajar mengajar di perlukannya suasana tempat aman dan nyaman agar kelangsungan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik tanpa ada gangguan. Suasana seperti ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar sehingga materi dalam proses belajar mengajar dapat di serap dengan baik sehingga dapat pula mencegah suasana yang membosankan.

c. Memupuk Sikap Juara

Dalam proses belajar mengajar hendaknya guru tidak segan memberikan pujian kepada peserta didik yang berhasil dalam proses belajar serta tidak mencemooh siswa yang belum mampu menerima dengan baik materi yang di sampaikan. Sikap ini sangat penting juga karena membangkitkan gairah belajar dan siswa atau peserta didik merasa di hargai.

d. Membebaskan Gaya Belajar

Ada beberapa gaya yang dimiliki oleh siswa gaya belajar antara lain: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning* guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar siswa dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.

e. Membiasakan Mencatat

Belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktifitas kreasi ketika siswa hanya bisa menerima, melainkan dapat mengungkapkan kembali apa yang diperoleh menggunakan bahasa hidup dengan cara dan menggunakan ungkapan

sesuai gaya belajar siswa sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

f. Membiasakan Membaca

Aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Dengan membaca siswa dapat meningkatkan perbendaharaan kata, pemahaman, kemampuan, wawasan, dan daya ingatnya. Hendaknya guru membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran ataupun buku yang lain.

g. Menjadikan Anak Lebih Kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Siswa yang kreatif memungkinkan memunculkan ide-ide segar dalam belajarnya.

h. Melatih Kekuatan Memori

Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang terbaik.

Quantum learning sebagai salah satu metode belajar yang dapat memadukan sebagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi belajar pada diri siswa sehingga secara langsung dapat mempengaruhi proses belajar mereka. *Metode quantum learning* dengan teknik peta pikiran (*mind Mapping*) dan simulasi, misalnya, memiliki manfaat yang sangat baik untuk meningkatkan potensi akademis (prestasi belajar) maupun potensi kreatif dalam diri siswa.

5. Kelemahan Pembelajaran *Quantum Learning*

Adapun kelemahan yang terdapat dalam metode *quantum learning* antara lain:

- a. Memerlukan dan menuntut keahlian dan ketrampilan khusus guru;
- b. Memerlukan perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik;
- c. tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan peralatan yang dibutuhkan dalam persaratan dalam pembelajaran *quantum learning*, selain itu juga pembelajaran *quantum* memerlukan situasi dan kondisi serta yang lebih banyak.

6. Kelebihan Pembelajaran *Quantum Learning*

Adapun kelebihan dari pembelajaran *quantum learning* antara lain: a) dapat membimbing peserta didik dalam pemikiran yang sama secara keseluruhannya; b) proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan; c) pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa; d) siswa dirangsang aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya mandiri.¹⁰

B. Lingkaran Milenium

1. Pengertian Lingkaran Milenium

Lingkaran milenium merupakan permainan yang menggunakan lingkaran. secara sederhana permainan ini digunakan untuk mempermudah

¹⁰ *Ibid*,h.145-146.

peserta didik memahami pecahan dengan cara menyenangkan. media lingkaran ini merupakan media yang diciptakan oleh Ir. Agus Nggermanto, medianya sederhana dan mudah membuatnya akan tetapi banyak manfaat. media ini mengandung unsur permainan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik tingkat dasar. sesuai dengan namanya, media ini berupa lingkaran. media ini dibuat dengan menyiapkan ketrans karton dengan memotongnya dengan bentuk lingkaran yang berdiameter seperti mangkuk dan piring.¹¹ kemudian ditempel dengan kertas beraneka warna untuk memudahkan siswa dalam menyusun potongan-potongan bagian lingkaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Lingkaran Milenium

media ini memiliki kelebihan, antara lain:

memudahkan peserta didik memahami bilangan pecahan

- a. memudahkan peserta didik membandingkan dua pecahan tanpa menghitung
- b. dapat digunakan dalam materi penjumlahan maupun pengurangan bilangan pecahan
- c. dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik
- d. dapat membuat pengalaman belajar peserta didik
- e. dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik

adapun kelemahan dari media ini ialah:

- a. belum bisa digunakan pada oprasi perkalian dan pembagian

¹¹ Agus Nggermanto, *Lingkaran Milenium Paman APIQ* (Bandung: Graha Mulia Utama,2014. h.1.

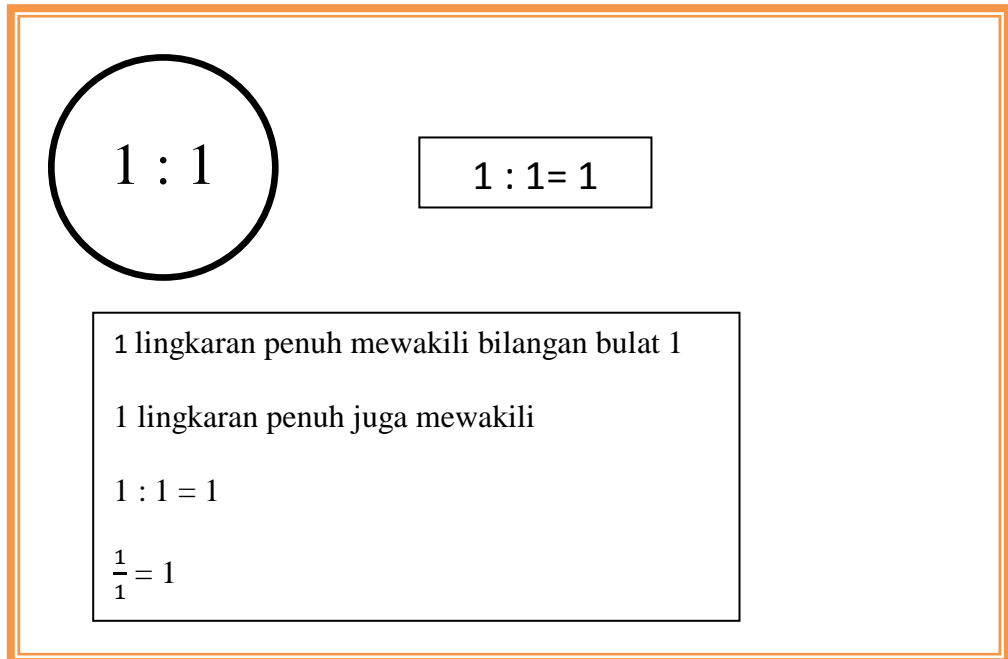
- b. belum dikreasikan dengan berbagai gambar yang dapat memacu pembelajaran secara konseptual.

3. Langkah-langkah Membuat Lingkaran Milenium

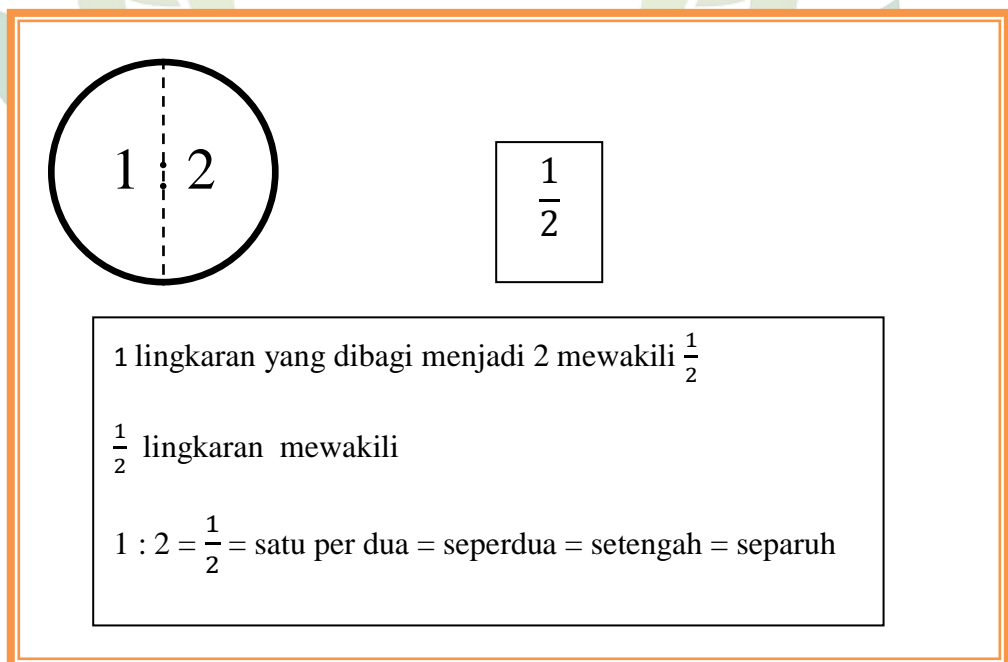
Adapun cara membuat lingkaran Milenium, yakni menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti, kertas karton, kertas beraneka warna, perekat/ double tape, gunting, penggaris, jangka, busur dan pensil. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu membuat lingkaran pada kertas karton dan kertas warna dengan diameter 7 cm. Selanjutnya memotong gambar yang telah dibuat, menempelkan potongan kertas warna pada potongan kertas karton. Setelah itu, membuat garis bagi pada lingkaran sesuai jumlah bagian yang diinginkan. Kemudian memotong gambar yang telah dibuat sehingga menjadi potongan bagian yang diinginkan. Hal yang sama dilakukan hingga diperoleh mulai satu bagian utuh hingga $\frac{1}{10}$ bagian. Setiap lingkaran yang mewakili bilangan pecahan dibuat dengan berbagai warna sehingga memudahkan siswa dalam menyusun potongan-potongan menjadi lingkaran yang utuh.

4. Belajar dengan Lingkaran Milenium

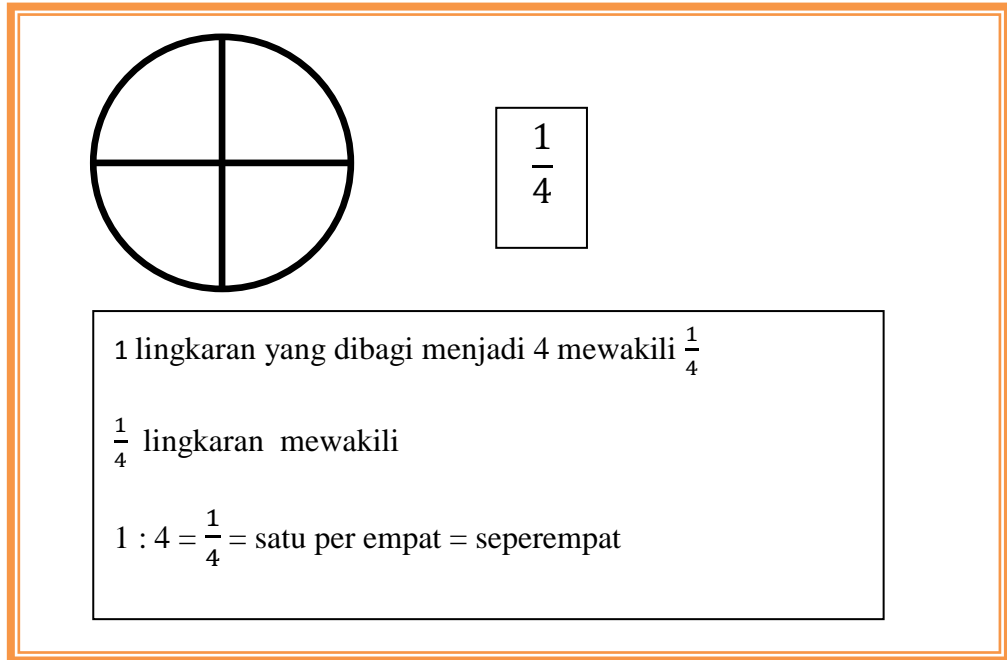
Ilustrasi permainan lingkaran milenium untuk mengenal pecahan secara sederhana dan mudah di pahami oleh peserta didik tingkat dasar. Ilustrasi yang di buat menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik tingkat dasar yang memiliki konsep berfikir konkrit sehingga dapat di pahami dengan mudah, pada tahap ini peserta didik di minta memperhatikan sebuah gambar penjelasan, sebagai berikut:



Gambar 1.
Lingkaran milenium pecahan 1



Gambar 2.
Lingkaran milenium pecahan $\frac{1}{2}$



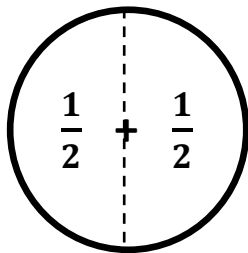
Gambar 3.

Lingkaran milenium pecahan $\frac{1}{4}$

Setelah mengenal konsep pecahan, berikutnya kita sedikit bermain-main dengan operasi penjumlahan sederhana sebagai berikut:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \dots ?$$

Mari kita lihat gambarnya



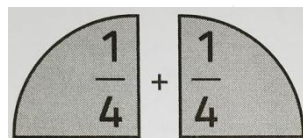
Bila di gabungkan maka menjadi satu buah lingkaran utuh, jadi kita dapat menyimpulkan bahwa

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$$

Mari kita coba dengan soal yang berbeda:

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \dots ?$$

Mari kita perhatikan gambarnya sebagai berikut:



Bila kita gabungkan maka akan nampak setengah lingkaran, sehingga dapat di simpulkan bahwa

$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$$

C. Pembelajaran Matematika MI

Pembelajaran matematika di MI pada dasarnya adalah kegiatan. Pada siswa MI, matematika adalah kegiatan konkret. Siswa MI belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau Perencanaan mengajar secara matang. Agar pembelajaran Siswa MI bisa menyenangkan. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru

sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dikhawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Pelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk “dibimbing” dan “menemukan kembali” matematika dengan melakukannya. Oleh karena itu seorang guru harus mengetahui langkah-langkah pembelajarannya agar penyampaian sistematis. Seperti yang disampaikan oleh Zulkardi langkah-langkah pembelajaran matematika realistik:

1. Persiapan, Selain menyiapkan masalah kontekstual, guru harus memahami masalah dan memiliki berbagai macam strategi yang mungkin akan ditempuh siswa dalam menyelesaikannya.
2. Pembukaan, pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan kepada masalah dari dunia nyata. Kemudian siswa diminta untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara mereka sendiri.
3. Proses Pembelajaran, siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengalamannya, dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Kemudian setiap siswa atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan siswa atau kelompok lain dan

siswa atau kelompok lain memberi tanggapan terhadap hasil kerja siswa atau kelompok penyaji. Guru mengamati jalannya diskusi kelas dan memberi tanggapan sambil mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik serta menemukan prinsip bersifat lebih umum.

4. Penutup, setelah mencapai kesepakatan tentang strategi terbaik melalui diskusi kelas, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pertemuan siswa harus mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk matematika formal.

Moerland Dalam matematika realistik terdiri dari 4 langkah, yaitu matematika konkret, model konkret, matematika model formal dan matematika formal. Dimana membelajarkan matematika melalui hal-hal nyata yang ada di kehidupan kita sehari-hari. Dari hal-hal nyata tersebut kita dapat menemukan permasalahan matematikanya, lalu kita mulai memodelkan permasalahan tersebut. Selanjutnya kita mulai menggunakan notasi-notasi matematika, mengkonsepkan permasalahan tersebut secara matematika sampai akhirnya memodelkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut secara formal. Dengan demikian konsep pembelajaran matematika akan lebih mengena dalam diri peserta didik.

Cakupan matematika sebagai satu mata pelajaran memang sangat luas. Kemampuan matematika bukan hanya sekedar kemampuan menghitung atau menggunakan rumus, akan tetapi mencakup beberapa kompetensi yang menjadikan siswa tersebut mampu memahami tentang konsep dasar matematika. Sebagaimana diuraikan oleh Katagiri mengenai berpikir

matematika yang meliputi tiga aspek yakni: (1) sikap matematika, (2) metode pemikirkan matematika, dan (3) konten matematika. Untuk dapat mempelajari matematika dengan baik sangat dibutuhkan kemampuan bahasa. Kemampuan berbahasa ini sangat berperan dalam proses memahami soal dan alur logika pikir dalam matematika. Selain itu, imajinasi dan kreativitas siswa juga sangat diperlukan dalam mempelajari matematika. Hal inilah yang memungkinkan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa agar terkondisikan dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar matematika yang optimal.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, guru MI perlu memahami bagaimana karakteristik matematika. selain itu guru MI perlu juga mengetahui taraf perkembangan siswa MI sehingga mereka dapat mengajarkan matematika MI secara baik dengan mempertimbangkan karakteristik matematika.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran matematika di kelas III MI merupakan suatu kegiatan yang memberikan kepada siswa untuk dibimbing dan menemukan kembali matematika dengan melakukannya. Pembelajaran matematika di kelas III MI harus sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Oleh karena itu pembelajaran matematika di kelas III MI bersifat pembelajaran realistik. Di dalam pembelajaran realistik guru perlu menyiapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III MI. Selain itu

guru perlu menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar siswa. Sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran. Pembelajaran matematika di MI memiliki tujuan dan fungsi tersendiri.

Menurut Hudoyo fungsi dari pembelajaran matematika di MI adalah untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol itu penting untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan. Simbolisasi menjamin adanya komunikasi dan mampu memberikan keterangan untuk membentuk suatu konsep baru. Konsep baru terbentuk karena adanya pemahaman terhadap konsep sebelumnya, sehingga matematika itu konsep-konsepnya tersusun secara hirarkis. Dengan demikian simbol-simbol itu dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide secara efektif dan efisien. Agar simbol-simbol itu berarti, kita harus memahami ide yang terkandung di dalam simbol tersebut.

Lenterak menyatakan ada beberapa tujuan pembelajaran matematika di MI. Tujuan tersebut antara lain (1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif; (2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (3) Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung

dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah dan (5) membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

Berdasarkan paparan di atas pembelajaran matematika di kelas III MI Memiliki tujuan dan fungsi. Fungsi tersebut yaitu untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam membandingkan pecahan sederhana melalui simbol-simbol yang tertulis pada media kartu pecahan. Selain itu tujuan pembelajaran matematika di kelas III MI antara lain Menambah dan mengembangkan ketrampilan membandingkan dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah.

Pada dasarnya, tugas utama seorang guru matematika adalah membantu siswanya mendapatkan informasi, ide-ide, keterampilan-keterampilan, nilai-nilai, dan cara-cara berpikir serta cara-cara mengemukakan pendapat.

Namun tugas yang paling utama dari para guru matematika di MI adalah membimbing para siswa tentang bagaimana belajar yang sesungguhnya serta bagaimana belajar memecahkan masalah sehingga hal-hal tersebut dapat digunakan di masa depan mereka, di saat mereka sudah meninggalkan bangku sekolah lalu terjun ke lapangan-lapangan kerja yang sesuai, sebagaimana dinyatakan Joyce Dkk berikut:

" ... the most important long-term outcome of instruction may be the students' increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both

because of the knowledge and skill they have acquired and because they have mastered learning process."

” hasil jangka panjang yang paling penting dari pengajaran mungkin adalah peningkatan kemampuan siswa untuk belajar lebih mudah dan efektif di masa depan, baik karena pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dan karena mereka telah menguasai proses belajar”.

D. Kurikulum Matematika Kelas III MI/SD

Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan atau sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan III khususnya pada materi pecahan sebagai berikut:

Tabel 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah	3.1 Mengenal pecahan sederhana 3.2 Membandingkan pecahan sederhana 3.3 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana
Geometri dan Pengukuran 4. Memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana	4.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya 4.2 Mengidentifikasi berbagai jenis dan besar sudut
5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah	5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹²

Belajar merupakan suatu kewajiban yang mesti dilakukan oleh setiap manusia terutama seorang muslim, sesuai hadist rasulullah: mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan di mulai dari ayunan sampai liang lahat.

Sejalan dengan hal tersebut di atas allah berfirman dalam Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya : hai orang orang yang beriman apa bila dikatakan kepadamu: "berlapang-lapanglah dalam majelis" maka lapangkanlah maka allah akan memberi kelapangan untukmu dan apa bila dikatakan "berdirilah kamu" maka berdirilah niscaya allah akan meninggikan orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.dan allah mengetahui apa yang tidak kamu ketahui. (Q.S. Al-Mujadilah :11)

Sesuai ayat diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa menuntut ilmu itu sangatlah penting bagi manusia untuk mengetahui apa yang belum tahu dan mengembangkan apa yang sudah di ketahui demi mewujudkan manusia yang manusiawi (insan Kamil). Pendidikan juga sebagai bentuk usaha mendewasakan diri serta bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain.

¹² Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 2.

Sejalan dengan yang di tegaskan Allah dalam firmanNya Quran Surat

Ar-rad ayat 11.

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ
حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ
مِنْ وَآلٍ ۱

Artinya : Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S. Ar-rad :11).¹³

Belajar itu sendiri memiliki makna suatu kegiatan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hadirnya pendidikan sebagai wadah pembentuk kepribadian dan akhlak yang lebih baik sehingga menjadi manusia yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Bukan suatu hal yang mudah untuk menjadi lebih baik, dibutuhkan usaha yang sungguh sungguh untuk menjadi pribadi yang lebih baik, allah tidak akan mengubah nasib suatu kamu kalau ia tidak merubahnya sendiri sesuai dengan usahannya masing masing tentu tak lepas dari pertolongan dan hidayah Allah.

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (surabaya: Karya Agung, 2014),h.33.

Abdurahman mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pokok pembelajaran matematika setelah mengikuti pembelajaran secara priodik di dalam kelas.¹⁴ Hasil belajar merupakan sebuah hasil pencapaian peserta didik dari setiap usaha belajar yang dilakukan dalam bentuk nilai dan angka.¹⁵ Sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian siswa atau peserta didik dari setiap tingkah laku pada proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, penilaian hasil belajar merupakan suatu yang di harapkan untuk mengetahui keberhasilan dari setiap usaha belajar yang dilakukan peserta didik apakah telah memahami atau menguasai materi yang di sampaiakn guru atau belum.

Hasil belajar merupakan sebuah nilai-nilai, kertampilan, pengertian-pengertian, tingkah laku, apresiasi atau penghargaan dan ketrampilan yang di miliki peserta didik. Yang merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar yaitu:

- a. Informasi verbal yaitu sebuah pengetahuan yang berpusat pada penguasaan bahas, secara lisan maupun tulisan. Kemampan yang bersifat spesifik dari sebuah rangsangan spesifik. Berupa kemampuan yang tidak perlu memanipulasi simbol, pemecahan maslah ataupun aturan.

¹⁴ Sambi, *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 017 Bagan Limau Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan*, Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.5, Nomor 3, 25 November 2016.h. 370.

¹⁵ Asep Jihad, Abdul Haris. *Evalusai Pembelajaran* (yogyakarta: Multi Pressindo, 2014).h.15.

- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.¹⁶

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).¹⁷ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar salah satunya adalah ranah kognitif yaitu berupa kemampuan

¹⁶ Agus Suprijono, *Coopratif Learning Teori Dan Plikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2014),h.5-6

¹⁷ *Ibid*,h. 6-7

pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menilai, menguraikan atau menjelaskan serta merencanakan.

Ranah Afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *valuing* (nilai), *responding* (respon), *organization* (organisasi), *carakterization* (karakter). Ranah psikomotor yaitu *initiatory*, *preroutine*, dan *rountinized*. Ranah psikomotorik ini mencakup pada nilai ketrampilan produktif, teknik, sosial, fisik, intelektual dan menegerial. Sedangkan menurut, Lingrend hasil dari setiap pembelajaran mencakup pada kecakapan, informasi sikap dan pengertian. Yang harus diketahui secara mendalam bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya mengarah pada satu aspek kopetensi saja. Artinya, setiap hasil belajar menurut para pakar didunia pendidikan tidak hanya mengarah pada fragmantisme atau terpisah melainkan seca keseluruhan atau komperhensif.

2. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah kognitif ialah ranah yang mengarah pada proses mental dalam pembelajaran yang meliputi paling rendah ialah pengetahuan dan yang paling tinggi ialah evaluasi. Ranah kognitif memiliki enam tingkatan yang tidak bisa dipisahkan dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai yang tertinggi ialah evaluasi, menurut S Bloom mengemukakan hasil belajar memiliki tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif (*Knowledge*)

Pengetahuan (*Knowledge*) di sini diartikan sebagai kemampuan menguasai materi, menghafal, mengingat kembali dan dapat mengulang kembali pengetahuan yang di peroleh dalam proses pembelajaran.

b. Ranah Pemahaman (*Komprehension*)

Ranah pemahaman ini yang dimaksud ialah kemampuan untuk menafsirkan, mengartikan, menerjemahkan, dan dapat menjelaskan menggunakan kemampuan sendiri atau bahasa sendiri yang lebih sederhana akan tetapi tidak mengubah maksud dan tujuan yang dicapai.

c. Ranah Penerapan (*Application*)

Penerapan ialah kemampuan yang dilakukan memecahkan masalah secara mandiri yang ada di kehidupan sehari-hari menggunakan kemampuan yang dimiliki atau di peroleh.

d. Ranah Analisa (*Analysis*)

Ranah analisa ialah mencakup kemampuan untuk menganalisa dan menyusun secara sistematis sehingga mudah dipahami atau di mengerti.

e. Ranah Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis ialah kemampuan menyusun suatu pengetahuan atau mengaitkan berbagai elemen sehingga menjadi suatu pola baru. Tanpa mengurai atau menghilangkan unsur-unsur yang sudah ada (pengembangan).

f. Ranah Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir yang di lakukan guna mendapatkan kesimpulan dari berbagai pengetahuan yang di ketahui menjadi kesatuan

yang utuh sehingga menjadikan suatu pemikiran atau keputusan yang tepat berdasarkan kemampuan yang dimilikinya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Aktivitas siswa

Artha menyatakan bahwa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Ia juga menyatakan selama proses belajar mengajar berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan sejumlah teori-teori secara pasif, melainkan siswa harus terlibat secara aktif dan sungguh-sungguh dalam semua kegiatan pembelajaran (yaitu mendengarkan, menulis, diskusi, praktek, dan lain-lain). Aktivitas-aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menurut Pramono adalah berupa pengajuan pertanyaan, perumusan masalah, pengerjaan tugas-tugas, serta latihan.

Menurut Rusyan jenis-jenis aktivitas belajar dengan mengutamakan proses mental sebagai berikut:

- 1) *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan orang lain,
- 2) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi dan sebagainya,
- 3) *listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, pidato, dan sebagainya,
- 4) *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya,

- 5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya,
- 6) *motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, memelihara binatang dan sebagainya,
- 7) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, senang, gugup dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran meliputi :

- a. Mendengarkan penjelasan guru
- b. Membaca buku siswa dan LKS
- c. Mengerjakan LKS/mempergunakan alat peraga/menulis yang relevan dengan KBM.
- d. Mendengarkan, memperhatikan, menjawab. menanggapi pertanyaan guru atau teman,
- e. Bertanya kepada guru/teman.
- f. Perilaku yang tidak relevan dalam KBM.

Aktivitas pada butir (a) merupakan aktivitas pasif dalam pembelajaran. Karena siswa hanya menerima respon yang diberikan/dianjurkan guru. Sedangkan aktivitas pada butir b, c, d dan e merupakan aktivitas aktif. Karena siswa tidak hanya dilibatkan secara mental, tetapi siswa menunjukkan kegiatan-kegiatan jasmani, seperti diskusi atau memecahkan masalah. Aktivitas butir f merupakan aktivitas yang menyimpang/negatif, yang mungkin terjadi dalam setiap pembelajaran, sehingga dalam penelitian dimunculkan sebagai indikator.

b. Kemampuan guru mengelola pembelajaran

Hudojo menyatakan penguasaan materi dan cara penyampaiannya merupakan syarat yang tidak dapat ditawar lagi bagi para pengajar matematika. Seorang pengajar matematika yang tidak menguasai materi matematika yang diajarkan, tidak mungkin mengajar matematika dengan baik. Demikian pula seorang seorang pengajar yang tidak menguasai berbagai cara penyampaian dapat menimbulkan kesulitan peserta didik dalam memahami matematika. Jika salah satu hal ini terjadi, berarti proses belajar matematika tidak berlangsung efektif.

Menurut Ali bahwa syarat yang perlu dimiliki guru antara lain : a) penguasaan materi, b) kemampuan menerapkan prinsip-prinsip psikologis, c) kemampuan menyelenggarakan proses mengajar belajar, dan d) kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. Kemudian Soedjadi, menyatakan bahwa kunci penting yang harus diketahui guru matematika adalah lebih kreatif dalam pembelajaran yang dilakukan, meskipun dalam mengajarkan bahan yang sama dan lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, kemampuan guru selama pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu syarat yang perlu dimiliki seorang guru. Menurut Abdurrahman, hal-hal yang perlu diperhatikan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran meliputi: (a) Pendahuluan (menjelaskan materi yang akan dibahas, memotivasi/membangkitkan minat siswa, memberikan petunjuk-petunjuk sebelum siswa mengerjakan LKS), (b). Kegiatan Inti (mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, pemberian masalah,

membimbing siswa memahami masalah, membimbing siswa mengembangkan kegiatan/data, membimbing siswa menyusun data, membimbing siswa menambah data, membimbing siswa menemukan konsep/prinsip, membimbing siswa menerapkan konsep) (c) Penutup (memberikan tugas yang relevan), (d). Pengelolaan waktu, (e) Suasana Kelas (antusias siswa dan antusias guru).

c. Faktor strategi mengajar

Winataputra, dkk, mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif bagi tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁸ Selanjutnya dikatakan bahwa dalam pembelajaran matematika hendaklah dipilih strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Keaktifan siswa itu tidak saja pada keterampilan mengerjakan soal sebagai aplikasi dari konsep-konsep matematika yang telah dipelajarinya, melainkan perlu lebih mementingkan pemahaman pada proses terbentuknya konsep.

Jadi strategi yang dimaksud di sini adalah siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang siswa sendiri memahami dan mengkontruksi suatu konsep atau pengetahuan di bawah bimbingan guru . Pelaksanaan strategi pembelajaran seperti yang dimaksudkan di atas, salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain.

¹⁸ Ponidi, *Penerapan Model STAD Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN*, Jurnal Trampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.6, Nomor 1, Juni 2019. h. 93.

d. Perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran matematika yang sesuai sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Selain itu perangkat pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Slavin mengemukakan bahwa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, siswa perlu diberi kegiatan yang berisi pertanyaan atau tujuan yang direncanakan untuk dikerjakan. Sehubungan dengan penelitian ini, sekumpulan perangkat pembelajaran yang dimaksudkan adalah Rencana Pembelajaran (RP), Buku Siswa, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (THB).

Keempat faktor tersebut di atas, adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah, ketika seorang guru telah memilih pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan suatu materi, maka diperlukan perangkat yang sesuai untuk pembelajaran yang dipilih tersebut. Dengan tersedianya perangkat pembelajaran yang sesuai memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil yang baik. Demikian juga untuk melaksanakan pembelajaran materi kesebangunan dengan penemuan terbimbing diperlukan perangkat yang sesuai.¹⁹

F. Penelitian yang Relevan

Penulis didalam peroposal ini sebelumnya melakukan penelaahan terhadap beberapa penelitian yang berhubungan dengan judul yang diambil atara lain:

¹⁹ M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, *Pengaruh MIND MAP dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Tadris Keguruan dan Tarbiyah, Vol.1, Nomor 1, Juni 2016.h.86.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wiji Astutik pada tahun 2015 dengan judul “Model *Quantum Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pecahan di SDN Patungrejo Kutorejo Mojokerto tahun ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar Matematika yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuryati pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 24 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian ini adalah berjalan dengan baik dan lancar siswa sangat antusias dalam pembelajaran ini dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

G. Kerangka Berfikir

Salah satu masalah dalam pembelajaran Matematika di MI Daarul Maarif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan adalah rendahnya hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai erat kaitan dengan hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran *quantum learning* yang digunakan bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan berkerja kelompok dan mendorong kerja kelompok yang baik dan efisien. Sehingga kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.

Untuk mengatasi permasalahan peserta didik guru diharapkan mampu menjadikan peserta didik sebagai objek belajar dan guru mampu menjadi fasilitator, motivator, dan organisator untuk peserta didik. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap

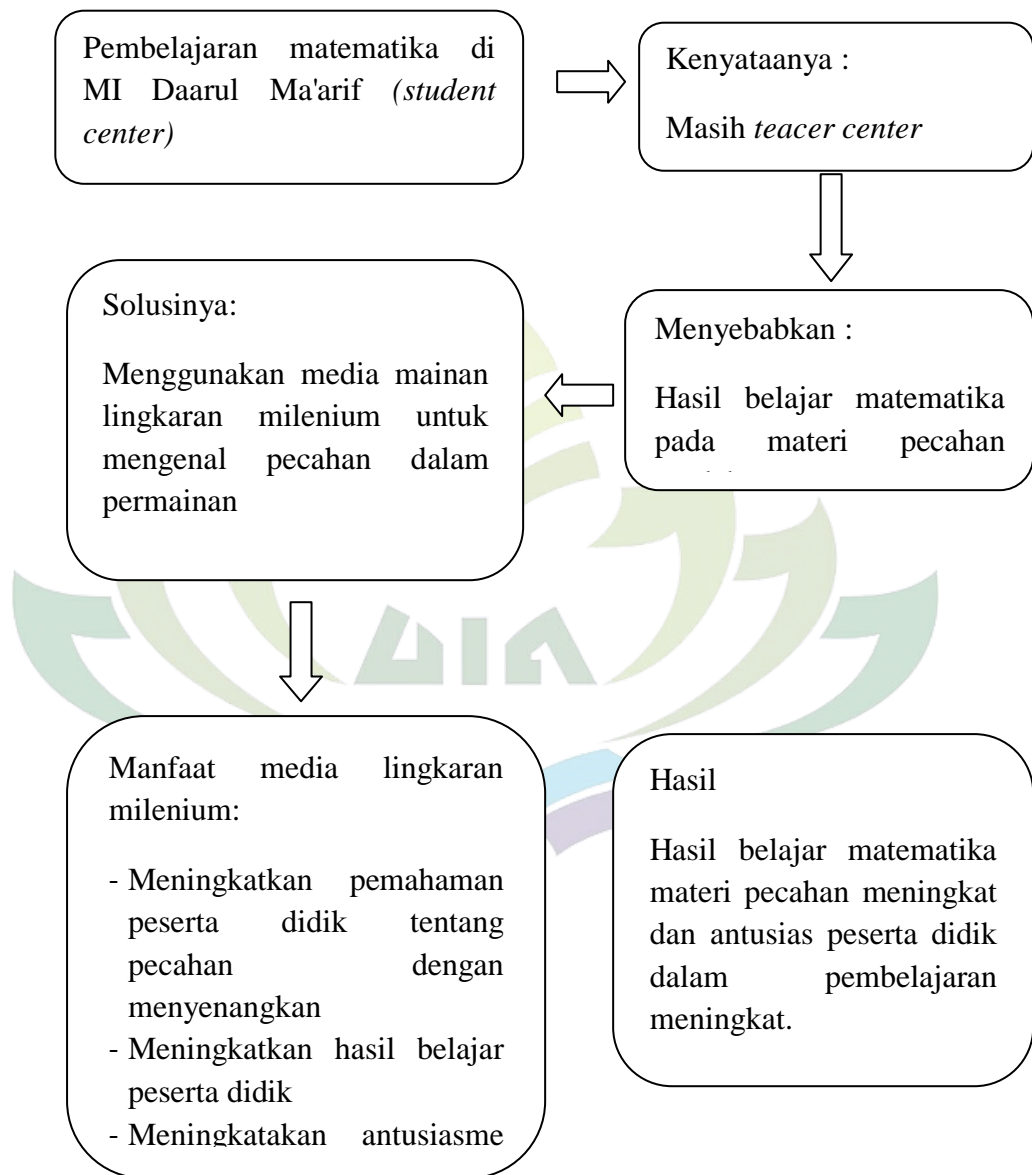
cocok untuk pembelajaran Matematika pada materi pecahan. Guna meningkatkan kenyamanan dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran *quantum learning* dapat mengajak siswa untuk membangun kerangka berfikir yang logis dengan menggunakan pola pikir matematis,²⁰ artinya dengan pemilihan model pembelajaran ini akan mempunyai tambahan manfaat pada perkembangan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep penting matematika.²¹

Berdasarkan pembahasan di atas terdapat pengaruh model pembelajaran *quantum learning*, maka semakin baik pula hasil pembelajaran Matematika peserta didik di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



²⁰ Estu Widiya Ningsih, *Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pendekatan Quantum Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Garis Lurus Berubah Beraturan Kela X SMA Negri 1 Karangwereng Kabupaten Cirebon*, Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains, Vol. 1, Nomor 1, 2018.h.23.

²¹ Ari Yuniarti, Asobandi, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teacing*, Jurnal Pendidikan Mnagemen Perkantoran, Vol. 1, Nomor 1, Agustus 2016.h.12.



Gambar 4.
Bagan Kerangka Berfikir

H. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa hipotesis adalah sebagai suatu jawaban sementara terhadap beberapa persoalan sebelum dilakukannya pengumpulan data.²² Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ialah jawaban yang sifatnya baru sementara dari suatu masalah yang akan diujikan kebenarannya melalui sebuah penelitian yang dianalisis berdasarkan uraian diatas maka penulis mengajukan beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang di hadapi dan akan dicari solusinya, yang dirumuskan atas dasar sebuah pengaruh, pengalaman dan logika yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang akan dilakukan.²³ Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III MI Daarul Ma'arif Banjar Negeri Kecamatan Natar Lampung Selatan.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan salah satu pernyataan yang berkaitan dengan populasi (parameter) yang nanti akan di uji kebenarannya melalui data yang di peroleh dari sampel (statistik). Parameter merupakan ukuran yang berkaitan dengan populasi. Dan statistik dapat diartikan sebagai ukuran yang berkaitan dengan sampel. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

57. ²² Iskandar, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (jakarta: Referensi, 2014). h.

²³ *Ibid*, h. 179.

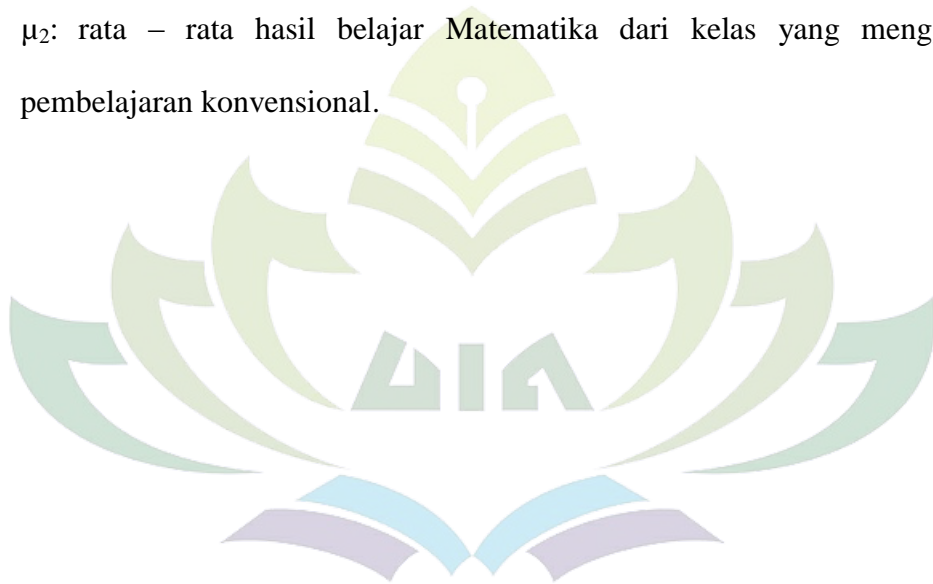
$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik).

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik).

Keterangan :

μ_1 : rata-rata hasil belajar Matematika kelas yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning*.

μ_2 : rata – rata hasil belajar Matematika dari kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Nggermanto, 2014. *Lingkaran Milenium Paman APIQ*. Bandung : Graha Mulia Utama
- Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ali Hamzah. 2015. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Asep Jihad, Abdul Haris. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Dapartemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. 2014. Surabaya: Karya Agung.
- Fuad Ihsan. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Herman. 2016. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandar, 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta : Referensi.
- Ngalimun, 2014. *Strategi Pembelajaran dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nana Sujana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftahul Huda. 2015. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Slameto, 2016. *Blajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, MS. 2014. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ade Cucu Hermawan, 'Penerapan Model Quantum Teaching Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III B SDN Bayangkara Yogyakarta'. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol.6, Nomor 8, Tahun 2017.
- Agus Supramono. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwa Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan* Volume 4 Nomer 2 Hal 78-86 Desember 2016.
- Ari Yuniarti, Asobandi, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teacing, *Jurnal Pendidikan Mnagemen Perkantoran*, Vol. 1, Nomor 1, Agustus 2016.
- Arya Yuniarti, A. Sobandi, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching, Jurnal Pendidikan Managemen Perkantoran*, Vol. 1, Nomor 1, Agustus 2016.
- Estu Widiya Ningsih, *Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Pendekatan Quantum Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Garis Lurus Berubah Beraturan Kela X SMA Negri 1 Karangwereng Kabupaten Cirebon, Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, Vol. 1, Nomor 1, 2018.
- Feri Tirtoni, 'Penerapan Metode Quantum Learning Berkarakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Siswa Kelas VI A SD Al-Falah Tropod', *Jurnal Pedagogia*, Vol.4, Nomor.2, Agustus 2015.
- Happy Komikesari, "Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division", *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 01 (1) Juni 2016.
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, *Pengaruh MIND MAP dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, Jurnal Tadris Keguruan dan Tarbiyah*, Vol.1, Nomor 1, Juni 2016.

- Ni Putu Intan Pratiwi, '*Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*, E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa, Vol.5, Nomor 2, Tahun 2017.
- Ponidi, '*Penerapan Model STAD Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN*, Jurnal Trampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol.6, Nomor 1, Juni 2019.
- Riska Dewi Handayani, '*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, Nomor. 2, Oktober 2017.
- Sambi, 2016. Penerapan Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 017 Bagan Limau Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Volume 5 Nomer 3 Hal 368-384 November 2016.
- Trimo Saputro, Sri Latifah, '*Efektivitas Metode Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas X MA Nurul Islam Gunung Sari Ulubelu Tanggamus*', Jurnal Of Scince & Matematic Education, Vol.1, Nomor 2, Juli 2018.
- Wiji Astutik. 2017. Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan di SDN Patungrejo Kutorejo Mojokerto. Jurnal Riset dan Konseptual Volume 2 Nomer 2 Hal 124-129, Mei 2017.
- Zainal Arifin Dkk, '*Pengaruh Model Quantum Learning Disertai Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa di SMA Negeri Kalisati*, Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.4, Nomor 4, Maret 2016.