

Cara Mengutip (Gaya APA):

Ahmad Fadri, and Joko Daryanto. (2026). *Quantum Learning* Berbantuan Audio Visual: Upaya Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Keberagaman Budaya Indonesia. *Didaktika Dwija Indria*, 14 (3), 1124-1135. DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3.14.3.1124-1135>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Quantum Learning Berbantuan Audio Visual: Upaya Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Keragaman Budaya Indonesia

Ahmad Fadri¹, and Joko Daryanto²

¹² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: jokodaryanto@staff.uns.ac.id

Dikirim: 1 Maret 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3>

Direvisi: 1 April 2026

Diterima: 1 Juni 2026

Kata Kunci:

Abstrak

Keyword 1: *The problem-solving skills of fourth-grade students at Kedawung 3 Quantum Learning Public Elementary School regarding the topic of Indonesia's cultural diversity remain relatively low, with an average pre-intervention score of 49.5 and a mastery rate of only 14.29%. Conventional teaching methods and a lack of interactive media are the main contributing factors. This study employed a qualitative approach through a two-cycle Classroom Action Research (CAR) project, involving a fourth-grade teacher and 28 students. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation; data validity was ensured through triangulation of sources and techniques; and data analysis followed the Miles and Huberman model. The implementation of the quantum learning model supported by audiovisual media gradually improved problem-solving skills: the average score increased from 49.5 (pre-intervention) to 76.04 (Cycle II P2), with a final mastery rate of 82.14%, exceeding the 80% success threshold. Teacher performance improved from 64.28% to 96.42%, and student engagement from 48.61% to 90.28%. The audio-visual media-assisted quantum learning model proved effective as an innovative learning strategy for developing problem-solving skills in contextual material such as Indonesia's cultural diversity.*

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 3, Juni, 2026, Halaman. 1124-1135

doi: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3.14.3.1124-1135>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam, serta bagaimana keduanya saling berinteraksi. Selain itu, IPAS membahas kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar peserta didik dapat memahami cara kerja alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia (Putri et al., 2024). Pembelajaran IPAS tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga memerlukan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung dan mendorong partisipasi aktif mereka (Ratno et al., 2024). Peserta didik dilatih untuk terbiasa melakukan observasi dan eksplorasi sebagai fondasi penting dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Semakin banyak pengetahuan dan pengalaman yang dikaitkan dengan suatu masalah, semakin beragam ide solusi yang dapat dihasilkan (Triyani et al., 2024).

Keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan peserta didik untuk mampu mengenali dan menyelesaikan masalah dengan data yang akurat serta aktif memahami dan menghubungkan konsep secara mandiri (Fauziyyah et al., 2020). Menurut (Hanifah & Indarini, 2021) keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang untuk menghadapi tantangan atau situasi yang tidak familiar dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi pilihan, dan mengambil tindakan yang efektif untuk mencapai solusi optimal. (Purba et al., 2021) menambahkan bahwa pemecahan masalah merupakan upaya mencari solusi atas suatu permasalahan guna meraih tujuan yang tidak bisa langsung dicapai, dan upaya ini menekankan pentingnya proses berpikir dan strategi yang matang.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3 dalam materi keragaman budaya Indonesia masih rendah. Hasil observasi awal pada 9 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menganalisis perbedaan budaya, menyusun solusi atas konflik budaya, maupun mengemukakan pendapat tentang pentingnya menjaga keragaman budaya. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan membaca buku, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi ini memperburuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah, mengingat keterampilan tersebut berperan krusial dalam membentuk sikap kritis dan toleran peserta didik (Kartika & Arifudin, 2024).

Berdasarkan hasil tes pratindakan, dari 28 peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3, hanya 4 orang (14,29%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas 49,5. Kondisi ini mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran inovatif. Salah satu model yang memiliki potensi besar adalah *quantum learning*. (Diana & Nirwana, 2024) menyatakan bahwa model *quantum learning* menggabungkan berbagai teknik pengajaran dengan pendekatan holistik guna menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan *quantum learning* berbantuan media audio visual menjadi sangat penting karena media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui

visualisasi dan suara yang menarik, memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif (Aprianti & Febriyanto, 2025).

Masalah Penelitian

Permasalahan utama penelitian ini adalah rendahnya keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3 pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini disebabkan penerapan metode pembelajaran konvensional yang *teacher centered*, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta kurangnya aktivitas yang mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak terlatih dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang muncul dari konteks keberagaman budaya.

Keadaan Terkini Penelitian

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *quantum learning* dalam berbagai konteks pembelajaran. (Aqila et al., 2024) menunjukkan bahwa *quantum learning* berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perubahan sosial budaya kelas VI sekolah dasar. (Lestari & Rhokhayati, 2024) membuktikan bahwa model *quantum learning* berbantuan media audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik di sekolah dasar. (Setyawati et al., 2022) membuktikan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Terkait media audio visual, (Handayani & Nurlina, 2024) menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi dan memperjelas konsep, khususnya dalam pembelajaran berbasis konteks. (Damanik et al., 2024) menambahkan bahwa media audio visual dapat memanipulasi keadaan, kejadian, atau objek, sehingga guru dapat mengubah materi abstrak menjadi konkret. (Raudatussolihah, 2022) mendefinisikan media audio visual sebagai seperangkat sarana yang memunculkan gambar bergerak dan bersuara. (Utami et al., 2023) menyatakan bahwa media audio visual merupakan inovasi pembelajaran yang efektif meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Dalam konteks keragaman budaya, (Diswantika et al., 2022) mengungkapkan bahwa keragaman budaya merupakan variasi kebudayaan dalam suatu masyarakat yang di Indonesia tercermin melalui semboyan Bhinneka Tunggal Ika. (Andriani, 2021) menegaskan bahwa keragaman budaya tidak hanya mencakup perbedaan yang tampak, tetapi juga aspek nonfisik seperti pola pikir, nilai-nilai, dan cara berkomunikasi. (Rahman et al., 2022) menyatakan bahwa keragaman budaya Indonesia merupakan kekayaan yang mencerminkan banyaknya suku, tradisi, adat istiadat, bahasa daerah, serta berbagai bentuk kesenian yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Dari perspektif definisi model *quantum learning*, (Sauduran et al., 2021) mendefinisikannya sebagai model yang mampu membuat peserta didik mendapatkan masalah secara langsung, menciptakan solusi sendiri, dan beraktivitas sesuai kompetensi yang ingin dicapai. (Azimah & Supendi, 2024) menambahkan bahwa *quantum learning* dapat meningkatkan kemampuan ingat peserta didik dengan menekankan kegembiraan dalam proses pembelajaran. (Azis et al., 2022)

menyatakan bahwa model ini dapat menyeimbangkan otak kiri dan kanan, mendukung belajar visual, auditorial, dan kinestetik. (Anggara & Rakimahwati, 2021) membuktikan bahwa model *quantum learning* berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian spesifik tentang efektivitas integrasi model *quantum learning* dengan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah-mengacu pada tahapan Polya pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD. Penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji secara empiris kombinasi ini dalam konteks keterampilan pemecahan masalah budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *quantum learning* berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah materi keragaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3 tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Jenis dan Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Desain penelitian mengacu pada model Arikunto et al. (2016) yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan/tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit per pertemuan.

Data and Sumber Data

Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen (14 laki-laki dan 14 perempuan), serta guru kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar, dan dokumentasi foto pembelajaran. Data kuantitatif berupa nilai tes keterampilan pemecahan masalah dan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber membandingkan data dari guru dan peserta didik serta triangulasi teknik dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi (Sugiyono, 2024).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik (Sugiyono, 2024) : (1) Observasi, menggunakan lembar observasi berstandar IPP yang telah divalidasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas peserta didik; (2) Wawancara terstruktur, dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk menggali permasalahan pembelajaran; (3) Tes, berupa instrumen tes keterampilan pemecahan masalah yang mencakup empat indikator berdasarkan teori Polya: memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali; serta (4) Dokumentasi, berupa catatan, foto, dan dokumen pembelajaran yang relevan.

Analisis Data

Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2024) yang mencakup empat tahap: (1) pengumpulan data dari pratindakan dan setiap siklus; (2) reduksi data melalui pemilahan dan penyederhanaan informasi yang esensial; (3) penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi naratif; serta (4) penarikan kesimpulan yang dilakukan secara sistematis dari kesimpulan awal hingga kesimpulan akhir setiap siklus. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila $\geq 80\%$ dari 28 peserta didik (≥ 23 peserta didik) mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) ≥ 75 .

HASIL

Pratindakan

Hasil tes pratindakan menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3 masih sangat rendah. Dari 28 peserta didik, hanya 4 orang (14,29%) yang mencapai ketuntasan (nilai ≥ 75), sementara 24 peserta didik (85,71%) belum memenuhi kriteria ketercapaian. Nilai rata-rata kelas sebesar 49,5, dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 25. Pada indikator memahami masalah, sebagian besar peserta didik tidak mampu mengidentifikasi informasi penting dari soal. Pada indikator merencanakan dan melaksanakan penyelesaian, peserta didik tidak sampai tahap ini karena ketidakmampuan pada tahap pertama. Pada indikator memeriksa kembali, hampir tidak ada peserta didik yang mampu membuat kesimpulan dari jawaban mereka.

Siklus I

Pada Siklus I, model *quantum learning* berbantuan media audio visual mulai diterapkan dengan topik pengenalan keragaman budaya Indonesia (makanan khas, pakaian adat, rumah adat, dan senjata tradisional). Media audio visual berupa video tematik diputarkan pada fase Alami untuk memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik.

Hasil tes pertemuan pertama Siklus I menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 62,71 dan persentase ketuntasan 32,14% (9 peserta didik). Kinerja guru mencapai 64,28% dan aktivitas peserta didik 48,61%, menunjukkan bahwa guru dan peserta didik masih dalam tahap adaptasi. Pada pertemuan kedua Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 70,61 dengan persentase ketuntasan 53,57% (15 peserta didik). Kinerja guru meningkat menjadi 78,57% dan aktivitas peserta didik menjadi 65,28%. Meskipun terdapat peningkatan, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, berbagai perbaikan diimplementasikan pada Siklus II, meliputi penguatan pengelolaan kelas, pengoptimalan fase Namai melalui diskusi kelas yang lebih terarah, dan pemberian LKPD yang lebih kontekstual pada fase Demonstrasikan. Topik yang dipelajari adalah faktor penyebab dan dampak keragaman budaya Indonesia.

Pada pertemuan pertama Siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 72,5 dengan persentase ketuntasan 64,29% (18 peserta didik). Kinerja guru meningkat menjadi 82,14% dan aktivitas peserta didik menjadi 77,78%. Pada pertemuan kedua

Siklus II, hasil melampaui indikator keberhasilan: rata-rata nilai 76,04, persentase ketuntasan 82,14% (23 peserta didik), kinerja guru 96,42%, dan aktivitas peserta didik 90,28%.

Tabel 1. Perbandingan Keterampilan Pemecahan Masalah Antar Siklus

Keterangan	Pra tindakan	Siklus I		Siklus II		Indikator	Tercapai
		P1	P2	P1	P2		
Rata-Rata Nilai	49,5	62,71	70,61	72,5	76,04	>=75	Ya
Peserta Didik Terampil	4	9	15	18	23	28	Ya
Persentase Ketuntasan Nilai	14,29 %	32,14 %	53,35 %	64,29 %	82,14 %	80%	Ya
Nilai Tertinggi	81	94	88	94	100	-	-
Nilai Terendah	25	31	38	25	25	-	-

PEMBAHASAN

Penerapan model *quantum learning* berbantuan media audio visual memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Peningkatan ini terjadi secara bertahap dan progresif, mencerminkan perkembangan yang nyata pada setiap siklus. Data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 49,5 (pratindakan) menjadi 62,71 (Siklus I P1), 70,61 (Siklus I P2), 72,5 (Siklus II P1), dan 76,04 (Siklus II P2). Persentase ketuntasan meningkat konsisten dari 14,29% menjadi 82,14%.

Kondisi awal pratindakan mencerminkan gambaran pembelajaran yang tidak optimal. Sebagaimana disampaikan (Wardani, 2020), pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah cenderung menghasilkan peserta didik yang pasif dan kurang terlatih menganalisis permasalahan. Kegagalan pada tahap memahami masalah berdampak hierarkis pada tahap-tahap berikutnya, sebagaimana dinyatakan (Kartika & Arifudin, 2024) bahwa pemecahan masalah memerlukan perencanaan matang dan tidak dapat diselesaikan secara instan.

Implementasi model *quantum learning* melalui sintaks TANDUR menciptakan perubahan signifikan. Pada fase Tumbuhkan, pertanyaan pemantik berhasil membangun keterlibatan emosional peserta didik. (Ulfawati et al., 2024) menyatakan bahwa fase tumbuhkan bertujuan memperlihatkan rasa terima kasih yang cukup pada peserta didik sehingga mereka terinspirasi untuk belajar, dan motivasi merupakan faktor penting untuk menciptakan, merangsang, mempertahankan, dan mengarahkan perilaku ke arah tujuan pembelajaran. (Damanik & Nurhadilla, 2025) menegaskan bahwa *quantum learning* memadukan unsur psikologi, linguistik, dan teknik pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna.

Pada fase Alami, media audio visual memberikan pengalaman multisensori yang sangat bermakna sehingga dapat meningkatkan daya tarik materi dan memperjelas konsep dalam pembelajaran berbasis konteks. (Damanik et al., 2024)

menambahkan bahwa media ini dapat memanipulasi objek, mengubah materi abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami. (Lubis & Mavianti, 2022) menegaskan bahwa media audio visual merupakan media murah dan terjangkau yang efektif dalam pembelajaran. (Anggraeni et al., 2024) juga menyatakan bahwa pengembangan media audio visual pada pembelajaran di sekolah dasar terbukti meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pada fase Namai, diskusi kelas membantu peserta didik mengorganisasi pengalaman ke dalam struktur konseptual yang jelas. Prinsip quantum learning bahwa pengalaman mendahului pemberian nama mendorong peserta didik untuk terlebih dahulu memiliki pengalaman konkret melalui video, baru kemudian menamai dan mengidentifikasi berbagai unsur budaya. (Hanannika & Sukartono, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan pikiran peserta didik dan mendorong aktivitas pembelajaran yang efektif. (Saputro et al., 2021) menambahkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik.

Pada fase Demonstrasikan, proyek kelompok Peta Keberagaman Budaya Indonesia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif. (Marwa et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran partisipatif seperti *quantum learning* dapat menumbuhkan keaktifan dan motivasi belajar, berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. (Azis et al., 2022) menyatakan bahwa model quantum dapat menyeimbangkan otak kiri dan kanan, mendukung belajar berdasarkan pengalaman dan belajar visual, auditorial, serta kinestetik.

Pada fase Ulangi, review materi memperkuat koneksi neural dan memperdalam pemahaman. (Azimah & Supendi, 2024) menyatakan bahwa *quantum learning* meningkatkan kemampuan ingat peserta didik dengan menekankan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Pada fase Rayakan, pemberian apresiasi memberikan dampak psikologis positif. (Ulfawati et al., 2024) mengungkapkan bahwa peserta didik menjadi lebih puas dan percaya diri saat prestasi mereka dirayakan. Kombinasi sugesti positif dalam lingkungan belajar *quantum learning* berdampak langsung pada aktivitas pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model ini dapat dijelaskan dari beberapa perspektif teoretis. Pertama, dari perspektif konstruktivisme Vygotsky (Allen, 2022), model *quantum learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial; media audio visual berfungsi sebagai scaffolding yang membantu memahami konsep abstrak keragaman budaya. Kedua, dari perspektif teori kognitif, kombinasi elemen visual dan audio memfasilitasi dual coding yang meningkatkan retensi dan pemahaman, sejalan dengan pandangan (Diswantika et al., 2022) bahwa model quantum menyeimbangkan otak kiri dan kanan.

Ketiga, dari perspektif teori motivasi, fase Tumbuhkan dan Rayakan memberikan dukungan terhadap motivasi intrinsik peserta didik dengan mengaktifkan rasa ingin tahu dan memberikan reinforcement positif (Soraya, 2022). Keempat, dari perspektif pendidikan multikultural, pembelajaran dengan pendekatan *quantum learning* membantu mengembangkan empati budaya peserta

didik. (Maulidah et al., 2024) menegaskan bahwa guru perlu mengintegrasikan konten budaya lokal dalam pembelajaran agar peserta didik mampu beradaptasi dengan dinamika sosial sekaligus memiliki karakter kuat dan kebanggaan terhadap budayanya.

Penerapan model ini juga menghadapi beberapa tantangan. (Husni, 2024) mengidentifikasi bahwa *quantum learning* memerlukan keahlian khusus dari guru dan desain pembelajaran yang lebih matang. Hasil observasi Siklus I pertemuan pertama (kinerja guru 64,28%) membuktikan hal ini. Namun, seiring pengalaman dan refleksi, kinerja guru meningkat drastis menjadi 96,42% pada Siklus II P2. (Anggara & Rakimahwati, 2021) membuktikan bahwa penguasaan model *quantum learning* oleh guru berkembang seiring pengalaman dan berdampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. (Tugiah & Asmendri, 2022) mengidentifikasi kelebihan *quantum learning* antara lain integritas, komitmen, fleksibilitas, dan keseimbangan pikiran, tubuh, dan jiwa, yang kesemuanya berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang optimal. (Wahyudi et al., 2022) menegaskan bahwa pengembangan keterampilan fundamental dalam pembelajaran abad ke-21 harus dilakukan secara berkelanjutan, dan model *quantum learning* memberikan kerangka yang tepat untuk hal tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan dan memperkuat literatur sebelumnya. (Haidir et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran seperti video dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Fadilah et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas, yang kesemuanya terwujud dalam penerapan media audio visual pada penelitian ini. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. (Wulandari et al., 2023) menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan elemen penting dalam pendidikan modern yang perlu dikuasai guru. Keterkaitan antara keragaman budaya dengan keterampilan pemecahan masalah juga sejalan dengan pandangan (Agestiyani et al., 2023) yang menegaskan pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan pemahaman konsep peserta didik yang kuat.

KESIMPULAN

Penerapan model *quantum learning* berbantuan media audio visual terbukti efektif meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV SDN Kedawung 3 pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan yang signifikan dan konsisten: rata-rata nilai meningkat dari 49,5 (pratindakan) menjadi 76,04 (Siklus II P2), dan persentase ketuntasan meningkat dari 14,29% menjadi 82,14%, melampaui target penelitian sebesar 80%. Sintaks TANDUR yang terstruktur, dikombinasikan dengan pengalaman multisensori melalui media audio visual, menyediakan kerangka pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif, membangun pemahaman secara mandiri, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara bertahap.

Berdasarkan temuan ini, model *quantum learning* berbantuan media audio visual dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif

pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang bersifat kontekstual dan memerlukan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai sosial budaya. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model ini pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda, serta mengembangkan instrumen penilaian keterampilan pemecahan masalah yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agestiyan, L., Sukarno, & Chumdari. (2020). Pemahaman Konsep Keragaman Budaya Indonesia Melalui Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Learning Model Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 1(1), 1-5.
- Allen, A. (2022). An introduction to constructivism: Its theoretical roots and impact on contemporary education. *Journal of Learning Design and Leadership*, 1(1), 1-11.
- Andriani, V. W. (2021). Representasi Keragaman Budaya Dalam Film Kartun Upin dan Ipin : Pemahaman Lintas Budaya. *International Journal of Educational Resources*, 2(4), 407-422.
- Anggara, A., & Rakimahwati. (2021). Pengaruh Model Quantum Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3020-3026. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1265>
- Anggraeni, R. N., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *JGK: Jurnal Guru Kita*, 8(4), 727-738. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59610>.
- Aprianti, E. L., & Febriyanto, B. (2025). Literature Review: Pengaruh Model Role Playing dengan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 330-339. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2457>.
- Aqila, S. M., Winarni, R., & Supianto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Kelas VI Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(6), 497-502.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azimah, A. N., & Supendi, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(1), 79-104. <https://doi.org/10.52593/pgd.05.1.05>.
- Azis, S., Yurni Ulfa, A., Akbar, F., Mutiah, H., Author, C., Muhammadiyah Bulukumba, U., & Selatan, S. (2022). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) pada. *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, Dan Pendidikan IPA*, 11(2), 90-99. <https://doi.org/10.56013/bio.v11i2.1684>.
- Damanik, M. Z., & Nurfhadilla, N. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 426-434.

-
- Damanik, M. Z., Tambunan, A. H., & Darsa, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas III SD Negeri 096753 Perlanaan. *Jurnal Al-Wahyu*, 2(1), 32–43.
- Diana, N., & Nirwana, H. (2024). Studi Literatur: Teori Belajar Populer. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1175–1182. <https://doi.org/10.47233/jpdk.v2i3>.
- Diswantika, N., Kartadinata, S., & Supriatna, M. (2022). Kajian Empati Budaya Dalam Perspektif Filsafiah dan Ilmiah. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 57–73.
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziyyah, R. I., Kamsiyati, S., & Surya, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT) Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(3), 25–30
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81–89. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Handayani, W., & Nurlina, L. (2024). Strategi Pembelajaran BIPA Berbasis Audio Visual Dengan Pendekatan Budaya: Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 344–353.
- Hanifah, M., & Indarini, E. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2571–2584. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1261>.
- Husni, M. (2024). Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA (Sains) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Karangjunti 01 Kabupaten Brebes. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 269–274.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 5(2), 171–187.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Lestari, E. D., & Rhokhayati. (2024). Application of the Quantum Learning Model Assisted with Audio Visual Media to Improve Tembang Dolanan's Singing Skills of Students at SD Negeri 1 Sukomangu. *Javanologi: International Journal of Javanese Studies*, 7(2), 57–72.
- Lubis, T. C., & Mavianti. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan

-
- Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53.
- Marwa, Darnawati, & Ili, L. (2024). Penerapan Model Quantum Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Ambekairi. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 8(1), 24–32. <https://doi.org/10.33772/JWKP-IPS>.
- Maulidah, S. N., Madanim Muhammad Aqil, Nabilah, N., Ali, M. R. R., Ikmawati, & Untu, Z. (2024). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar di Kurikulum Merdeka. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 31–42. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i2.2116>.
- Putri, A. N., Nurfaizah, & Amrah. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS: Studi Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 4(6), 190–198.
- Purba, D., Zulfadli, & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *MathEdu: Mathematic Education Journal*, 4(1), 25–31.
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.
- Ratno, S., Amelia, F. R., Mandasari, N. K., Apriyanda, Butar, N. C. B., Situmorang, N. D., Marbun, M. M., & Harahap, N. M. (2024). Analisis Kreatifitas dan Inovasi Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 101766 Bandar Setia. *JIIC: Jurnal 107 Intelek Insan Cendekia*, 1(9), 6244–6256.
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.140>.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>.
- Sauduran, G. N., Voni, C., & Sinaga, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(2), 185–194.
- Setyawati, A., Rosyidah, U., & Astuti, D. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Model Quantum Learning Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Educatio*, 8(1), 313–319. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1869>.
- Soraya, S. (2022). Efektifitas Quantum Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 76–95. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i1.1967>.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Triyani, S., Budayasa, I. K., & Amin, S. M. (2023). How Is The Elementary Students'

- Creative Thinking Process In Solving Fraction Problems Using Geometric And Algebraic Solutions?. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 8(3), 152–163. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v8i3.3357>.
- Tugiah, & Asmendri. (2022). Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Quatum Teaching dan Learning SMP 11 Sijunjung. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 3(7), 596–605.
- Ulfawati, E., Sari, D. P., & Karolina, A. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Neurosains: Quantum Learning. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(2), 132–138.
- Utami, F. I. D., Mahmuddin, M., Amiliyah, S., & Mufidah, S. H. (2023). Pendampingan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Al-Aziziyah Mojokerto. *Dimastek: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi*, 3(2), 57–64.
- Wahyudi, D., Kurniasih, N., Ali, M., Kurniawati, D., Suharti, S., & Istikomah, D. A. (2022). Implementasi Strategi Trading Place Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Memenuhi Ketrampilan Siswa di Abad 21. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 6(1), 77-90. <https://doi.org/10.32332/tapis.v6i1.3760>.
- Wardani, D. S. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas V SDN Babatan V/460 108 Surabaya. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 3(4), 104–117.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.