

**PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn
SISWA KELAS V SDN SUKAMANAH 4**

SKRIPSI

NENG JUWITA ALBELA	20200100041
SABRINA	20200100057
ULFI LUTFIAH SARI	20200100012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS, HUKUM DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JUNI 2024**

**PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn
SISWA KELAS V SDN SUKAMANAH 4**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh
Gelar Sarjana Pendidikan*

Neng Juwita Albela **20200100041**

Sabrina **20200100057**

Ulfia Lutfiah Sari **20200100012**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS, HUKUM DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JUNI 2024**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGARUH MODEL *QUANTUM LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V SDN SUKAMANAH 4

NAMA : NENG JUWITA ALBELA

NIM : 20200100041

NAMA : SABRINA

NIM : 20200100057

NAMA : ULFİ LUTFIAH SARI

NIM : 20200100012

“Penulis menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah dijelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka penulis bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 31 Mei 2024



Neng Juwita Albela

Penulis 1



Sabrina

Penulis 2



Ulfî Lutfiah Sari

Penulis 3

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH MODEL QUANTUM LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V SDN SUKAMANAH 4

NAMA : NENG JUWITA ALBELA

NIM : 20200100041

NAMA : SABRINA

NIM : 20200100057

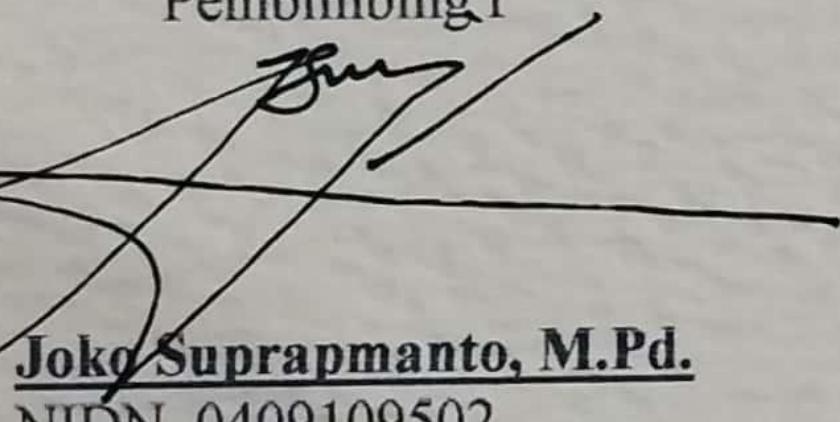
NAMA : ULFI LUTFIAH SARI

NIM : 20200100012

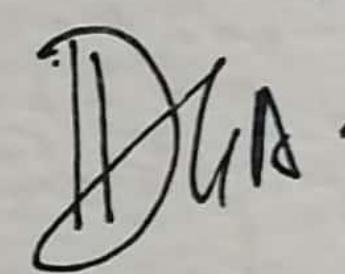
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 20 Juni 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Pendidikan.

Sukabumi, 20 Juni 2024

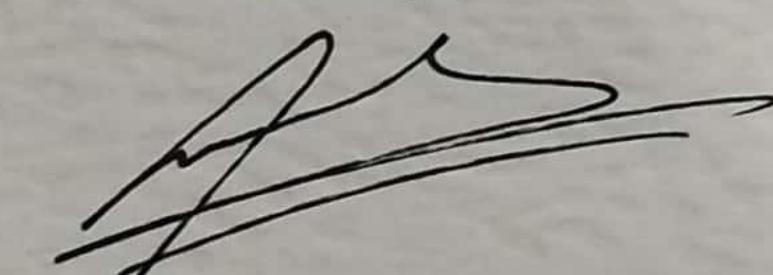
Pembimbing I


Joko Suprapmanto, M.Pd.
NIDN. 0409109502

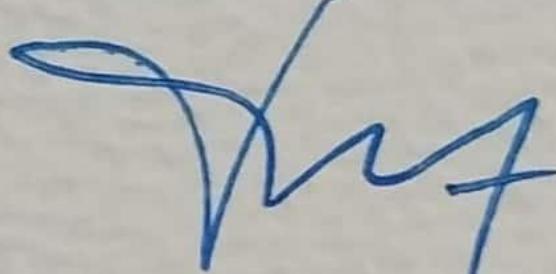
Pembimbing II


Dhea Adela, M.Pd.
NIDN. 0423109403

Ketua Pengaji


Fitria Nurulaeni, M.Pd.
NIDN. 0412039401

Ketua Program Studi PGSD


Utomo, S.Pd., MM.
NIDN. 0428036102

Plh. Dekan Fakultas Bisnis,
Hukum dan Pendidikan

CSA Teddy Lesmana, S.H., M.H.
NIDN. 0414058705

ABSTRACT

Based on the results of a preliminary study in class V at SDN Sukamanah 4, it shows that PPKn learning outcomes are still low. Researchers then used the Quantum Learning model with the help of animation media as a solution. This research aims to test the effect of the Quantum Learning model on PPKn learning outcomes in elementary schools. The problems studied include: 1) The influence of the Quantum Learning model assisted by animation media on PPKn learning outcomes at SDN Sukamanah 4; and 2) Differences in student PPKn learning outcomes through the use of the Quantum Learning model assisted by animation media at SDN Sukamanah 4. This research uses a quantitative approach with a Quasi Experimental pre-test and post-test control group design. The research population was all fifth grade students, totaling 50 people. The sample is the entire population. The sampling technique used in this research is saturated sampling (non probability sampling). Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. Test the validity of the instrument using validity and reliability tests. Test the hypothesis using the T-test. Descriptive analysis shows an increase in pre-test and post-test results in the experimental and control classes. The experimental class had an increase in average score from 64.00 to 84.40, while the control class increased from 64.60 to 80.00. The results show that the Quantum Learning model is effective in experimental classes.

Keywords: *Quantum Learning Model, Animation Media, Civic Education Learning Outcome*



ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas V SDN Sukamanah 4 menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn masih rendah. Peneliti kemudian menggunakan model *Quantum Learning* dengan bantuan media animasi sebagai solusi. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh model *Quantum Learning* terhadap hasil belajar PPKn di Sekolah Dasar. Masalah yang diteliti meliputi: 1) Pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PPKn di SDN Sukamanah 4; dan 2) Perbedaan hasil belajar PPKn siswa melalui penggunaan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi di SDN Sukamanah 4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental pre-test dan post-test control group*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sebanyak 50 orang. Adapun sampelnya adalah seluruh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh (non probability sampling). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Uji keabsahan instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji hipotesis menggunakan T-test. Analisis deskriptif menunjukkan peningkatan hasil pre-test dan post-test di kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata skor dari 64,00 menjadi 84,40, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 64,60 menjadi 80,00. Hasil menunjukkan bahwa model *Quantum Learning* efektif digunakan di kelas eksperimen.

Kata kunci : Model *Quantum Learning*, Media animasi, Hasil Belajar PPKn



"Dengan segala cinta dan hormat, kami persembahkan karya ini untuk diri kami sendiri, kedua orang tua, keluarga besar dan semua orang yang selalu mendukung dan menginspirasi."



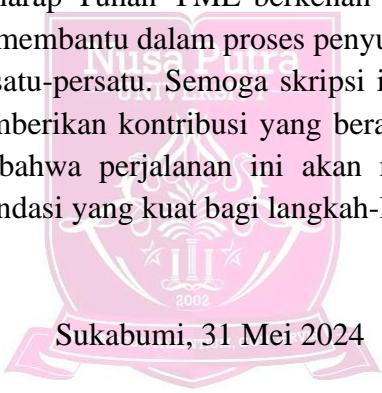
KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Sukamanah 4”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menginvestigasi dan mengungkap pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V di SDN Sukamanah 4. Naskah skripsi ini dibuat sebagai bukti pertanggung jawaban atas pelaksanaan penelitian dan merupakan deskripsi kegiatan yang dilaksanakan oleh penulis selama kegiatan penelitian berlangsung. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa dan bimbingan pihak-pihak terkait.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradithra Junfithrana, S.Pd., MT. selaku Wakil Rektor I Bidang ARCI (*Academic, Research, Community Servis & Internationalization*) Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
3. Bapak Utomo, S.Pd., MM. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta inspirasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dhea Adela, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Ibu Fitria Nurulaeni, M.Pd. selaku Dosen Pengaji Utama sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan saran guna perbaikan penulisan skripsi ini.
7. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan pengajaran kepada penulis selama menempuh pendidikan di Prodi PGSD.
8. Orang tua penulis, sebagai pilar utama dalam perjalanan pendidikan dan kehidupan penulis. Orang tua yang selalu memberi cinta, bimbingan, dukungan, dan doa yang tak henti-hentinya selama proses penulisan skripsi ini.
9. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan moral, doa, serta motivasi selama proses pendidikan penulis.
10. Dr. Kohar Pradesa, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator penelitian dan memberikan penilaian yang baik.

11. Hj. Dasmah, S.Pd., M.M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sukamanah 4 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
 12. Ibu Ida Rosliyah, S.Pd. dan Ibu Devya Bilqis Aprilianzany, S.Pd. selaku wali kelas V A dan V B SDN Sukamanah 4 yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian di lapangan.
 13. Sahabat terbaik yang selalu memberikan dukungan dan motivasi tiada henti dalam perjalanan panjang menyelesaikan skripsi ini.
 14. Rekan-rekan angkatan 2020 terutama rekan satu program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas kebersamaan yang kita jalani selama ini. Terima kasih atas setiap canda, tawa dan kenangan manis yang membuat hari-hari di kampus menjadi menyenangkan.
 15. Tim yang sudah bekerja sama dari awal penentuan judul sampai penyusunan skripsi ini selesai. Terima kasih atas ketekunan dan kerja keras yang telah dilakukan selama ini. Kami bangga pada diri kami karena telah mampu melewati berbagai rintangan yang ada. *We are Great !!!!*
 16. Orang yang pernah bersama penulis 1, terima kasih untuk suka dan duka yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Karena dengan hal tersebut, membuat penulis 1 jauh lebih bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Akhir kata, penulis berharap Tuhan YME berkenan membalsas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini meskipun tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi ilmu pengetahuan. Penulis juga berharap bahwa perjalanan ini akan menjadi pengalaman yang berharga dan menjadi fondasi yang kuat bagi langkah-langkah selanjutnya.



Sukabumi, 31 Mei 2024

Neng Juwita Albela
NIM. 20200100041

Sabrina
NIM. 20200100057

Ulfia Lutfiah Sari
NIM. 20200100012

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neng Juwita Albela	NIM : 20200100041
Nama : Sabrina	NIM : 20200100057
Nama : Ulfia Lutfiah Sari	NIM : 20200100012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra. **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul :

PENGARUH MODEL QUANTUM LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS V SDN SUKAMANAH 4, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI
Pada tanggal : 31 Mei 2024

Yang menyatakan:



1000
SEPUULUH RIBU RUPIAH
METAL TEMPAL
F539FALX253641594

Neng Juwita Albela



1000
SEPUULUH RIBU RUPIAH
METAL TEMPAL
AB355ALX253641597

Sabrina

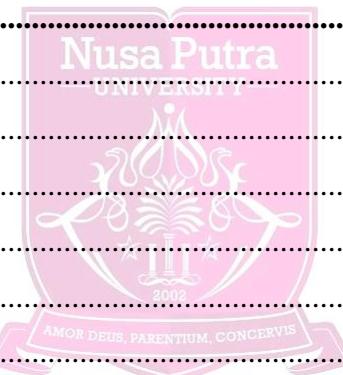


1000
SEPUULUH RIBU RUPIAH
METAL TEMPAL
8F053ALX253641599

Ulfia Lutfiah Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Model pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	9
2.1.2 Media Animasi	13
2.1.3 Model <i>Quantum Learning</i> Berbantuan Media Animasi.....	16
2.1.4 Hasil Belajar PPKn	17
2.1.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	22
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Pikir	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	30
3.1.1 Jenis Penelitian.....	30
3.1.2 Desain Penelitian.....	30



3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.1 Tempat Penelitian.....	31
3.2.2 Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	32
3.3.1 Populasi Penelitian.....	32
3.1.2 Sampel Penelitian.....	32
3.4 Definisi Operasional Variabel	33
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.6 Validitas dan Reliabilitas Data.....	40
3.6.1 Validitas Data.....	40
3.6.2 Reliabilitas Data.....	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Pelaksanaan <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
4.1.2 Penelitian di Kelas Eksperimen	45
4.1.3 Penelitian di Kelas Kontrol	46
4.1.4 Pelaksanaan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
4.2 Hasil Analisis Data Penelitian.....	47
4.2.1 Uji Validitas Instrumen	47
4.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen	48
4.2.3 Uji Analisis Statistik Deskripti.....	48
4.2.4 Uji Normalitas	50
4.2.5 Uji Homogenitas	50
4.2.6 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	51
4.2.7 Uji Independent Sample T-Test	53
4.3 Pembahasan.....	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Simpulan	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	168



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	31
Tabel 3.2 Keadaan Populasi	32
Tabel 3.3 Keterangan Sebaran Sampel	33
Tabel 3.4 Instrumen Lembar Wawancara	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Soal	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	51
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sample T-Tes	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> Video Pembelajaran Mengenai Materi Persatuan dan Kesatuan.....	14
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> Video Pembelajaran Mengenai Materi Keberagaman.....	15
Gambar 2.3 Skema Proses Pembelajaran.....	20
Gambar 2.4 Skema Kerangka Pikir.....	28
Gambar 4.1 Pelaksanaan <i>Pre tes</i>	45
Gambar 4.2 Penelitian di kelas Eksperimen	45
Gambar 4.3 Penelitian di kelas kontrol	46
Gambar 4.4 Pelaksanaan <i>Post-test</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Obserasi.....	68
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Obserasi	69
Lampiran 3. Hasil Belajar PPKn Siswa	70
Lampiran 4. Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas V A	72
Lampiran 5. Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas V B	75
Lampiran 6. Hasil Wawancara	77
Lampiran 7. Hasil Validasi Lembar Observasi	79
Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Tes	82
Lampiran 9. Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i>	85
Lampiran 10. Tabulasi Data Validitas Konstruk.....	90
Lampiran 11. Hasil Perhitungan Uji Validitas Konstruk	92
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Konstruk	93
Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas	97
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian	99
Lampiran 16. RPP Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 17. RPP Kelas Eksperimen	111
Lampiran 18. Sampel Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	126
Lampiran 19. Sampel Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	130
Lampiran 20. Sampel Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	134
Lampiran 21. Sampel Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 22. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	144
Lampiran 23. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 24. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	146
Lampiran 25. Hasil Uji Normalitas	147
Lampiran 26. Hasil Uji Homogenitas	152
Lampiran 27. Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	156
Lampiran 28. Hasil Uji Independent Sample T-Test	157
Lampiran 29. Dokumentasi Obserasi dan Wawancara	158
Lampiran 30. Dokumentasi Uji Soal Validitas Konstruk	160
Lampiran 31. Dokumentasi Pelaksanaan Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	163
Lampiran 32. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol.....	164
Lampiran 33. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen	166

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang vital dan tidak dapat dipisahkan dalam ranah kehidupan manusia. Pendidikan berfungsi sebagai sarana yang melalui suatu bangsa membina dan memperluas kesadaran individu-individunya. Pendidikan lebih dari sekedar transmisi pengetahuan, ini adalah saluran bagi suatu negara untuk melestarikan warisan budaya dan gagasannya untuk generasi mendatang. Merupakan upaya generasi tua untuk membekali generasi muda dengan nilai-nilai, informasi, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dimensi kehidupan fisik dan spiritual (Kurniawan, 2017).

Tujuan utama pendidikan dasar adalah membekali individu dengan pengetahuan dasar, menumbuhkan sikap positif, dan menanamkan keterampilan penting yang diperlukan untuk berfungsi dalam masyarakat. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (UU SISDIKNAS 2003), Sekolah Dasar (SD) atau pendidikan dasar berfungsi sebagai jenjang dasar pendidikan nasional. Diakui sebagai tonggak penting dalam perjalanan anak-anak menuju potensi penuh mereka dan mempersiapkan diri menghadapi kenyataan dunia, pendidikan sekolah dasar memainkan peran yang sangat penting. Pendidikan yang diberikan di sekolah dasar diharapkan dapat secara efektif meningkatkan kemampuan peserta didik, baik dalam ranah akademik maupun non-akademik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang berupaya untuk menumbuhkan individu yang memiliki pemahaman tentang hak dan kewajibannya, serta mampu menjunjung tinggi prinsip-prinsip tersebut. Tujuannya adalah membentuk warga negara Indonesia yang berpengetahuan luas, kompeten, dan berwawasan luas, selaras dengan sila Pancasila dan UUD 1945 (sebagaimana tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi). Integrasi falsafah,

nilai, dan moral Pancasila dengan harapan masyarakat dan budaya warga negara Indonesia merupakan aspek mendasar dalam pembelajaran PPKn.

Pendekatan pendidikan yang dirancang khusus untuk siswa kelas V ini bertujuan untuk mengenalkan mereka pada nilai-nilai inti Pancasila, prinsip demokrasi, sejarah dan budaya Indonesia, serta hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara. Kurikulumnya selaras dengan sila Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Winataputra, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Sukamanah 4 menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn masih rendah, dengan rata-rata nilai antara 70 hingga 76. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk sekolah negeri harus mencapai 75. Namun, sejak 2021, KKM untuk mata pelajaran PPKn berdasarkan kurikulum 2013 ditetapkan pada angka 73 (Haryono, 2021). Rendahnya nilai PPKn siswa di SDN Sukamanah 4 disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran konvensional dan jarang memanfaatkan media animasi atau alat bantu pembelajaran lainnya. Informasi ini diperoleh dari wawancara dengan wali kelas V.

Menurut Latief, dkk (2014:17), model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Dampak penggunaan model ini, peran siswa sangat minim, sehingga mereka sulit untuk mengembangkan pola pikirnya. Pembelajaran konvensional umumnya berlangsung satu arah, dari guru ke siswa, dengan siswa lebih banyak mendengarkan. Meskipun demikian, melalui model ini siswa tetap dapat memahami materi yang diajarkan.

Khalaf, B. K., & Mohammed Zin, Z. B. (2018:546), menyatakan bahwa dalam pembelajaran tradisional, guru menjadi sumber utama pengetahuan di kelas, dengan guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima. Ini berarti siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berperan aktif kecuali diminta oleh guru untuk menyelesaikan tugas atau mengajukan pertanyaan. Akibatnya, siswa sering kali terlihat kurang antusias, dianggap tidak memperhatikan, atau sibuk sendiri. Hal ini mendorong siswa untuk belajar secara individu dan mengurangi partisipasi mereka dalam pembelajaran, di

mana mereka hanya mendengarkan penjelasan guru atau menuliskan apa yang diperintahkan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang terus berkembang, maka manusia juga dituntut harus mengikuti laju kemajuan teknologi dan perubahan masyarakat yang terus berkembang dengan menciptakan pengetahuan baru dan solusi kreatif di berbagai bidang. Metode pembelajaran telah memanfaatkan berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga saat ini. Sistem pembelajaran yang sukses idealnya melibatkan lebih dari sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, hal ini juga harus melibatkan penggunaan keterampilan pemecahan masalah yang kreatif untuk mengawasi proses belajar mengajar dan mendorong partisipasi aktif dari kedua belah pihak dalam meningkatkan kualitas proses.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut serta fenomena yang peneliti dapatkan pada saat studi pendahuluan di SDN Sukamanah 4, yaitu rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dimana salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya inovasi dalam pemilihan model dan media pembelajaran. Di sekolah yang menjadi objek penelitian, penggunaan model dan media pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif. Hal ini berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa yang berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berkenaan dengan alasan tersebut, pembelajaran memerlukan berbagai model dan media pembelajaran, termasuk dalam mempelajari PPKn. Pengetahuan siswa dapat diperluas melalui penggunaan model pembelajaran yang menarik. Upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, diharapkan guru menggunakan metode pengajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa (Pahmi, S., dkk., 2023). Penerapan model pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuannya, salah satunya adalah model pembelajaran *Quantum Learning* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari PPKn di kelas dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Azwa, A. N. 2018).

Quantum Learning adalah berbagai macam interaksi yang terjadi di dalam dan di sekitar momen belajar mengalami perubahan. Interaksi-interaksi ini

melibatkan elemen-elemen yang diperlukan untuk pembelajaran efektif yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Interaksi-interaksi tersebut mengubah kemampuan dan bakat alami siswa menjadi energi yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. (Aka, K. A., 2016). Kumpulan strategi dan konsep pengajaran yang dikenal sebagai "Pembelajaran *Quantum*" telah terbukti berhasil untuk orang-orang di berbagai kalangan, baik dalam lingkungan bisnis maupun pendidikan. Awalnya *Quantum Learning* digunakan di *Supercamp*. Kegiatannya adalah menyatukan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam suasana yang menyenangkan. (Turnip & Panjaitan, 2014).

Prinsip mendasar dari model *Quantum Learning* adalah bahwa setiap aspek memberikan saran, baik yang menguntungkan atau tidak, dan bahwa saran dapat dan akan mempengaruhi hasil skenario pembelajaran. Saran positif dapat diberikan dengan berbagai strategi, seperti menyediakan tempat duduk yang nyaman bagi siswa, memutar musik latar untuk mendorong keterlibatan individu, memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan kesan mendalam sekaligus menyampaikan pengetahuan, dan menghadirkan guru yang berkualitas (Putri, N. E. M., 2018).

Model *Quantum Learning* mendorong siswa untuk mengidentifikasi potensi diri dan mencapai tingkat penguasaan diri yang tinggi. Berdasarkan model ini, proses belajar adalah fenomena yang kompleks. Setiap kata, pikiran, dan tindakan, serta bagaimana pengajar mengubah lingkungan, penyajian, dan desain pengajaran, semuanya memiliki arti dan mempengaruhi jalannya proses belajar. Model pembelajaran *Quantum Learning* ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. *Quantum Learning* membahas cara membangkitkan semangat belajar dan menemukan manfaat belajar bagi diri sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai secara optimal (Fitri, M., 2020). Kelebihan penerapan *Quantum Learning* adalah: 1) Siswa merasakan kenyamanan dan kebahagiaan selama proses pembelajaran, 2) Siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan motivasi, 3) Siswa dapat mengembangkan aktivitas dan meningkatkan nilai belajar, 4) Siswa dapat

membina tanggung jawab dan kedisiplinan, serta mengembangkan kemandirian (Nasrulloh, A., & Kusumo, E. 2015).

Sementara itu, kata “Media” berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar. Penggunaan media sebagai instrumen belajar mengajar tidak dapat dibantah. Guru tahu bahwa tanpa dukungan media, materi pembelajaran terutama yang rumit atau sulit tidak mungkin dapat diasimilasi dan dipahami oleh setiap siswa (Dianah, J. H., dkk., 2023). Perannya sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran, pengajar harus memperhatikan penggunaan media. Maka dari itu, agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran, setiap pengajar harus belajar bagaimana memilih materi pembelajaran (Eliyantika, dkk., 2022).

Konten video animasi dapat digunakan untuk mendukung penggunaan model *Quantum Learning* ini. Media video animasi dapat digunakan sebagai sarana edukasi karena merupakan salah satu jenis media visual bergerak dengan percepatan gerak yang dapat diatur dan menampilkan gambar benda yang tampak hidup (Candra Dewi & Negara, 2021). Selain itu, video animasi berdasarkan penelitian sebelumnya merupakan salah satu jenis media yang menampilkan kombinasi media seperti suara, gambar, dan huruf dalam suatu aktivitas bergerak (Fauzan & Rahdiyanta, 2017).

Penyampaian video yang dapat diputar ulang untuk memberikan penjelasan mendalam tentang elemen tertentu yang belum direkam. Anak-anak dapat distimulasi dengan penggunaan media sehingga akan menimbulkan motivasi mereka untuk belajar dan mengeksplorasi informasi baru (Alfianti, et all., 2020). Maka dari itu media animasi mampu memberikan visualisasi yang menarik, interaktif, dan dapat merangsang imajinasi siswa. Kombinasi antara *Quantum Learning* dan media animasi diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar lebih berkesan, meningkatkan motivasi, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep PPKn yang mungkin abstrak bagi siswa kelas V.

Berdasarkan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji relevansi penerapan model *Quantum Learning* dan penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di sekolah dasar yang diteliti. Keterlibatan siswa yang aktif dengan materi didorong oleh pembelajaran quantum.

Penggabungan media animasi memungkinkan penjelasan ide-ide kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Sukamanah 4”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran konvensional yang masih dominan di sekolah, dimana guru lebih banyak menjelaskan di depan kelas, mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang terlibat dalam pembelajaran aktif dan interaktif.
2. Pembelajaran PPKn di SD perlu ditingkatkan agar lebih efektif dalam membentuk karakter dan kesadaran warga negara yang terampil, cerdas, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Namun, dalam praktiknya, implementasi pembelajaran PPKn masih cenderung konvensional.
3. Kebutuhan akan pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran PPKn di SD. Pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa serta memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.
4. Kemajuan teknologi dan era digital menuntut adanya penyesuaian dalam metode pembelajaran. Penggunaan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran PPKn.
5. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Meski demikian, belum ada penelitian yang secara eksplisit melihat bagaimana penggunaan model *Quantum Learning* dengan bantuan media animasi mempengaruhi hasil belajar PPKn siswa SD kelas V.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran konvensional, meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di SD, serta mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu, penelitian mengenai pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SD menjadi relevan untuk dilakukan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memastikan bahwa penelitian tetap berada dalam batasan masalah yang telah diidentifikasi. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar, yaitu di kelas V.
2. Tolak ukur penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi.



1.4 Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitian yang dirumuskan berdasarkan batasan masalah di atas adalah:

1. Bagaimana pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PPKn di SDN Sukamanah 4?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PPKn Siswa kelas V antara penggunaan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi dengan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PPKn di SDN Sukamanah 4.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn Siswa kelas V antara penggunaan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi dengan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau tambahan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai penggunaan model *Quantum Learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa serta memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain:

- a. Bagi Sekolah, diharapkan memberikan kesan yang baik dalam perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta memiliki kesempatan yang besar untuk berkembang pesat dalam penguasaan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi.
- b. Bagi Guru, yakni memberikan pencerahan tentang metode, model dan media pengajaran yang sesuai serta dapat menginspirasi untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menghasilkan hasil belajar yang baik.
- c. Bagi siswa, yakni mendapatkan pemanfaatan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi sebagai metode yang menyenangkan dan diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memanfaatkan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian, antara lain sebagai berikut:

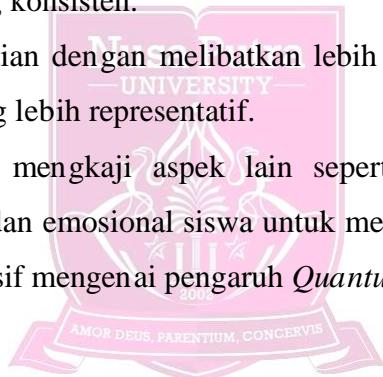
1. Model *Quantum Learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan output hasil pengujian *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor rata-rata hasil belajar *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen, dengan nilai Sig. (2-tailed) Pair 1 dan Pair 2 sebesar 0,000. Ini menandakan bahwa metode *Quantum Learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn, karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, pada uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,020 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Berdasarkan uji analisis deskriptif, terlihat peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperi men yang terdiri dari 25 siswa memiliki skor *pre-test* tertinggi 80 dan terendah 50, dengan rata-rata 64,00. Sedangkan skor *post-test* tertinggi adalah 95 dan terendah 75, dengan rata-rata 84,40. Sementara itu, kelas kontrol yang juga terdiri dari 25 siswa memiliki skor *pre-test* tertinggi 85 dan terendah 30, dengan rata-rata 64,60. Skor *post-test* tertinggi di kelas kontrol adalah 95 dan terendah 70, dengan rata-rata 80,00. Berdasarkan data tersebut, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Secara keseluruhan, penerapan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di tingkat SD. Model ini tidak hanya memperhatikan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek emosional dan sosial mereka, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa. Oleh karena itu, *Quantum Learning* bisa dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SD.

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan peneliti, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Lakukan penelitian serupa pada mata pelajaran lain dan di berbagai tingkatan kelas untuk melihat apakah model *Quantum Learning* memberikan hasil yang konsisten.
2. Perluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak siswa untuk mendapatkan data yang lebih representatif.
3. Pertimbangkan untuk mengkaji aspek lain seperti dampak terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh *Quantum Learning*.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Kurniawan and Z. Puspitaningtyas, Metode Penelitian Kuantitaif. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- A. Maulidi, "Implementasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar," *Fakta J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 1, p. 13, 2022.
- A. Tarwani and D. Herdiana (2021) "Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar. *The Effect Of The Application Of Quantum Teaching Learning On The Learning Outcomes Of Pancasila Education And Citize*," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 21, no. 2, pp. 122-141.
- A. Yanuarti and A. Sobandi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 1, no. 1, p. 11, 2016.
- Abdurahman, A., S. E. Christine, L. *Models, and Q. Teaching*, "Pendampingan Pelatihan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Pada Tenaga Pendidik," vol. 4, no. 1, pp. 259-268, 2023.
- Acat, M. B. (2014). *An Investigation the Effect of Quantum Learning Approach on Primary School 7th Grade students' Sciences Achievement, Retention and Attitude. Educational Research Assosiation the International Journal of Reasearch in Teacher Education*, 5 (2), 11-23.
- Adela, D., Sukarno, S., & Indriayu, M. (2018). *Integration of Environmental Education at the Adiwiyata Program Recipient School in Growing Ecoliteracy of Students*. 262(Ictte), 67–71. <https://doi.org/10.2991/ictte-18.2018.11>
- Agustina, D. A., & Supriyanto, D. H. (2018). Upaya Mempersiapkan Calon Pendidik Abad XXI Melalui Pembelajaran Quantum. In Seminar Nasional IKA UNY (pp. 188-205).
- Aka, K. A. (2016). Model *Quantum Teaching* Dengan Pendekatan *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35-46.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahnya keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1).
- Amri, H. R., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan metode CSI untuk pengukuran tingkat kepuasan layanan manajemen. *Jurnal Sistem Cerdas*, 3(3), 241-252.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Arania, A. (2021). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Pringsewu).

- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). Instrumen penelitian. *Applied Microbiology And Biotechnology*, 85(1), 2071-2079.
- Arifin, Zainal. 2016. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azwa, A. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Mts Bahrul Ulum Rebang Tangkas Way Kanan Tahun 2017/2018 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- C. T. Diantoro, E. A. Ismaya, and E. Widianto, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Quantum Teaching* Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar," WASIS J. Ilm. Pendidik., vol. 1, no. 1, pp. 1-6, 2020.
- Cahyaningrum, A. D., Yahya, A. D., & Asyhari, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* tipe tandur terhadap hasil belajar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 372-379.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi PPKn pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130.
- Darwani, A. (2000). Statistik Parametrik. *PT Elexmedia Komputindo*. Jakarta.
- Deporter, B., & Hernacki, M. (2015). *Quantum Learning*: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa learning.
- Dianah, J. H., Witono, A. H., & Nisa, K. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 288-293.
- Dwilamiisa, T. D. P., Ramadhani, V. D., Rinanti, I. D., Sandani, F. C., & Mangkubumi, F. (2022). Pengaruh Pelatihan *Quantum Learning* Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Pasca Pandemi Covid 19. *Pusako: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 1(1), 1-7.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan media pembelajaran guru kelas IV SDN Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315-1326.
- Fauzan, MA, & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada teori pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2 (2), 82-88.
- Fauzi, A. M., & Noviartati, K. (2018). Pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* tipe tandur ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran PPKn*, 5(3), 240–248.
- Fauzi, A. M., & Noviartati, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Tipe Tandur Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran PPKn*, 5(3), 240–248.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar PPKn. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1), 34-44.

- Fitri, M. (2020). Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* di lembaga pendidikan anak usia dini. JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 3(2), 40-51.
- Fitriana, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariete SPSS 25 (9th ed.). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19. Semarang: Badan
- H. N. Jaya, "Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan," Didakt. Pendidik. dan Ilmu Pengetah., vol. 17, no. 1, pp. 23-35, 2017.
- H. Yahya, (2017). "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sms Islam Terpadu Al-Fityan Gowa," vol. 5, pp. 155-166.
- Hapnita, W. (2018). Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017. Cived, 5(1).
- Hidayah, N. (2022). Komparasi Hasil Belajar Matematika pada Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Siswa Kelas IV di MIN 1 Ponorogo (*Doctoral dissertation*, IAIN Ponorogo).
- <https://www.websitedekasi.com/download/kkm-kelas-5-sdmi-kurikulum-2013-revisi>
- J. Arifin, SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Kalsum, Umi, 2022. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jawa Timur: RFM 2PRAMEDIA.
- Khalaf, B. K., & Mohammed Zin, Z. B. (2018). Traditional and inquiry-based learning pedagogy: A systematic critical review. *International Journal of Instruction*, 11(4), 545-564.
- Kurniawan. (2017). Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Latief, Hilman; Dede Rohmat; dan Epon Ningrum. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Ekserimen) Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII Di SMPN 4 Padalarangan. Jurnal Gea, Vol.14, No.2. Hlm: 14-28.
- Lestari, A. P., & Jihan Rona Nabilah, S. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mi Al-Falah Sambirobyong

- Nganjuk. *JOURNAL EDUCATION AND ISLAMIC STUDIES*, Volume 1, No. 2 Tahun 2023, Page: 70-77 E-ISSN:2987-6583.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2018). Pembaharuan pembelajaran di sekolah dasar. CV. AE Media Grafika.
- Martono, N. (2015). Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci (Sampel halaman). Nanang Martono.
- Mustakim. 2020. Jurnal Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PPKn. 2 (1): 1-12
- Nasrulloh, A., & Kusumo, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* dan *Active Learning* pada Materi Larutan Penyangga. *Chemistry in Education*, 4(1), 46-53.
- Noviyanti, A. K., & Setyaningtyas, E. W. (2017). Partisipasi pembelajaran siswa dalam pembelajaran dengan classroom rules. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 65-72.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar PPKn kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nuryadi., dkk. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pahmi, S., Albela, N. J., Kamila, N. H., & Hamidah, N. (2023). *Implementing Abacus Media to Enhance Mathematics Skills and Interest in First Grade Elementary Students*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(3), 378-389.
- Permendiknas Nomor 22/2005 tentang Standar Isi (SI).
- Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006. tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL).
- Putra, R. Y. (2015). Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Metode *Quantum Learning* Berbantuan Gambar Animasi Materi Lingkaran. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 13(3).
- Putri, C. S., & Suprapmanto, J. (2022, January). Pengaruh Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gabungan Bangun Datar Di SDN Cisaat Gadis. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 3, No. 1, pp. 397-406).
- Putri, N. E. M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode *Quantum Learning* Seni Tari Persembahan Kelas Viii A Smpn 1 Rengat Barat Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau TA 2017/2018 (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Riau).
- Ricardo & Meilani, R. I. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), (2017): 188-209

- Rizkia, R. F., & Aripin, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) Pada Pembelajaran Biologi di SMA. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 4, pp. 225-232).
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran. Penerbit NEM.
- Rohimah, D. F., Suprapta, B., & Agung, D. A. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran kuantum tipe TANDUR terhadap minat belajar siswa kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(9), 1229-1236.
- Salamah, U. (2018). Penjaminan mutu penilaian pendidikan. *EVALUASI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 274-293.
- Sugandi, D., Syach, A., & Febriyanto, D. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Pesawat Sederhana. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 37-50.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U. S. (2015). Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Suprapmanto, J., Syathroh, I. L., Handayani, F., & Puspita, N. (2024). *Utilisation of Powtoon Platform as Learning Media and Improving Student Achievement*. *World*, 3(1), 113-127.
- Sutopo, E. Y., & Slamet, A. (2017). Statistik inferensial. Penerbit Andi.
- Turnip, J., & Panjaitan, K. (2014). Penerapan Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Autocad Teknik Gambar Bangunan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* (JTP), 7(2), 117-128.
- Undang-Undang Dasar 1945 hasil amandemen ke-4 Tahun 2002. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 37 ayat (1) tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003.
- W. Suryanti and T. N. H. Yunianta, "Penerapan Model *Pembelajaran Quantum Teaching* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Getasan," *Mitra Pendidik.*, vol. 2, no. 7, p. 715, 2018.
- W. V. F. Sujarweni, Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.

- Widiyono, A. (2021). PENERAPAN ZD SOFT SCREEN RECORDER TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PAP & PAN DI ERA NEW NORMAL. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 3(1), 269-280.
- Widyawardani, dkk. (2021). "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Purworejo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo."
- Winarno. (2014). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian. Jakarta. Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks sistem pendidikan nasional. Jurnal moral kemasyarakatan, 1(1), 15-36.
- Wulandari, S., & Maharani, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa. OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika, 1(2), 09-16.
- Wulandari, Y., Refianne, F., & Ppg Upgris, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Di Kelas V SD. Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar, 2(2), 244–253. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Wuryanti,dkk (2016) Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter.
- Yulianah, S. E. (2022). Metodelogi Penelitian Sosial. CV Rey Media Grafika.
- Yusuf, M. (2015). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan. In 1. Prenadamedia Group.