

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Darul Ulum Bukit Mulia. Madrasah ini terdengar sebagai lembaga pendidikan agama formal yang berdiri sejak 2015 yang dipimpin oleh Ach. Fauzan Hasan An, S.Pd. Madrasah ini merupakan madrasah yang berada di bawah naungan Yayasan Ma'arif Nahdlatul Ulama Kalimantan Cabang Kintap. Madrasah ini berlokasi di Desa Bukit Mulia, Jalan Pangeran Antasari RT/RW 014/004 Kecamatan Kintap, Kabupaten Tanah Laut, Provinsi Kalimantan Selatan. Madrasah ini terdapat beberapa lembaga formal seperti RA, MI, MD dan juga Tahfidz.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.**

Sebelum diberikan sebuah perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pre-test* yang mana hal tersebut berguna untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Dalam pengerjaan *pre-test* tersebut peserta didik menjawab 25 butir soal pilihan ganda pada mata pelajaran IPA materi ekosistem.

**Tabel 4.1** Hasil Nilai *Pre-test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1.	AAA	76
2.	AH	79
3.	F	66
4.	H	52
5.	MM	50
6.	IR	48
7.	FH	32
8.	HM	64
9.	MR	60
10.	RA	44
11.	MRA	78
12.	YF	50
13.	SZ	68
14.	SNH	43
15.	SU	79
16.	KN	79
17.	DAP	52
18.	AN	69
19.	AZ	55
20.	MF	45
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>59,45</b>

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil nilai terendah dan nilai tertinggi pada nilai *pre-test* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Nilai Hasil Belajar

No	Keterangan	<i>Pre-test</i>
1	Nilai Terendah	32
2	Nilai Tertinggi	79
<b>Rata-rata</b>		59,45

Dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai terendah saat *pre-test* yaitu sebesar 32 dan nilai tertinggi saat *pre-test* sebesar 79 dengan rata-rata nilai yaitu 59,45. Adapaun peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebanyak 5 orang siswa dan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebanyak 15 orang siswa.

## **2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.**

Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada saat pembelajaran IPA dengan materi ekosistem serta rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut. Setelah itu memberikan *post-test* (tes terakhir) untuk mendapatkan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif. Adapun hasil belajar saat *post-test* setelah diberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3** Hasil Nilai *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1.	AAA	90
2.	AH	95
3.	F	85
4.	H	78
5.	MM	78
6.	IR	85
7.	FH	80
8.	HM	85
9.	MR	80
10.	RA	75
11.	MRA	90
12.	YF	75
13.	SZ	85
14.	SNH	80
15.	SU	95
16.	KN	95
17.	DAP	78
18.	AN	85
19.	AZ	80
20.	MF	78
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>83,60</b>

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil nilai terendah dan nilai tertinggi pada nilai *post-test* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Post-test
1	Nilai Terendah	75
2	Nilai Tertinggi	95
<b>Rata-rata</b>		83,60

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai terendah saat *post-test* yaitu sebesar 75 dan nilai tertinggi saat *post-test* sebesar 95 dengan rata-rata nilai yaitu 83,60. Adapaun peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebanyak 20 orang siswa. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Hasil Rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
pretest	20	32	79	1189	59,45	14,336
posttest	20	75	95	1672	83,60	6,516
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan data hasil analisis pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 59,45 meningkat menjadi 83,60. Pada tabel tersebut juga menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata hasil belajar *post-test* peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test* peserta didik.

### **3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum, sebelum melakukan Uji Hipotesis maka akan dilakukan Uji Normalitas terlebih dahulu.

#### **a. Uji Persyaratan**

##### **1) Uji Normalitas**

Dalam melakukan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang peneliti gunakan yaitu dengan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22*. Dengan menggunakan rumus tersebut untuk mengetahui apakah distribusi masing-masing variabel normal atau tidak dapat dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

- a) Jika sig (signifikansi)  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal,
- b) Jika sig (signifikansi)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan Uji Normalitas yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS* versi 22 didapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4.6** Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,38155301
Most Extreme Differences	Absolute	,196
	Positive	,160
	Negative	-,196
Test Statistic		,196
Asymp. Sig. (2-tailed)		,043 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil belajar peserta didik kelas V MI Darul Ulum dengan menggunakan uji *one sample Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai sig 0,043. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05 sehingga data penelitian tersebut berdistribusi normal.

## 2) Uji Hipotesis

Untuk melihat signifikan atau tidaknya efektifitas penggunaan model *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif mata pelajaran IPA maka dapat dilakukan dengan

analisis statistik uji beda (uji-t). Adapun hasil dari uji-t tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7** Uji Hipotesis

	Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
	Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper					
Paired pretest - posttest	-24,150	9,371	2,095	-28,536	-19,764	11,525	19	,000	

Dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang mana lebih < dari 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* dengan hasil belajar *post-test* dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.

### C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MI Darul Ulum Bukit Mulia yang dilakukan selama kurang lebih 1 bulan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas V MI Darul Ulum. Adapun hasil dari penelitian tersebut sebagai berikut:

**1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.**

Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan *pre-test* juga dikenal sebagai tes awal atau soal pertama. Tujuan dari kegiatan ini yang dilakukan dengan media video interaktif adalah untuk mengetahui batas kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Dalam kegiatan *pre-test* peserta didik mendapatkan jumlah nilai rata-rata keseluruhan sebesar 59,45. Adapun nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 79, dimana peserta didik yang mendapatkan nilai sesuai dengan standar KKM sebanyak 5 orang dan yang sudah mencapai KKM sebanyak 15 orang. Jika dilihat dari hasil *pre-test* tersebut peserta didik masih tergolong sangat rendah.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Hijrah yang menyatakan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan secara klasikal sebelum penerapan model pembelajaran *quantum learnin*. Oleh karena itu pendidik harus lebih aktif lagi dalam pemilihan model pembelajaran agar peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang signifikan.<sup>51</sup>

---

<sup>51</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

**2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.**

Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik dengan diberikan *pre-test*, tahapan selanjutnya yaitu dengan memberikan perlakuan (penggunaan model *quantum learning* berbantuan media video interaktif), penggunaan tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Mempersiapkan alat yang digunakan

Pendidik harus menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama pembelajaran. Alat-alat yang dibutuhkan termasuk remote TV dan memastikan bahwa video pembelajaran telah diupload di YouTube oleh tenaga pendidik. Alat-alat ini harus disiapkan sebelum kelas dimulai agar tidak ada kekurangan yang dapat menghalangi penggunaan model *quantum learning* dengan bantuan media video interaktif dari rencana awal.

b. Mempersiapkan kesiapan peserta didik

Setelah menyiapkan alat yang akan digunakan, guru kemudian memperhatikan posisi duduk anak agar lebih nyaman saat pelajaran berlangsung. Setelah itu, guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari, yaitu IPA dan materi tentang ekosistem. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan dan metode pembelajaran.

c. Menampilkan video pembelajaran

Pendidik memberi tahu siswa untuk memperhatikan video pembelajaran dengan cermat sebelum menampilkannya. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media ini melibatkan kedua indra pengelihatan dan pendengaran, sehingga membantu meningkatkan kemampuan alat indera peserta didik dan membuat pembelajaran yang ditampilkan lebih mudah dipahami. Tampilan video yang putar menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, menarik perhatian siswa. Hal ini diharapkan dapat memberikan kemajuan konsisten dalam hasil belajar siswa.

d. Tindak lanjut

Setelah pemutaran video selesai, guru bertanya atau meminta siswa untuk menceritakan kembali ringkasan topik yang dibahas. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Setelah pemutaran selesai, siswa mengikuti *post-test*, dimana guru memberikan soal yang sama dengan tes awal. Nilai *post-test* peserta didik meningkat secara signifikan, dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 75 dengan 20 peserta yang mencapai KKM.

Poerwanto memperkuat hal ini dengan mengatakan bahwa media audio visual (video interaktif) lebih baik karena melibatkan kedua indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses. Ini

karena media audio visual (video interaktif) mencakup kedua indera audio dan visual.<sup>52</sup>

Hal tersebut juga diperkuat oleh Indah Nadia Mafata pada penelitiannya menyatakan bahwa peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi telah mendorong pengembangan diberbagai bagian pelatihan, salah satunya adalah bagian dari prosedur pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan strategi yang lebih signifikan, salah satunya adalah pembelajaran *quantum*. Motivasi yang melatar belakangi hal tersebut adalah untuk mennetukan derajat pelaksanaan pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar siswa.<sup>53</sup>

### **3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Qunatum Learning* berbantuan media video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA pada kelas V MI Darul Ulum. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Reni, yang menunjukkan adanya pengaruh secara

---

<sup>52</sup> B Ali dan B Poerwanto, "Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, no. November 2017 (2017): 1

<sup>53</sup> Nadia Mafata, Indah. "*Implementasi Metode Quantum Learning Pada Muatan IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang*". (Skripsi) Universitas Tribhuwana Tungadewi.2020

signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menggunakan media animasi.<sup>54</sup>

Hal ini diduga karena media audio visual, terutama media video interaktif, memiliki kemampuan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik. Imajinasi menurut Nurcahyono adalah kemampuan mental yang lebih tinggi yang mencakup proses pemikiran yang diarahkan secara sadar dan merupakan dasar dari semua aktivitas kreatif, baik dalam bidang seni maupun sains. Kemampuan untuk menciptakan sensasi dan gambar baru melalui indera seperti pendengaran, penglihatan, atau lainnya dikenal sebagai imajinasi.<sup>55</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan menunjukkan bahwa media video atau media audio visual memiliki manfaat yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, yaitu mereka memiliki kemampuan untuk membangkitkan imajinasi siswa dan juga dapat menceritakan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Kelebihan-kelebihan ini menjadikan media video atau media audio visual sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Reni. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Quantum Learning* Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kabupaten Janeponto". (Skripsi) UM Makassar.2020

<sup>55</sup> Novi Andri Nurcahyono dan Eka Novarina, "Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Berdasarkan Indikator Kemampuan Imajinasi Matematis Siswa," JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) 6, no. 1 (2020): 121, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8291>.

<sup>56</sup> Munaya Ulil Ilmi dan Muh. Alif Kurniawan, "Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta," IQRO: Journal of Islamic Education 4, no. 2 (2021): 91–102, <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.1997>.

Menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Purnomo dalam Pitri Nurhana, penggunaan media audio visual (video interaktif) dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan membuat kelas menjadi lebih ceria. Siswa sangat tertarik pada pelajaran dan tidak cepat bosan, terutama pada mata pelajaran IPA.<sup>57</sup>

Media audio visual juga dapat mendorong minat baru siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Sobandi yang menyatakan bahwa minat mempengaruhi pembelajaran akademik siswa, domain pengetahuan, dan bidang studi tertentu. Selain itu, minat mempengaruhi tiga komponen penting dari pengetahuan seseorang: perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran. Minat belajar berasal dari pengetahuan, emosi, pengalaman pribadi, dan keinginan yang muncul dari dalam diri untuk memahami lebih banyak.<sup>58</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hikmah menemukan bahwa media audio visual meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar, terutama pada peserta didik di sekolah dasar yang masih di usia anak-anak dan dalam masa perkembangan.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Pitri Nurhana, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Nurul Huda Pungguk Ketupak," *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 377–82.

<sup>58</sup> Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

<sup>59</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (2020): 284–304, <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.

Oleh karena itu, Inayati mengatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat membuat siswa merasa senang dengan pelajaran. Selain itu, media audio visual dapat membuat siswa lebih percaya diri akan pendapat mereka dan membuat mereka berani menyuarakan pendapat mereka selama pelajaran berlangsung.<sup>60</sup> Media audio visual menurut Puspasari dapat membangun motivasi belajar peserta didik karena merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi inspirasi belajar peserta didik. Ini karena media tersebut memiliki kemampuan untuk mendorong peserta didik untuk belajar dan mendorong mereka untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang apa yang mereka pelajari dalam kegiatan pembelajaran.<sup>61</sup>

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik yang diperoleh, telah dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis sebagai uji prasyarat. Adapun hasil uji normalitas hasil belajar peserta didik *pre-test* dan *post-test* mendapatkan nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* 0,043 yang mana nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 maka uji normalitas tersebut dinyatakan normal.

Setelah melakukan uji normalitas yaitu dengan hasil yang normal selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis, yaitu uji-t. Hasil uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample test*

---

<sup>60</sup> Khoirin et al., "Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen," SALIMA: Jurnal Pendidikan Guru MI 01, no. 01 (2021): 43–51.

<sup>61</sup> Gilar, Sukma, dan Puspasari, "Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya."

dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang mana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* dengan hasil belajar *post-test* dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V MI Darul Ulum.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut diperkuat dengan adanya observer pada saat peneliti melakukan perlakuan terhadap peserta didik. Observer tersebut guru pelajaran IPS yang berinisial OW, guru tersebut melihat peneliti melakukan perlakuan dari awal hingga akhir pelajaran berlangsung. Observer tersebut juga melakukan tugasnya dengan baik, dan selalu memperhatikan apakah peneliti sudah benar melakukan langkah-langkah atau sintaksis dengan baik dan benar. Selain itu, peserta didik yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran tersebut juga terlihat sangat efektif dan membuat peserta didik jadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikatakan oleh guru pelajaran IPS selaku observer saat peneliti melakukan perlakuan.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan media video interaktif berpengaruh baik terhadap minat peserta didik pada mata pelajaran IPA materi ekosistem. Hal tersebut dikarenakan peserta didik lebih mudah memahami materi karena terdapat video pembelajaran yang

menarik sehingga peserta didik lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.