

Peningkatan Keterampilan Menyanyi Tembang Dolanan melalui Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

R.E. Sany¹, Sukarno², and J. Daryanto²

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jl. Brigjen Salmet Riyadi 449, Pajang, Laweyan, Surakarta 57126, Indonesia

² Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jl. Brigjen Salmet Riyadi 449, Pajang, Laweyan, Surakarta 57126, Indonesia

r.eiliasany7@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the application of the quantum learning model assisted by audio-visual media to improve the results of the singing skills of tembang dolanan in grade V SD Negeri 02 Karangasem, Petarukan District, Pemalang Regency. This research is motivated by the results of Learning in the practice of singing tembang dolanan students who are still under the KKM. This research is a type of classroom action research conducted on fifth grade students of SD Negeri 02 Karangasem, Petarukan District, Pemalang Regency. The subjects in this study were the fifth grade students of SD Negeri 02 Karangasem, amounting to 37 students consisting of 23 girls and 14 boys. This study uses audio visual media assistance. This research model uses steps that form a cycle with a sequence of planning, action-observing, and reflecting. The research instruments used were lesson plans, observation sheets, and documentation. Data collection techniques to measure cognitive learning outcomes using learning outcomes tests. The validity of the data in this study used construct validity and content validity tests by conducting expert judgment with the class teacher. The results of this study indicate that there has been an increase in the first cycle there has been an increase of 27.52% (8 students). Meanwhile, the class average score in the first cycle was 71.89 (not yet reaching the KKM and Learning objectives). In cycle II it can be said that there has been an increase of 13.76% (4 students). The class average in cycle II was 83.17 (having reached the KKM and Learning objectives).*

Keywords: *quantum learning model, singing skills, tembang dolanan, elementary school*

1. Pendahuluan

Pendidikan seni dan budaya memiliki manfaat yang sangat penting bagi kehidupan siswa baik secara pribadi maupun sosial, sehingga sangat beralasan jika seni dan budaya masuk dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pelajaran seni dan budaya dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) dikemas dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), sementara dalam struktur Kurikulum 2013 diganti namanya menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan berkarya yang berorientasi pada kebudayaan lokal [1]. Dari ruang lingkup tersebut terlihat bahwa pelajaran SBdP memiliki kajian materi yang cukup Luas. Terlalu luasnya materi yang diajarkan, tentu mengurangi fokus siswa dalam memperdalam materi suatu bidang seni. Kurangnya fokus dalam memperdalam materi tentu akan berimbas pada kebermaknaan seni itu sendiri bagi siswa. Strateginya tentu bisa saja dilakukan dengan membagi

cakupan materi dalam waktu yang berbeda. Namun dengan terbatasnya jam pelajaran SBdP pada tingkat SD tentu saja materi yang diajarkan tetap saja kurang.

Hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran SBdP pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem menunjukkan bahwa proses pembelajaran lebih banyak dihabiskan untuk mempelajari notasi musik, siswa diajak melafalkan notasi dan membaca teks dibanding memainkannya. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias, tidak memperhatikan penjelasan dan contoh dari guru, tidak mengerti lagu-lagu daerah, siswa tidak hafal lirik lagu, nada dan kecepatan menyanyi tidak sesuai, kurang ekspresif dalam menyanyi. Selanjutnya ketika guru melakukan penilaian kelompok, sebagian besar siswa tidak percaya diri ketika maju ke depan kelas, hanya beberapa siswa yang menyanyi dengan benar sementara yang lain kurang serius menyanyi.

Hasil di atas menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum berhasil dicapai. Terjadinya kegagalan tersebut di atas disebabkan antara lain oleh: 1) pembelajaran hanya terpusat pada guru. 2) cenderung hanya menggunakan metode ceramah. 3) tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. 4) peserta didik kurang diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan / menyampaikan hal-hal yang belum dipahaminya, dan 5) praktik bermain musik dan menyanyi hanya dalam waktu yang singkat. Artinya, setiap guru harus mahir mengajar dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa[2]. Di dalam proses belajar mengajar, pada umumnya guru mengajar muridnya secara bersama-sama dalam satu kelas; murid diminta mendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru. Metode yang sering digunakan adalah ceramah dan pemberian tugas. Hal ini hampir setiap hari dilakukan oleh guru sehingga dapat menimbulkan rasa bosan, jenuh, dan mengantuk di diri siswa.

Raport Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa. Faktor penentuan KKM meliputi: tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas kompetensi serta kemampuan sumber daya pendukung meliputi warga sekolah, sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus-menerus untuk mencapai ketuntasan ideal. Untuk mencapai semua itu, seorang guru dituntut lebih profesional dalam merencanakan pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 02 Karangasem mengenai pelajaran SBdP khususnya pada materi menyanyikan lagu daerah “Tembang Dolanan” diperoleh data dari 37 siswa, hanya 10 siswa (27%) yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minima (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, sedangkan siswa Lainnya sebanyak 27 siswa (73%) nilainya masih di bawah KKM. Secara klasikal pencapaian hasil belajar keterampilan menyanyi mencapai rata-rata 62,8 bawah nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 75.

Permasalahan kurangnya keterampilan menyanyi perlu dipecahkan karena seni musik dapat mengembangkan potensi serta rasa keindahan siswa. Kecerdasan musikal (bermain musik dan bernyanyi) merupakan salah satu kecerdasan yang penting dikembangkan pada fase awal kehidupan, utamanya pada masa anak-anak[3]. Perbaikan proses pembelajaran menyanyi dilakukan Melalui model inovatif dan media sesuai materi sehingga siswa tertarik serta mudah memahami materi. Melalui pelibatan anak-anak dalam pengalaman bermusik yang intensif, selain dapat mengembangkan kecerdasan musikalnya, juga dapat mengembangkan kecerdasan lainnya. Hal ini dapat terjadi misalnya ketika anak bernyanyi mereka mengembangkan aspek verbalnya, ketika memainkan melodi mereka berfikir spasial tentang naik turun gerak nada, bahkan berfikir matematis ketika memainkan panjang pendek irama.

Permasalahan yang diteliti sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran *quantum Learning* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyanyi “tembang dolanan” pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *quantum Learning* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyanyi “tembang dolanan” pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang.

Penggunaan media diperlukan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga senang mengikuti pelajaran dan lebih jelas memahami materi.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, salah satunya yaitu media audiovisual. Media audiovisual adalah salah satu jenis media pembelajaran dimana media visual digabungkan dengan suara (audio)[4]. Media audiovisual adalah kombinasi antara media audio dan media visual, disebut juga video. Media audio visual berupa video dapat menampilkan peristiwa seperti keadaan aslinya sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan atau memberi contoh. Selain itu video juga mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut, maka dipilihlah strategi pembelajaran yang tepat, efektif dan menyenangkan. Quantum Learning merupakan salah satu cara membelajarkan siswa yang digagas oleh Potter. Melalui Quantum Learning, siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya[5]. Strategi ini diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan belajar siswa. Dengan kata lain terciptalah interaksi yang edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila siswa banyak aktif dibandingkan guru.

Pembelajaran Quantum Learning Lebih mengutamakan keaktifan peran serta siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajarnya Melalui panca inderanya baik Melalui pengelihatn, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapn, sehingga hasil penelitian Quantum Learning terletak pada modus berbuat yaitu katakan dan lakukan, dimana proses pembelajaran Quantum Learning mengutamakan keaktifan siswa, siswa mencoba mempraktekan media melalui kelima inderanya dan dapat mencapai daya ingat 90%. Semakin banyak indera yang terlibat dalam interaksi belajar, maka materi pelajaran akan semakin bermakna. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dengan semua kegiatan belajar baik di kelas, prasarana sekolah, maupun di luar sekolah. Apa yang dialami, diperoleh akan menunjukkan kemampuannya dalam menguasai pengetahuan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi lima faktor antara lain bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pembelajaran dan kemampuan individu[6]. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa secara menyeluruh yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif meliputi menjelaskan, membandingkan, memperkirakan, memproses, dan menganalisis. Afektif meliputi nilai dan sikap antara lain meyakinkan, mengubah perilaku, dan membentuk pendapat. Serta psikomotor yang meliputi tentang berpikir memecahkan masalah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahap pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi[6]. Penelitian ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui adanya masalah dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru di kelas.

Adapun subjek penelitian adalah guru dan siswa-siswi SD Negeri 02 Karangasem Pemalang Tahun pelajaran 2019/2020 yang berlokasi di Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang. Adapun mata pelajaran yang diteliti adalah Seni Budaya dengan fokus seni musik pada kompetensi dasar keterampilan menyanyi tembang dolanan.

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 02 Karangasem. Siswa kelas V berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan sedangkan guru kelas V hanya 1 orang. Peneliti memilih kelas V karena penguasaan materi keterampilan menyanyi tembang dolanan masih kurang. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai materi tersebut dengan baik agar hasil belajarnya meningkat atau memenuhi KKM yang telah ditentukan. Pemilihan lokasi dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi skor tes dengan bentuk esai pada akhir setiap siklus, objektif, skor bertanya dan menjawab pertanyaan, dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Instrument penelitian yang digunakan yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, Pedoman-pedoman observasi pengamatan peserta didik, Tes Hasil Belajar[7].

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran seni budaya materi keterampilan menyanyi tembang dolanan yaitu 60 dengan 90% peserta didik yang mengikuti pembelajaran harus mencapai KKM.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran menirukan pembacaan pantun anak masing-masing siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x35 menit). Perbandingan nilai siswa pada tahap pra tindakan dan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I

Aspek	Pratindakan	Siklus I
Nilai Tertinggi	82.2	85.5
Nilai Terendah	48.5	58.5
Nilai Rata-rata	63.36	71.89
Presentase KKM tercapai	58.45%	86.00%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa antara tahap pra tindakan dan siklus I mengalami peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini sekurang-kurangnya 90% dari jumlah siswa sudah memenuhi KKM. Pada siklus I siswa yang lulus KKM baru mencapai 86.00%. Dilihat dari keseluruhan jumlah siswa yang ada yaitu 29 siswa, siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa sedangkan 4 siswa lainnya belum memenuhi. Perbandingan nilai antara Pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Perbandingan antara Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Aspek	Pra	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	82.2	85.5	95
Nilai Terendah	48.5	58.5	75
Nilai Rata-rata	63.36	71.89	83.17
Presentase KKM tercapai	58.45	86.00	99.76
Siswa Tuntas	17	25	29
Siswa belum tuntas	12	4	0

Berdasarkan tabel, dapat dilihat perbandingan nilai siswa antara tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ialah mampu mencapai 90% dari jumlah siswa sudah memenuhi KKM. Pada siklus II siswa yang lulus KKM mencapai presentase total 99.76 %, secara keseluruhan dari total jumlah siswa yaitu 29 siswa. Artinya, kriteria keberhasilan dalam penelitian sudah tercapai.

Hasil penelitian pada kondisi awal siswa menunjukkan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran keterampilan menyanyi tembang dolanan. Berdasarkan pada hasil observasi, bahwa siswa kurang antusias dalam berpartisipasi dan mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung bosan dan kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa pada kondisi awal masih rendah. Presentase hasil belajar siswa pada kondisi awal sebesar 58.45% dengan nilai rata-rata 63.36.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti bersama guru melakukan tindakan kolaboratif guna meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model quantum learning dengan bantuan media audio visual. Pembelajaran seni budaya terkait topik keterampilan menyanyi tembang dolanan dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap (perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi) dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Berdasarkan hasil tes pra tindakan diperoleh data nilai rata-rata kelas 63.36 dengan nilai tertinggi 82.2, dan nilai terendah 48.5, persentase ketuntasan kelas sebesar 58.45%. Pelaksanaan siklus I didapatkan data berupa peningkatan rata-rata nilai kelas mencapai 71.89, nilai terendah adalah 58.5 dan nilai tertinggi adalah 85.5, terdapat 17 peserta didik yang sudah tuntas atau 86.00%. Kenaikan rata-rata kelas dari pra tindakan ke siklus I sebanyak 8.53 dengan presentase siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan sebanyak 27.55%.

Pencapaian nilai rata-rata kelas siklus I sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu ≥ 65 , namun presentase siswa yang sudah mencapai KKM baru 86.00%. Sehingga perlu adanya tindakan tambahan (siklus II) untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menyanyi tembang dolanan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem. Penggunaan media audio visual pada siklus I sangat membantu, siswa cukup tertatik dengan media namun masih kurang percaya diri dalam menyanyi dan sebagian dari siswa belum fasih dalam menghafal lirik, sehingga beberapa siswa masih memerlukan bimbingan yang lebih dalam menyanyi dengan ekspresif dan penuh percaya diri. Sebagian siswa sudah mulai memperhatikan pembelajaran tidak bermain atau mengobrol ketika di kelas. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari hasil observasi dan tes siklus I, sudah ada peningkatan namun persentase ketuntasan minimum jumlah peserta didik yang tuntas belum tercapai, sehingga perlu adanya tindak lanjut siklus II.

Pada siklus II didapatkan nilai rata-rata siswa kelas V mencapai 83.17 dengan nilai terendah adalah 78 dan nilai tertinggi adalah 95. Jumlah peserta didik yang sudah tuntas adalah keseluruhan siswa sebanyak 29 siswa atau 99.76%. Kenaikan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebanyak 11.28, persentase siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan sebanyak 13.76 %. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama siswa sudah lancar dalam menyanyikan dua tembang dolanan dengan sedikit siswa yang terkadang masih bertanya pada guru karena kurang yakin. Pada pertemuan kedua secara keseluruhan semua siswa mampu menghafal dua tembang dolanan, yaitu tembang dolanan Gambang Suling dan tembang dolanan Iir-Irir. Pencapaian nilai rata-rata kelas siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu ≥ 65 , begitupula dengan persentase siswa yang sudah tuntas mencapai $\geq 90\%$. Peneliti bersama guru memutuskan untuk menghentikan penelitian karena target pencapaian hasil belajar operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem sudah tercapai.

Berdasarkan hasil akhir pada siklus II bahwa model quantum learning dengan bantuan media audio visual dapat membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran seni budaya dengan materi menyanyi tembang dolanan meski dengan fasilitas alat musik yang kurang. Slameto (2003: 54) mengatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal, sehingga ada faktor-faktor lain yang belum dapat teramati dalam penelitian ini yang menyebabkan belum tercapainya KKM.

Uraian data di atas menunjukkan bahwa penggunaan media bantuan audio visual meningkatkan hasil belajar keterampilan menyanyi tembang dolanan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *quantum learning* dalam pembelajaran seni budaya terkait materi menyanyi tembang dolanan dengan menggunakan bantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 02 Karangasem. Penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus dengan setiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan. Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari pencapaian KKM dan tujuan belajar siswa. Pada siklus I telah terjadi peningkatan sebesar 27,52% (8 siswa). Sementara itu, nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 71,89 (belum mencapai KKM dan tujuan pembelajaran). Pada siklus II dapat dikatakan telah terjadi peningkatan

sebesar 13,76% (4 siswa). Rata rata kelas pada siklus II adalah 83.17 (sudah mencapai KKM dan tujuan pembelajaran).

Penelitian ini menunjukkan hasil yang sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya bahwa penggunaan model *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Quantum learning* mengutamakan keaktifkan siswa, siswa mencoba mempraktekan media melalui kelima inderanya [8]. Selain itu, model *quantum learning* lebih efektif dalam meningkatkan penalaran matematis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional [9].

Aspek yang memegang peranan penting dalam penggunaan model *quantum learning* adalah media pembelajaran. Media yang digunakan mampu menjadikan siswa aktif dan semangat untuk menemukan pengetahuan baru serta dapat merangsang keingintahuan siswa akan hal baru dengan begitu media mampu menanggulangi keterbatasan ruang waktu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai[10]. Sekolah hendaknya mengupayakan pengadaan media pembelajaran atau alat peraga agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran seni budaya terkait alat-alat musik sebagai fasilitas pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang maksimal[11].

Guru diharapkan dapat metode pembelajaran sesuai karakteristik siswa, sehingga setiap siswa memperoleh metode belajar yang tepat[12]. Literasi digital juga memegang peranan penting dalam penerapan model *quantum learning*. Menurut penelitian, guru memang sudah melakukan integrasi literasi digital dalam pembelajaran, tetapi kurang memperhatikan mengenai aspek kognitif dan sosio-emosional yang perlu diajarkan kepada peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21[13]. Guru juga diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan multi model, media, penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya prestasi belajar siswa. Penggunaan model quantum learning dapat dikombinasi dengan berbagai model pembelajaran lainnya untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat mengkombinasikan model *quantum learning* dengan model *Numbered Head Together* (NHT) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [14]. Selain NHT, model sugesti imajinasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa [15].

Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini menuju kesempurnaan serta penelitian ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga prestasi belajar siswa juga meningkat. Hal tersebut tidak lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan mapupun pembelajaran di kelas.

5. Referensi

- [1] Slameto 2003 *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rinneka Cipta
- [2] Siswoyo dkk 2011 *Ilmu Pendidikan* Yogyakarta: UNY
- [3] B. Karsono, D. Deni, dan C. A. Fithri Assessment of Functional and Emotional Attachment in Malacca Riverfront Promenade, *J. Teknol* **78(5)** 98-107
- [4] A. Arsyad 2011 *Media pembelajaran* Jakarta: PT Raja grafindo persada
- [5] Deporter and Hernacki 2008 *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* Bandung: Mizan Pustaka
- [6] K. Kasbolah 1999 *Penelitian Tindakan Kelas: Guru sebagai Peneliti* Jakarta: Rinneka Cipta
- [7] N. Sudjana 1991 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: Remaja Rosdakarya
- [8] A. Hendriani 2011 Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *J. Adm. Pendidik.* **13(1)** 114-124.
- [9] F. M. Firdaus 2016 Pengaruh quantum learning terhadap penalaran matematis siswa sekolah dasar *EduHumaniora| J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru* **5(2)** 56-65
- [10] A. Rahmawati, C. Chumdari, and K. Karsono 2019 Analisis penggunaan media dalam pembelajaran tematik ditinjau dari teori belajar konstruktivisme di kelas V sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria* **9(10)** 90-97
- [11] M.Tatang 2010 *Manajemen Pendidikan* Yogyakarta: UNY
- [12] Djamarah and S. Bahri 2005 *Guru dan Anak Didik Dalam interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis PsikoLogis* Jakarta: Rinneka Cipta
- [13] S. N. Afifah, H. Mahfud, and R. Ardiansyah 2020 Literasi digital guru SD Negeri dan SD

- Swasta: perceived competency dan implementasi *Didakt. Dwija Indria* **9(1)** 1-6
- [14] A. W. Febrianti and S. Istiyati 2020 Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar *Didakt. Dwija Indria* 8(3) **24-30**
- [15] D. A. Asari 2020 Penggunaan metode sugesti imajinasi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar *Didakt. Dwija Indria* 8(6) **50-56**