

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah ketika pengalaman berulang menyebabkan perubahan tingkah laku seseorang. Pembelajaran adalah menyediakan lingkungan yang mendukung belajar.<sup>1</sup> Menurut paradigma pembelajaran baru, proses pembelajaran sangat penting untuk memberi orang kemampuan berpikir kreatif, mandiri, dan membangun masyarakat dan diri mereka sendiri.<sup>2</sup> Namun, masalah pembelajaran tidak terlepas dari pembelajaran itu sendiri. Berbagai masalah pendidikan sering terjadi, termasuk kekurangan sarana dan prasarana sekolah, kesulitan siswa untuk memahami materi pelajaran, keterbatasan guru dalam menerapkan strategi, dan bahkan kondisi keluarga.<sup>3</sup>

Pendidikan adalah segala jenis pengetahuan yang dapat diperoleh sepanjang hayat dan berdampak positif pada pertumbuhan setiap makhluk hidup. Pendidikan adalah pembelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik kepada siswanya. Orang dewasa diharapkan untuk mengajarkan,

---

1 Faizal Faishoi, Imam Mashuri, 'Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono' *Bahasa Inggris And Others, Incare International Journal of Education Resources* '.01.06 (2021).

2 Anung Harianto, "Paradigma Baru Dalam Pembelajaran Konsep, Praktek, Dan Permasalahannya", *Journal Universitas Indonesia*. 04.01 (2015)

3 Jufrida, Basuki, Frengki Rinaldo Dan Heni Purnamawati, "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 7 Muaro Jambi", *Jurnal Pendidikan SainscJPS*, (2020) Hal.50-58

mengajar, dan meningkatkan etika akhlak kepada anak-anak mereka melalui tindakan mereka yang baik.

Pendidikan adalah sekolah dalam arti sempit. Semua orang yang memiliki status sebagai murid seperti, peserta didik di sekolah atau peserta didik di lembaga pendidikan formal termasuk dalam kategori tersebut dapat menggunakan sistem ini. Dengan pedoman-pedoman Ki Hajar Dewantara, seperti "*Ing Ngarso Sung Tulodo*", (yang memberikan contoh di depan), "*Ing Madyo Mangun Karso*", (yang memberikan semangat di belakang), dan "*Tut Wuri Handayani*", (yang memberikan dorongan di belakang).<sup>4</sup>

Al-Qur'an membahas pendidikan secara khusus, terutama proses, ilmu (pengetahuan), dan tujuan. Karena Allah menciptakan alam dan segala isinya termasuk hukum alam, setiap sistem dan hubungan di dalamnya tidak dapat dilepaskan dari tangan-Nya. Al-Qur'an dalam setiap pembicaraannya tentang ilmu (pengetahuan) tidak terlepas dari nilai keimanan, seperti firman Allah dalam Qs. Ali Imran ayat 137-138 yaitu :

فَدَحَلَّتْ مِنْ قَبْلِكُمْ سُنَنٌ فَيَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الْمُكَدِّرِينَ ۝ ١٣٧ هَذَا

بَيَانٌ لِلنَّاسِ وَهُدًى وَمَوْعِظَةٌ لِّلْمُتَّقِينَ ۝ ١٣٨

---

4 Dwi Annisa, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.

Ayat ini menjelaskan bagaimana ketentuan Allah diterapkan pada mereka yang tidak beriman kepada Allah. Orang-orang diharuskan untuk mempelajari aturan Allah melalui kisah-kisah sejarah. Dalam penggalan ayat-ayat tersebut, Al-Qur'an menceritakan tentang sejarah dan fenomena alam dan melaluinya diharapkan manusia memperoleh petunjuk, pelajaran, dan menjadi orang yang beriman dan beramal saleh.<sup>5</sup>

Al-Qur'an bukan hanya berbicara soal ketuhanan, syariat ibadah, akhlak, kemanusiaan dan lainnya. Namun juga berbicara soal ilmu pengetahuan, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikut beberapa ayat Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 190-191 yang berbicara tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَبْصَارِ ۝ ١٩٠ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا

بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۝ ١٩١

Ayat tersebut menjelaskan bahwa sebagai pembuktian tentang *tauhidullah* di satu sisi dan kekuasaan Allah atas hukum-hukum alam. Untuk dapat men-*tadabburi* (menghayati) kekuasaan Allah pada penciptaan alam semesta, tidak dapat dipahami kecuali dengan berpikir (*ulul albab*).

---

<sup>5</sup> K Karman, "Tafsir Ayat-Ayat pendidikan," *Rosda Karya Bandung*, 2019, 85–102.

Dalam mencapai sebuah pendidikan dapat melalui proses pembelajaran yang melibatkan guru dengan siswa. Pada proses pendidikan tersebut berbagai macam materi yang akan dipelajari agar siswa mengalami perubahan dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat. Pembelajaran adalah sebagai proses yang saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila siswa mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, baik mental fisik maupun sosial.

Guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengubah strategi, model, dan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan pembelajaran yang tidak monoton dan aktif, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar.<sup>6</sup>

Memperbaiki cara pembelajaran disampaikan kepada siswa adalah salah satu cara untuk mencegah pembelajaran menjadi monoton dan hasil belajar yang buruk. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan

---

<sup>6</sup> Ni Made Maha Wardani, Iyus Akhmad Haris, dan Lulup Endah Tripalupi, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Ak Di Smk N 1 Singaraja Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 10, no. 1 (2019): 263, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v10i1.20136>.

menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat membantu guru membuat kelas menyenangkan dan menarik.<sup>7</sup>

Berdasarkan hal tersebut, melalui proses pembelajaran untuk menciptakan tujuan pembelajaran yang ideal, mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam, mencari dan memahami ilmu yang akan dipelajari agar dapat melakukan pemecahan masalah dan menerapkannya didalam kehidupan perlu adanya inovasi terhadap proses pembelajaran. Adapun upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran diantaranya adalah guru atau pendidik menyiapkan model atau pola pembelajaran yang mampu menciptakan tujuan pembelajaran yang ideal, suasana kelas menjadi aktif, menyenangkan dan siswa bergairah untuk mengikuti kegiatan belajar ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan peserta didik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*.

Semua bagian pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan semua alat yang terkait digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran disebut dengan model pembelajaran. Model *Quantum Learning* adalah salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran

---

<sup>7</sup> Halimatu Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.

karena memiliki manfaat yang dapat meningkatkan motivasi siswa, keterampilan, rasa percaya diri, dan hasil belajar mereka.<sup>8</sup>

*Quantum learning* adalah model pembelajaran yang menarik dan terstruktur yang menawarkan berbagai cara untuk membantu siswa belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran quantum adalah salah satu model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.<sup>9</sup> Model pembelajaran quantum dapat membantu guru memahami apa yang harus dilakukan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, model pembelajaran quantum dapat dimasukkan kedalam kategori model pembelajaran yang memfokuskan pada pembelajarannya karena sangat bermanfaat bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran quantum membantu peserta didik menjadi lebih bahagia.

Berdasarkan hasil wawancara awal di kelas V MI Darul Ulum tepatnya di Desa Bukit Mulia, guru wali kelas yang berinisial FK mengatakan bahwa masih terlihat pasif dan banyak siswa yang kurang memahami materi khususnya dalam mata pelajaran IPA. Selain itu, dalam pembelajaran IPA beberapa guru tetap menggunakan model pembelajaran tradisional yaitu metode ceramah sebagai metode utama yang digunakan

---

<sup>8</sup> Khamila Husna dan Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584) 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

<sup>9</sup> Mardi Fitri, "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini," (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)* 3, no. 2 (2020): 40–51, <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8681>.

guru selama pembelajaran. Akibatnya banyak siswa menjadi bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran, karena model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan peserta didik menjadi pasif. Salah satu alasan mengapa peserta didik selalu mengalami penurunan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPA adalah karena mungkin pelajarannya yang membosankan dan tidak adanya model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut yang membuat hasil belajar peserta didik rendah dibandingkan ketika peserta didik mempelajari pelajaran IPA dengan model pembelajaran yang bervariasi seperti *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif. Karena pada dasarnya ketika peneliti melakukan observasi di MI tersebut, masalah yang terjadi itu ketika tenaga pendidik kurang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Penelitian Rulita juga menyatakan bahwa banyak guru belum menggunakan media audio visual yang dimaksudkan sebagai alat bantu dan sumber belajar.<sup>10</sup> Puspasari juga menyatakan bahwa beberapa guru kurang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pelajaran. Guru-guru ini hanya menggunakan presentasi PowerPoint yang terdiri dari teks yang kuat, yang membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Dengan

---

<sup>10</sup>Dewi Rulita BR Sitepu. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Audio Visual dan Tanpa Menggunakan Media Audio Visual Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Sebagai Unit Terkecil Kehidupan di kelas XI SMA Swasta Esa Prakarsa T.A", *Journal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5.1.7.2019.

demikian, penggunaan media audio visual juga dikenal sebagai (video interaktif) harus dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran yang diterapkan guru terhadap hasil belajar siswa dengan judul **“Pengaruh Model Quantum Learning Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum”**.

## **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional ini ditujukan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep atau pemikiran dalam penelitian ini. Definisi operasional diperlukan dalam kaitannya terhadap variabel, definisi operasional juga memberi makna terhadap suatu variabel dengan cara menspesifikasi aktivitas-aktivitas atau operasi yang diperlukan untuk mengukur, mengkategorikan, atau memanipulasi variabel tersebut. Maka dari itu akan dijelaskan beberapa makna pada kata yang perlu dan akan diuraikan sebagai berikut<sup>12</sup>:

---

<sup>11</sup> Tasya Gilar, Ambarini Sukma, dan Durinta Puspasari, “Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya,” *Edunusa: Journal of Economics and Business Education* <https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa> 1, no. 2 (2021): 120–31, <https://journal.inspirasi.or.id/edunusa/article/view/98%0Ahttps://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa>.

<sup>12</sup> Nfn Purwanto, “Variabel Dalam Penelitian Pendidikan,” *Jurnal Teknodik* 6115 (2019): 196–215, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.

## 1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

Menurut beberapa ahli mengatakan bahwa pengaruh merupakan dorongan bersifat membentuk suatu efek. Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang membentuk atau kekuasaan orang lain.<sup>13</sup> Dalam penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh yang bersifat suatu dorongan dapat mempengaruhi peserta didik dalam melakukan suatu tindakan seperti perbuatan siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Oleh karena didalam kamus besar bahasa indonesia menyatakan bahwa pengaruh itu adalah sesuatu yang timbul dari orang atau benda, tentunya akan berpengaruh pada watak dan perbuatan. Pengaruh perbuatan atau watak teman sebaya juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan kata lain, hasil belajar siswa mungkin jauh lebih baik dan meningkat ketika tindakan atau karakter teman sebaya baik dan benar. Sebaliknya, tindakan atau karakter teman sebaya yang buruk juga pasti akan berdampak buruk dan menurun.

---

<sup>13</sup>Dwi Susanto, “Pengantar Ilmu Sejarah: Buku Perkuliahan Program S-1,” Jurnal Ilmu Sejarah dan Kebudayaan, 2007, 190.

## 2. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Model Pembelajaran *Quantum Learning* adalah upaya, pedoman, strategi dan aktivitas belajar yang bisa dimanfaatkan untuk menguatkan daya ingat dan pemahaman. Selain itu membuat aktivitas belajar sebagai kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan. *Quantum learning* ini berasal dari usaha Georgi Lozanov, penelitian ini dinamakan *suggestology* yang mana menyatakan bahwa sugesti bisa dan pasti berdampak pada kondisi belajar.

Pada intinya model *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang dari beberapa teori psikologi kognitif yang ada sebelumnya sehingga harapannya dapat menciptakan pembelajaran kondusif, inspiratif, aktif, menantang, efektif, menggairahkan serta menyenangkan. Dengan adanya *quantum learning*, anak-anak dibawa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih nyaman sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar diatas rata-rata yang telah ditentukan.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Fitri, "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini."

### 3. Video Interaktif

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mendorong proses pembelajaran dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa melalui penyampaian pesan. Media pembelajaran juga perangkat lunak atau perangkat keras yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>15</sup>

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Selama proses pembelajaran, salah satu elemen yang perlu kita perhatikan secara khusus adalah penggunaan media pembelajaran. Untuk tujuan ini, peneliti menggunakan video interaktif yang sudah ada di YouTube dengan materi yang relevan dengan pembahasan yang akan diambil oleh peneliti. Kemudian, untuk membuat materi lebih singkat, jelas, dan padat, peneliti menggabungkan beberapa video tersebut.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih santai dan serius memperhatikan video pembelajaran. Penggunaan media interaktif juga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Oleh

---

<sup>15</sup> Imam Setiadi Putra, Nur Islamiati, dan Lala Intan Komalasari, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk" 3, no. 4 (2020): 333–42.

karena itu, media sangat penting untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran.<sup>16</sup>

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademik melalui ujian dan tugas, keaktifan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dalam proses belajar IPA, hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku yang dialami siswa. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>17</sup> Dalam hal ini, hasil belajar kognitif, yang didasarkan pada teori Taksonomi Bloom, diukur melalui tes tertulis yang terdiri dari soal pilihan ganda dengan empat pilihan: A, B, C, dan D. Tujuan penelitian ini dalam pelajaran tematik tema 5 subtema 2 muatan IPA di kelas V MI Darul Ulum adalah untuk menilai kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan teori belajar Taksonomi Bloom. pada tingkat C1, C2, C3, dan C4.

#### **5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar yang dimaksud agar siswa mempunyai pengetahuan,

---

<sup>16</sup> Lalu M. Eka Prayudi, Hairunnisyah Sahidu, dan Gunawan Gunawan, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA Di SMAN 1 Gerung Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 3, no. 1 (2017): 55–60, <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.324>.

<sup>17</sup> Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

gagasan dan konsep tentang alam sekitar. Yang mana pengalaman tersebut melalui serangkaian proses ilmiah, seperti studi, pembuatan, dan penyampaian ide.

Pada penelitian ini muatan materi yang digunakan adalah Tema 5 “Ekosistem” Subtema 2 “Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem”

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video inetraktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum
3. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi komponen pendidikan guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan.

1. Secara teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang bagaimana hasil belajar IPA di kelas V MI Darul Ulum dipengaruhi oleh model pembelajaran quantum yang dibantu media video interaktif. Di masa mendatang, penelitian ini dapat diperdalam dan dipelajari lebih lanjut.

## 2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

- a. Madrasah Ibtidaiyah: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh untuk menciptakan dan memperbaiki lingkungan baru.
- b. Guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang cara guru dan siswa dapat membantu proses belajar mengajar, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan.
- c. Siswa: Hasil penelitian ini diharapkan akan membantu siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.
- d. Peneliti/pembaca: dengan bantuan media video interaktif, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pengetahuan tambahan tentang model pembelajaran untuk peneliti berikutnya.

## F. Penelitian Terdahulu

Setelah menelaah dari penelitian sebelumnya, menemukan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan kemiripan dengan judul penelitian yang akan diteliti. Berikut ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang relevan:

1. Hasil penelitian oleh Hijrah dengan judul “Pengaruh Metode *Quantum Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA murid kelas IV Inpres Panggentungang Utara Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa” Menurut hasil penelitian, hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran quantum.<sup>18</sup> Hal ini berdasarkan:
  - a. Ketuntasan hasil belajar siswa sebelum penerapan metode pembelajaram *quantum learning* yaitu dari 33 siswa yang mengikuti pretest terdapat 12 (36,36%) yang tuntas dan 21 (63,63%) yang tidak tuntas perorangan. Kemudian 26 (78,78%) yang tuntas dan 7 (21,21%) yang tidak tuntas setelah penerapan metode *quantum learning*. Berarti siswa tidak mencapai ketuntasan secara klasikal sebelum penerapan metode pembelajaran *quantum learning* dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal setelah menerapkan metode pembelajaran *quantum learning*. Ketuntasan klasikal tercapai

---

<sup>18</sup> Hijrah. “Pengaruh Metode Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Murid Kelas IV SD Inpres Panggentungang Utara Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa” (Skripsi) UM Makassar. 2017

apabila minimal 78% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal.

- b. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah pembelajaran metode *quantum learning*.
2. Hasil penelitian oleh Reni dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kabupaten Jeneponto” berdasarkan hasil penelitian bahwa selain hipotesis yang diajukan dan temuan penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran quantum berbasis animasi berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup>
  3. Hasil penelitian oleh Indah Nadia Mafata dengan judul “Implementasi Metode *Quantum Learning* Pada Muatan IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Landungsari Kabupaten Malang” berdasarkan hasil penelitian bahwa Pengembangan berbagai aspek pelatihan telah didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi, salah satunya adalah pengembangan metode pembelajaran. IPA, penemuan berbasis alam dan iklim, membutuhkan pendekatan berkelanjutan untuk mendorong kolaborasi, tidak hanya antara guru

---

<sup>19</sup> Reni. “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kabupaten Jeneponto”. (Skripsi) UM Makassar. 2020

dan siswa, tetapi juga antara siswa sendiri. tetapi juga antara guru, siswa, dan keadaan saat ini mereka. Akibatnya, strategi yang lebih besar diperlukan, salah satunya adalah pembelajaran *quantum*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan pembelajaran *quantum* terhadap hasil belajar siswa. Dalam ulasan ini, berbagai metodologi subjektif digunakan untuk meneliti aktivitas wali kelas. Bahkan melampaui pedoman KKM yang telah ditetapkan, standar dengan manfaat khas hasil belajar 90,3% termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran *quantum*.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa perbedaan dan pembaruan dari penelitian peneliti terdapat pada variabel independen. Karena peneliti melakukan pembaruan terhadap judul-judul penelitian terdahulu dengan menambahkan variabel lainnya.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Kelas V MI Darul Ulum

---

<sup>20</sup>Nadia Mafata, Indah. "Implementasi Metode Quantum Learning Pada Muatan IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang". (Skripsi) Universitas Tribhuwana Tungadewi. 2020

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Kelas V MI Darul Ulum

#### **H. Sistematika Penulisan**

Secara keseluruhan, tulisan ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikan penelitian, dan penelitian terdahulu.

BAB II Kajian Teori, meliputi: tinjauan umum penelitian tentang pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

BAB III Metode Penelitian, meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian: penyajian analisis data penelitian.

BAB V Penutup, meliputi: simpulan dan saran pada penelitian.