

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING  
BERBANTU MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP  
MINAT BELAJAR KELAS V SD NEGERI 1 HAJIMENA**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**ANNISA MUTIARA KALDI  
NPM : 1511100006**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440/2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING  
BERBANTU MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP  
MINAT BELAJAR KELAS V SD NEGERI 1 HAJIMENA**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Sri Latifah, M.Sc

Pembimbing II : YuliYanti, M. Pd.I.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440/2019**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar anak peserta didik dalam kegiatan belajar. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang bervariasi yang akan diterapkan oleh pendidik dikelas. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli yaitu model pembelajaran berbantu media yang mengedepankan kerjasama antar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar kelas V SDN 1 Hajimena. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen Desain*. Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen V B dan kelas kontrol V A. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Kluster Random Sampling* atau acak kelas dengan materi tema organ gerak hewan dan manusia. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket minat belajar. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah uji-t (t-test). Berdasarkan perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 3,073$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$   $t_{tabel} = 2,031$ , terlihat bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMELAJARAN QUANTUM  
TEACHING BERBANTU MEDIA PERMAINAN  
MONOPOLI TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS V  
SDN I HAJIMENA**  
**Nama : ANNISA MUTIARA KALDI**  
**NPM : 1511100006**  
**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Sri Latifah, M. Sc.**  
**NIP. 197903212011012003**

**Pembimbing II**

**Yuli Yanji, M. Pd. I**  
**NIP.**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP.19691003199702002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTU MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS V SDN 1 HAJIMENA**. Disusun oleh : **ANNISA MUTIARA KALDI, NPM : 1511100006**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jumat, 20 September 2019**.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua** : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Sekretaris** : **Suhardiansyah, M.Pd**

**Penguji Utama** : **Defriyanto, S.IQ. M.Ed**

**Penguji Pendamping I** : **Sri Latifah, M.Sc**

**Penguji Pendamping II**: **Yuli Yanti, M.Pd. I**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd**

**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya: Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. (Q.S An-Najm : 39)<sup>1</sup>



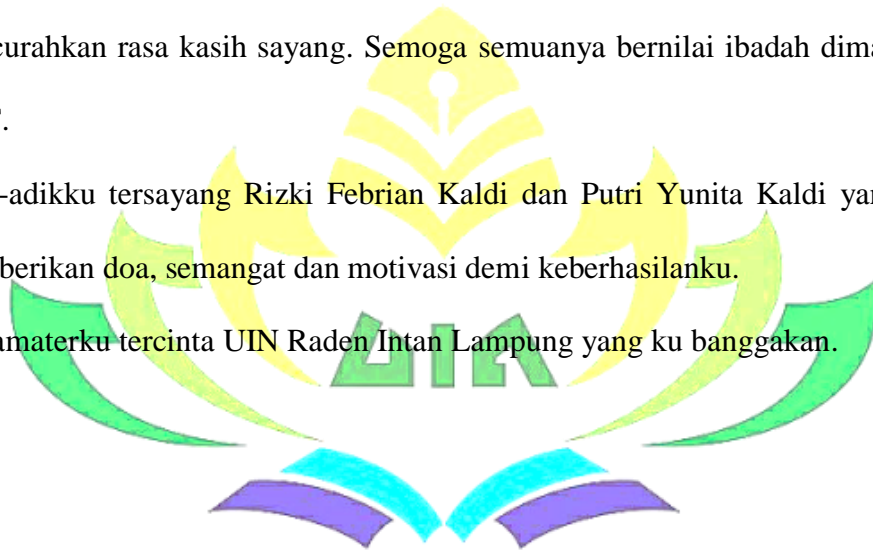
---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012, hlm. 528).

## PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bakti atas cinta kasih untuk :

1. Ayahanda Sari Kaldi, yang telah berkorban dalam segala hal, Terimakasih Ayah, kepercayaan dan keteladanan ayah penyemangat hidupku.
2. Bidadari ku, ibunda tercinta Raja Hindia, yang senantiasa berdo'a, tabah dan mencurahkan rasa kasih sayang. Semoga semuanya bernilai ibadah dimata Allah SWT.
3. Adik-adikku tersayang Rizki Febrian Kaldi dan Putri Yunita Kaldi yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi demi keberhasilanku.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



## RIWAYAT HIDUP

Annisa Mutiara Kaldi dilahirkan pada tanggal 15 Mei 1997 di Bandar Lampung. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sari Kaldi dan Ibu Raja Hindia.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2002 dan selesai pada tahun 2003. Melanjutkan ke SD Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2003 sampai dengan 2009. Pada tahun 2009 sampai dengan 2012, penulis melanjutkan ke SMP Al-Kautsar Bandar Lampung. Setelah itu penulis juga melanjutkan ke MAN 1 Bandar Lampung dari tahun 2012 sampai dengan 2015.

Pada tahun 2015 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, penulis aktif mengikuti kegiatan mahasiswa yaitu UKM Pramuka UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, Agustus 2019  
Yang Membuat

Annisa Mutiara Kaldi  
NPM. 1511100006



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

*Subhanallah, Walhamdulillah, Wala ilahailallah, Allahuakbar..*

Tiada kata yang lebih indah kecuali jutaan rasa syukur yang menghambur memenuhi segenap jiwa yang lemah dan tiada daya. Jika bukan rahmat dan karunia-Nya, maka tentulah skripsi ini tidak akan terselesaikan. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada pemuda jujur, tampan, cerdas dan dermawan dialah Muhammad “Al-Amin”. Nabi Muhammad lah yang menginspirasi bagaimana menjadi pemuda tangguh, pantang mengeluh, mandiri dengan kehormatan diri yang cita-cita nya melangit namun karya nyata nya membumi.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

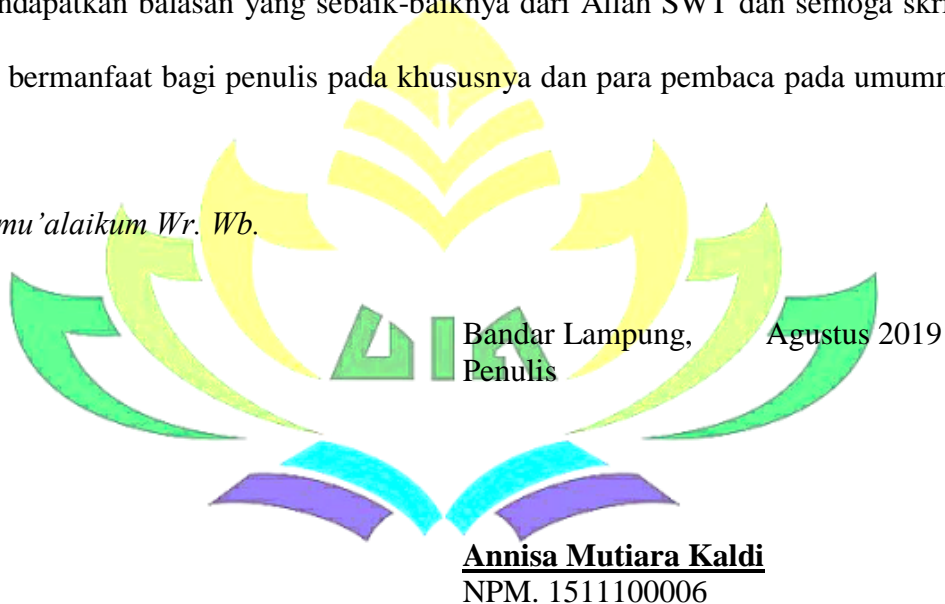
3. Ibu Sri Latifah, M.Sc selaku pembimbing I dan Ibu Yuliyanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, dan memberikan waktu dan layanannya dengan tulus dan ikhlas kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Perpustakaan Pusat UIN Raden Intan Lampung.
6. Kepala Sekolah dan Guru SDN 1 Hajimena yang telah memberikan izin dan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Teman-teman jurusan pendidikan PGMI angkatan 2015 khususnya buat PGMI kelas A angkatan 2015 Akhiria Yuni Syara, Annisa Innasytoh, Ellistya Hayati Ulfa, Niar Atifa, Nindriani, dan Verawati yang telah memberikan doa, dorongan dan bantuannya yang begitu berarti bagiku.
8. Anggota Racana Raden Imba Kesuma Ratu-Putri Sinar Alam angkatan 2015: Yayah, Devita, Fitri, Tri, Riska, Alna, Sismut, Muli, Kak Yulis dan seluruh keluarga besar Racana Raden Imba Kesuma Ratu–Putri Sinar Alam yang selalu membantu dan menyemangati.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



Penulis Menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan kritik yang bersifat membangun untuk skripsi ini

Akhirnya dengan iringan terimakasih penulis memanjatkan doa kehadiran Allah SWT semoga jerih payah dan amal bapak-bapak dan ibu-ibu serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	11
1. Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> .....	11
2. Model Pembelajaran Inkuiri .....	17
3. Media Pembelajaran.....	20
4. Permainan Monopoli.....	24
5. Media Gambar .....	28
6. Minat Belajar .....	29
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir .....	37
D. Hipotesis Penelitian .....	38



### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Variabel Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Uji Coba Instrumen.....	48
1. Uji Validitas.....	48
2. Uji Realibilitas.....	51
3. Uji <i>N-Gain</i> .....	52
G. Teknik Analisis Data.....	52
1. Uji Normalitas.....	53
2. Uji Homogenitas.....	54
3. Uji Hipotesis.....	55

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Hasil Uji Coba.....	58
1. Uji Validitas.....	58
2. Uji Reliabilitas.....	61
3. Hasil Kesimpulan Uji Coba Angket Minat Belajar.....	61
B. Hasil Uji Prasyarat.....	63
1. Hasil Angket Awal Minat Belajar.....	63
2. Hasil Angket Akhir Minat Belajar.....	64
3. Hasil Uji Peningkatan Minat Belajar.....	66
4. Hipotesis.....	68
C. Pembahasan.....	69

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Profil SDN 1 Hajimena.....	81
2. Hasil Skor Angket Pra Penelitian .....	83
3. Lembar Observasi.....	85
4. Pedoman Wawancara.....	86
5. Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Instrumen Angket .....	87
6. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	87
7. Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol .....	87
8. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Angket Minat Belajar .....	88
9. Angket Uji Coba Instrumen Minat Belajar.....	89
10. Uji Validitas Instrumen Angket.....	90
11. Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	92
12. Silabus dan RPP.....	94
13. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	95
14. Angket Minat Belajar .....	96
15. Perhitungan Nilai dan Uji Normalitas Angket Awal Kelas Eksperimen.....	97
16. Perhitungan Nilai dan Uji Normalitas Angket Awal Kelas Kontrol .....	98
17. Uji Homogenitas Angket Awal Minat Belajar .....	99
18. Perhitungan Nilai dan Uji Normalitas Angket Akhir Kelas Eksperimen .....	100
19. Perhitungan Nilai dan Uji Normalitas Angket Akhir Kelas Kontrol.....	101
20. Uji Homogenitas Angket Akhir Minat Belajar .....	102
21. Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Minat Belajar Kelas Eksperimen .....	103
22. Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Minat Belajar Kelas Kontrol.....	104
23. Uji Homogenitas <i>N-Gain</i> Minat Belajar.....	105



24. Uji-t <i>N-Gain</i> Minat Belajar.....	106
25. Surat pernyataan dan Data Instrumen Validitas Angket.....	107
26. Dokumentasi.....	108



## DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Tabel Nilai Angket Hasil Pra Penelitian .....	6
2. Tabel Langkah Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i> .....	13
3. Tabel Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 1 Hajimena.....	43
4. Tabel Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar.....	47
5. Tabel Kisi-Kisi Butir Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	48
6. Tabel Kriteria Reliabilitas Butir Angket.....	52
7. Tabel Validitas Instrumen Angket Minat Belajar .....	59
8. Tabel Rekapitulasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket .....	61
9. Tabel Hasil Rangkuman Uji Normalitas Angket Awal .....	63
10. Tabel Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Angket Awal .....	64
11. Tabel Hasil Rangkuman Uji Normalitas Angket Akhir.....	64
12. Tabel Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir .....	65
13. Tabel Deskripsi Data Amatan <i>N-Gain</i> Minat Belajar.....	66
14. Tabel Rangkuman Hasil Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Minat Belajar.....	67
15. Tabel Rangkuman Hasil Uji Homogenitas <i>N-Gain</i> .....	68
16. Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Uji-t .....	68

**DAFTAR GAMBAR**

GAMBAR	HALAMAN
1. Gambar Indikator Minat.....	33
2. Gambar Kerangka Berfikir Penelitian.....	38

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaannya.<sup>2</sup> Pendidikan sangat penting dan berpengaruh bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna mandiri. Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan dan mengadakan inovasi-inovasi baru untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan agar pendidikan di Indonesia dapat berkembang.<sup>3</sup> Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>4</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka, pendidikan mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan

---

<sup>2</sup> Abu Ahmadi, Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 69.

<sup>3</sup> Syofnidah Ifrianti, “Peningkatkan Motivasi Belajar PAI Melalui Metode Pembelajaran Questions Students Have Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Terampil*, Vol. 3 No. 1 (Juni 2016). h. 2.

<sup>4</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawacana, 2018), h. 6.



mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Sejalan dengan itu, Allah SWT pun mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Mujadalah Surat ke- 58 ayat 11, sebagai berikut:

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang beriman kamu dikatakan kepadamu, berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapanglah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan”. (Qs. Al-Mujadalah: 11)<sup>5</sup>

Menurut ayat yang dimaksud diatas ialah ilmu pengetahuan sangat bermanfaat bagi setiap orang. Ilmu pengetahuan sangat berguna pada kehidupan sehari-hari. Kita masih sangat perlu banyak belajar karena dengan belajar dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih banyak. Sebagai seorang tenaga pendidik diharuskan untuk dapat membangun dan meningkatkan keinginan belajar peserta didik agar generasi yang akan datang menjadi lebih berkompeten dan berkualitas. Pengetahuan ialah bagian yang penting dalam proses kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat bertahan ditengah-tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan mengangkat derajatnya.

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Darul Sunnah, 2012), h. 544.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu model pembelajaran yang menarik dapat merangsang minat belajar peserta didik sehingga peserta didik terbantu untuk dapat berperan aktif dalam mencapai kegiatan belajar. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

*Quantum Teaching* ialah model pembelajaran yang menyertakan segala hubungan interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Menurut Bobby De Porter berpendapat bahwa *Quantum Teaching* adalah konsep menjelaskan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, lewat perpaduan seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan.<sup>6</sup>

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dirancang menggunakan prinsip-prinsip yang ampuh, dengan kerangka rancangan belajar yang dikenal dengan istilah TANDUR. Aplikasi dari TANDUR ditunjukkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga proses penyampaian materi dapat berjalan dengan baik. TANDUR merupakan singkatan dari enam fase

---

<sup>6</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 179.

pengajaran yang meliputi Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.<sup>7</sup>

Alasan peneliti memilih model pembelajaran *Quantum Teaching* karena dalam proses pembelajaran lebih menekankan kepada interaksi dan proses belajar mengajar. Dalam model pembelajaran *Quantum Teaching* ada salah satu langkah yaitu menciptakan keterlibatan pikiran dan fisik serta mental peserta didik, yang menuntut siswa untuk belajar secara aktif dalam menemukan pengetahuan yang sedang dipelajari.

Pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat menimbulkan minat belajar peserta didik agar meningkat dengan baik untuk mencapai tujuan pada setiap pembelajaran yang berlangsung, maka peserta didikan berantusias selama proses pembelajaran berlangsung. Minat merupakan suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar. Jika seorang siswa memiliki minat yang kuat dalam belajar, maka seorang peserta didik akan cepat mengerti, mengingat, dan mengamalkannya. Minat yang timbul dari kebutuhan peserta didik merupakan faktor pendorong bagi peserta didik dalam melaksanakan usahanya. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat itu sangat penting dalam pendidikan, khususnya dalam mengembangkan proses pembelajaran.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti

---

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 181.

menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting kemungkinan besar ia berminat.<sup>8</sup>

Minat seseorang peserta didik dengan peserta didik yang lainnya tidak selalu sama. Minat berkaitan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu hal. Kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan. Minat peserta didik akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari.<sup>9</sup> Hal itu menunjukkan bahwa minat memiliki kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek dengan perasaan senang karena seseorang merasa memiliki kebutuhan dengan sesuatu yang dianggap penting. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya minat dapat memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran.

Gambaran permasalahan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas perlu diperbaiki guna meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan suatu inovasi dalam mengelola pembelajaran. Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

---

<sup>8</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta: 2014), h. 180.

<sup>9</sup> Anis Nuryati Suprpto, "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Toga Di SMA", *Jurnal Ilmiah Guru*, vol. 01 no. 1 (Mei 2013). h. 40.



Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai faktor diantaranya guru, proses belajar mengajar dan peserta didik. Peneliti melakukan penelitian untuk menganalisis masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan pendidik yaitu Ibu Hj. Suryati, S.Pd sebagai pendidik kelas V SDN 1 Hajimena dalam proses belajar mengajar beliau sudah menerapkan berbagai model pembelajaran diantaranya model pembelajaran exampel non exampel, inkuiri dan TSTS. Masalah lain yang muncul pada proses belajar mengajar yaitu masih kurangnya perhatian siswa ketika belajar. Terkadang hal tersebut terlihat beberapa siswa lebih asik dengan aktivitasnya sendiri ketika guru tidak memperhatikannya. Ada siswa yang bermain ketuk-ketuk meja dan ada pula siswa yang mengobrol dengan temannya.<sup>10</sup>

**Tabel 1**  
**Nilai Angket Hasil Pra Penelitian**

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Presentase Komulatif
1	61-65	7	30%	80%
2	66-70	12	50%	
3	71-75	3	12%	20%
4	76-80	2	8%	
Jumlah		24	100%	

*Sumber: Dokumen nilai hasil angket pra penelitian kelas VA SDN 1 Hajimena*

<sup>10</sup> Hj. Suryati, S.Pd, *Wawancara*, (Hajimena Natar: SD Negeri 1 Hajimena, Guru Kelas V B, 2018) 18 Juli 2019: 10.30 WIB.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari indikasi masih banyak peserta didik yang termasuk dengan presentase 80% mendapatkan hasil nilai 61-70 dengan skor angket benar 120. Kondisi ini memotivasi untuk mencoba jalan keluar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan harapan ada pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Sebelum mengadakan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian awal, yang bertujuan untuk mengetahui gejala-gejala awal yang dihadapi oleh penulis. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa di SD Negeri 1 Hajimena dalam pembelajaram di kelas VA, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Terlihat pula kurang kurangnya minat belajar peserta didik, dilihat dari keaktifan dalam belajar ataupun bertanya kepada guru pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>11</sup>

Melihat dari permasalahan tersebut dapat diindikasikan peserta didik yang minat belajarnya masih rendah pada saat pelajaran berlangsung, disebabkan karena peserta didik tersebut masih kurang minat untuk belajar, peserta didik cepat merasa bosan, jenuh, serta sulit untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru hanya menerangkan, memberi latihan dan pada

---

<sup>11</sup> Data Observasi di Sd Negeri 1 Hajimena, 18 Juli 2019.

akhirnya mereka akan kehilangan minat belajar serta perhatian selama proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Media gambar, poster, peta dan globe adalah media yang telah digunakan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan adalah media permainan monopoli. Permainan monopoli adalah permainan yang mengadaptasikan permainan monopoli pada umumnya, namun untuk media monopoli yang akan dipakai dengan memasukan materi pelajaran kedalam permainannya. Permainan salah satu bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia dasar. Banyaknya jenis permainan yang ada, digunakan permainan monopoli sebagai salah satu media pembelajaran untuk dapat menyampaikan mengenai konsep pelajaran.

Bermain termasuk aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Akan tetapi, kita tidak mungkin memberikan anak-anak hanya tenggelam dalam permainan sepanjang waktu tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya. Kita harus memikirkan cara agar anak dapat terus bermain, tetapi mereka juga mendapatkan pelajaran dari permainan tersebut. Selain menggunakan model *Quantum Teaching* peneliti juga menggunakan media pembelajaran papan permainan yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan berbagai materi yang akan diajarkan. Alasan peneliti memilih media permainan monopoli adalah dapat memasukan kegiatan bermain diakhir pelajaran dengan terdapat unsur pelajaran yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli merupakan kombinasi yang dirasa mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media monopoli pada salah satu langkah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, Rayakan) pada model *Quantum Teaching*, maka akan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dari materi yang akan dipelajari.

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantu Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V di SD Negeri 1 Hajimena”**.

## **B. Identifikasi**

Berdasarkan uraian latar belakang muncul berbagai masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang variatif menggunakan media pada pembelajaran.
2. Minat peserta didik dalam belajar masih kurang.
3. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penulis lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu:

1. Ruang lingkup yang diteliti menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli.



2. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Hajimena.
3. Materi pelajaran Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas ada beberapa masalah yang diidentifikasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar bagi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
  - b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Sebagai motivasi dalam meningkatkan pembelajaran.
  - b. Sebagai acuan, wacana, dan bekal untuk masa depan.
3. Bagi Sekolah/ Madrasah

Sebagai bahan pembaharuan kepada lembaga pendidikan khususnya di SD Negeri 1 Hajimena dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

*Quantum Teaching* adalah penggabungan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan antara interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis pada lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar<sup>12</sup>

Menurut Bobby De Porter, *Quantum Teaching* adalah konsep menguraikan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, lewat pemaduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan. Colin Rose juga berpendapat bahwa *Quantum Teaching* adalah panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodasi setiap bakat siswa atau dapat menjangkau setiap siswa.<sup>13</sup>

Menurut Dani Maulana, *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya yang menyertakan segala

---

<sup>12</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 138.

<sup>13</sup> Muhammad Fathurrohman, *Op.Cit*, h. 179.

kaitan interaksi dan perbedaan untuk memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Interaksi yang menjadikan landasan dan kerangka untuk belajar.<sup>14</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan upaya guru untuk menggabungkan berbagai interaksi dalam proses pembelajaran dengan penghantaran konsep baru yang meriah dengan keterlibatan siswa untuk memaksimal momen belajar dalam lingkungan kelas.

#### **b. Kerangka Rancangan Belajar *Quantum Teaching***

Sintaks pembelajaran *Quantum Teaching* adalah Tumbuhan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan (TANDUR). Adapun maksudnya adalah:

- 1) Menumbuhkan minat dengan memuaskan “apakah manfaatnya bagiku (pelajar)” dan memanfaatkan kehidupan pelajar.
- 2) Menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh semua pelajar.
- 3) Menamai kegiatan yang akan dilakukan selama proses belajar mengajar dengan menyediakan kata kunci, konser, model, rumus, strategi, sebuah “masukan”.
- 4) Menyediakan kesempatan bagi pelajar untuk menunjukkan (mendemonstrasikan) bahwa mereka tahu.

---

<sup>14</sup> Dani Maulana, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Lampung: LPMP Lampung, 2014), h. 53.

- 5) Menunjukkan beberapa pelajar untuk mengulangi materi dan menegaskan “aku tahu bahwa aku memang tahu ini”.
- 6) Merayakan atas keberhasilan yang sudah dilakukan oleh pelajar sebagai pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.<sup>15</sup>

### c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Dalam pembelajaran *quantum teaching* memiliki langkah-langkah yang harus dimiliki dan diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar dikelas agar hasil dari model tersebut dapat dilihat hasilnya. Beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *quantum teaching*, sebagai berikut:<sup>16</sup>

**Tabel 2**  
**Langkah Model Pembelajaran *Quantum Teaching***

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
T= Tumbuhkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Memberitahu manfaat materi untuk peserta didik</li> <li>3. Mengaitkan dengan dunia nyata</li> <li>4. Mengadakan kompetisi</li> <li>5. Menggunakan media ICT</li> <li>6. Mengajukan berbagai pertanyaan dan masalah.</li> <li>7. Menciptakan lingkungan fisik dan emosional</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan penjelasan guru</li> <li>2. Mengerjakan tugas</li> <li>3. Salingberkompetisi secara sehat</li> </ol>
A= Alami	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajak peserta didik terlibat dalam pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan tugas</li> <li>2. Mengamati media ICT</li> </ol>

<sup>15</sup> Bobbi DePorter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2014), h. 39-40.

<sup>16</sup> Daryanto, Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h. 242-243.

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
	2. Menciptakan keterlibatan pikiran dan fisik dan mental peserta didik	3. Menjawab pertanyaan 4. Membuat kesimpulan 5. Berdiskusi kelompok
N= Namai	1. Menyajikan materi dengan menggunakan perangkat ICT	1. Memperhatikan, bertanya, menjawab pertanyaan guru dan mencatat
D= Demonstrasi	1. Memperlihatkan model dengan ICT 2. Memperlihatkan struktur	1. Berlatih menyelesaikan pertanyaan serta juga menyelesaikan tugas 2. Menampilkan hasil kerja kelompok 3. Mengungkapkan berbagai saran dan pendapat
U= Ulangi	1. Mengulang kembali konsep dan umpan balik	1. Mengungkapkan pendapat berdasarkan hasil pengamatan pengalaman belajar
R= Rayakan	1. Memberi dukungan dan pengakuan untuk setiap usaha peserta didik 2. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok	1. Memberikan ekspresi atas keberhasilan kelompok

#### d. Ciri dan Prinsip *Quantum Teaching*

Asas utama *Quantum Teaching*, yaitu “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Maksud asas utama ini memberikan pengertian bahwa langkah awal yang harus dilakukan dalam pengajaran yaitu mencoba memasuki dunia yang dialami peserta didik. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dilandasi dengan prinsip-prinsip diantaranya:

- 1) Segala berbicara. Segala dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh anda, dari kertas yang anda bagikan hingga rancangan pelajaran anda semuanya mengirim pesan tentang belajar.

- 2) Segala bertujuan. Semua yang terjadi dalam pengubahan anda mempunyai tujuan semuanya mempelajari materi.
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama. Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.
- 4) Akui setiap usaha. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.
- 5) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.<sup>17</sup>

Lebih jauh dunia pendidikan akan semakin maju kedepannya, sebab *quantum teaching* akan membantu peserta didik dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk terus belajar. *Quantum Teaching* menekankan pula pentingnya bahasa tubuh seperti tersenyum, mengadakan kontak mata dengan peserta didik, membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

#### **e. Kelebihan *Quantum Teaching***

Kelebihan model pembelajaran *quantum teaching*, setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan prosesnya begitu juga dengan

---

<sup>17</sup> Bobbi DePorter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, *Op. Cit*, h. 36-37.



model pembelajaran *quantum teaching*. Adapun kelebihanannya antara lain:

- 1) Dapat membimbing peserta didik kearah berfikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- 2) Karna *Quantum Teaching* lebih melibatkan peserta didik, maka saat proses pembelajaran perhatian peserta didik dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru, sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- 3) Karena gerakan dan proses dipertunjukan maka tidak memerlukan keterangan yang banyak.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
- 5) Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
- 6) Karena model pembelajaran *Quantum Teaching* membutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan peserta didik untuk belajar, maka secara tidak langsung guru terbiasa untuk berfikir kreatif setiap harinya.
- 7) Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh peserta didik.
- 8) Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh peserta didik.<sup>18</sup>

#### **f. Kekurangan *Qunatum Teaching***

---

<sup>18</sup> Daryanto, Syaiful Karim, *Op. Cit*, h. 244.

Kekurangan model pembelajaran *quantum teaching*, setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dalam prosesnya begitu juga dengan model pembelajaran *quantum teaching*. Adapun kekurangannya antara lain:

- 1) Model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping disamping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.
- 2) Fasilitas seperti peralatan, tempat dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
- 3) Karena dalam metode ini ada perayaan untuk menghormati usaha seseorang siswa, baik berupa tepuk tangan, jentikan jari, nyanyian, dll dapat mengganggu kelas lain.
- 4) Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.
- 5) Model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus karena tanpa ditunjang hal itu, proses pembelajaran tidak akan efektif.
- 6) Agar belajar dengan model pembelajaran ini mendapatkan hal yang baik diperlukan ketelitian dan kesabaran. Namun, kadang-kadang ketelitian dan kesabaran itu diabaikan sehingga apa yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya.<sup>19</sup>

## **2. Model Pembelajaran Inkuiri**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri**

---

<sup>19</sup> Aris Shoimin, *Op.Cit*, h. 146-147.

Model pembelajaran inkuiri adalah salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk melakukan penemuan, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam. Model pembelajaran tersebut menekankan bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara pengolahan informasi.<sup>20</sup>

Menurut Gulo, inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal keseluruhan kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Dengan inkuiri materi pelajaran yang didapatkan siswa akan lebih tahan lama dan mudah diingat dengan eksperimen sendiri.<sup>21</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik untuk melakukan penemuan lebih aktif, kritis, logis dan analitis dalam pembelajaran.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, antara lain:

- 1) Model pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pendekatan inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.

---

<sup>20</sup> Pramita Sylvia Dewi, "Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka dan Inkuiri Terbimbing terhadap Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains," *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 1 No. 2 (Desember 2016): h.179.

<sup>21</sup> Rif'at Shafwatul Anam "Efektivitas Dan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* Vol. 2 No. 1 (Februari 2015): h. 82.

- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Artinya, dalam model pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator.
- 3) Model pembelajaran inkuiri mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Akibatnya dalam inkuiri peserta didik tidak hanya dituntut agar menguasai pelajaran, tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimiliki mereka.<sup>22</sup>

### c. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Inkuiri

Beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran inkuiri, sebagai berikut:

#### 1) *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan) atau orientasi

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu, guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

#### 2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi)

---

<sup>22</sup> Muhammad Fathurrohman, *Op. Cit*, h. 106.

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh oleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, lalu ditafsirkan, dan semua diolah, diacak, diklarifikasikan, ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif lalu dihubungkan dengan hasil *data processing*.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi)

Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku

untuk semua kejadian atau masalah yang sama memperhatikan hasil verifikasi.<sup>23</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>24</sup> Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan “Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap”.<sup>25</sup>

Media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dan guru. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Menurut Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> *Ibid*, h. 109.

<sup>24</sup> Nurul Hidayah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,” *Terampil* Vol. 4 No. 1 (Juni 2017): h. 36.

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 3.

<sup>26</sup> Hasan Sastra Negara “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Terampil* Vol. 1 No. 2 (Desember 2014): h. 253.



Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai perantara atau alat komunikasi antara seorang guru dengan peserta didik dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran disekolah.

#### **b. Manfaat Penggunaan Media**

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. Menurut Hamalik “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.<sup>27</sup>

Menurut Kemp dan Dayton, suatu media dapat mempengaruhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok pendengar yang jumlahnya adalah 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan<sup>28</sup>

Dari uraian beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit*, h. 19.

<sup>28</sup> *Ibid*, h. 23.

- 1) Media pengajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan interaksi dengan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa dilingkungan mereka. Misalnya melakukan permainan yang berhubungan dengan pelajaran.

### c. **Klasifikasi Media**

Seels dan Glasgow mengelompokkan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas yaitu:

1. Pilihan Media Tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan: *Slides*, *Filmstrips*, Proyek *Opaque* (Tak-tembus pandang), Proyek *Overhead*.
  - b) Visual yang tidak diproyeksikan: Gambar, Poster, Foto, *Charts*, Grafik, Diagram, Pameran, Papan Info, Papan Bulu.
  - c) Audio: Rekaman Piringan, Pita-kaset, *Reel*, *Cartridge*.
  - d) Penyajian Multimedia: Slide plus suara (tape), *multi-image*.
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan: Film, Televisi, Video.

- f) Cetak: Buku Teks, Modul, Teks Terprogram, *Workbook*, Majalah Ilmiah, Berkala, Lembar Lepas (*Hand-Out*).
  - g) Permainan: Teka-teki, Simulasi, Permainan Papan.
  - h) Realia: Model, *Specimen* (Contoh), *Manipulatif* (Peta, Boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi: *Teleconference*, Kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor: *Computer-Assisted Instruction*, Permainan komputer, Sistem tutor intelijen, Interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video) disc*.<sup>29</sup>

Berdasarkan klasifikasi beberapa jenis media yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dalam penelitian ini lebih memilih menggunakan jenis media papan. Media permainan papan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan monopoli untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat belajar.

### 3. Permainan Monopoli

Bermain bagi anak adalah belajar. Yang dalam pembelajaran itu anak mendapat pengalaman baru, menjadi diri sendiri, merangsang kecerdasan otak dan lain-lain. Sebelumnya, jenis permainan yang biasa dilakukan anak adalah permainan sensorimotor yang menggunakan semua indera, permainan sosial yang dimana anak berinteraksi sosial dengan teman

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 35-36.

mainnya, dan juga permainan kompetisi yang melibatkan aturan-aturan dalam bermain.<sup>30</sup>

Elizabeth Magie memperkenalkan sebuah permainan bernama The Landlord's Game pada tahun 1904. Inilah cikal bakal permainan monopoli. Permainan ini semakin berkembang. Salah satu variasi permainan ini adalah Auction Monopoly yang disingkat menjadi Monopoly. Permainan inilah yang akhirnya kita kenal sekarang. Parker Brother mulai memproduksi permainan ini pada 5 November 1935.<sup>31</sup>

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal didunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana.<sup>32</sup> Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain.<sup>33</sup>

Media permainan monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli. Dengan kata lain, media ini berupa permainan monopoli yang isi dan beberapa aturannya sudah diubah dan disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.<sup>34</sup>

Penggunaan permainan monopoli di dalam pembelajaran dapat dilakukan

---

<sup>30</sup> Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak" *Terampil* Vol. 3 No. 1 (Juni 2016): h.149.

<sup>31</sup> Dian Kristiani, *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2014), h. 105.

<sup>32</sup> Anis Nuryati Suprpto, *Op.Cit*, h. 40.

<sup>33</sup> Ahmad Jawandi, Siti Mardiyati, dan Tuti Hardjajani, "Permainan Smart Monopoly untuk Meningkatkan Kreativitas Anak", *Jurnal Program BK* Vol. 1 No. 2 (Desember 2013): h. 3.

<sup>34</sup> Faridatul Rofiqoh, I Ketut Mahardika, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika di SMA", *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 4 No. 3 (Desember 2015): h. 199.

dengan mengganti petak di atas papan dengan judul-judul materi pelajaran atau tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa.

Permainan monopoli dipilih karena jenis-jenis hidangan tradisional dapat dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli dapat digantikan dengan menyesuaikan materi yang dipelajari dalam kelas. Konsep permainan monopoli diadopsi dari permainan monopoli secara umum yang sering dimainkan pada anak.

Cara memainkan permainan monopoli adalah mula-mula siapkan beberapa peralatan permainan berikut:<sup>35</sup>

- a. Bidak-bidak untuk mewakili pemain
- b. Dua buah dadu berisi enam
- c. Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Diatas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- d. Papan permainan dengan petak-petak:
  - 1) Tempat
  - 2) Petak-petak dana umum dan kesempatan. permainan yang mendarat diatas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah diatasnya.
  - 3) Uang Monopoli
  - 4) 32 ruah dan 12 hotel dari kayu atau plastik
  - 5) Kartu-kartu dana umum dan kartu kesempatan

---

<sup>35</sup> Anis Nuryati Suprpto, *Op. Cit*, h. 40.

Kegiatan permainan monopoli peserta didik disajikan materi yang disesuaikan dengan materi. Peserta didik juga diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada. Dalam penelitian ini penulis memodifikasi kembali permainan monopoli menjadi sebagai berikut:

- a. Papan permainan dimodifikasi dari sebelumnya berbahan kertas atau papan, kali ini di desain menggunakan bahan banner yang berukuran 3x3m.
- b. Permainan terdiri dari 5-6 orang perkelompok (Sesuai siswa di kelas). Untuk memulai permainan pemain akan mendapat angka dari kocokan. Pemain yang mendapatkan angka terbesar maka menjadi yang pertama.
- c. Papan permainan diletakkan pada lantai kelas. Kartu dana umum dan kartu kesempatan diletakkan terbalik didalam petak yang tersedia.
- d. Komplek-komplek daerah diganti menjadi materi pelajaran.
- e. Kartu dana umum diganti menjadi kartu ujian dan kartu kesempatan diganti menjadi kartu kejutan berisi mengenai materi yang telah dipelajari.
- f. Pemain yang berhenti pada petak yang dimiliki pemain lain harus menjawab pertanyaan, yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan diskon potongan poin, jika jawaban yang diberikan salah maka harga sewa harus dibayar penuh.

- g. Doble artinya angka yang di dapat mendapatkan kesempatan. Contoh jika pemain mendapatkan dadu 6 dikedua dadu maka akan mendapatkan 1 kali kesempatan bermain.
- h. Pada permainan monopoli ini tidak menggunakan uang melainkan memakai point setiap permainannya.
- i. Dalam permainan monopoli ini terdapat beberapa point yaitu 5 poin, 10 point, 20 point, dan 50 point.
- j. Tidak bisa menjawab pertanyaan maka dipotong 20 point.
- k. Melewati kotak start maka akan mendapatkan 5 point tambahan.
- l. Dalam menjalani bidak masing-masing kelompok wajib menunjuk perwakilan kelompok untuk menjadi bidak dalam permainan. Sedangkan dalam menjawab soal dan mendapatkan point akan diberikan kepada kelompoknya masing-masing.
- m. Bidak berjalan dengan jumlah dadu yang dihasilkan.
- n. Permainan berakhir ketika pertanyaan habis.
- o. Pemain yang mendapatkan point paling banyak menjadi pemenang .

#### **4. Media Gambar**

##### **a. Pengertian Media Gambar**

Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya yang menyangkut manusia, peristiwa, benda-benda, tempat, dan sebagainya. Menurut Nana Sudjana dan



Ahmad Rivai media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata kata dengan gambar-gambar.<sup>36</sup>

Maka dapat disimpulkan media gambar adalah media sederhana dan mudah dalam pembuatannya. Media gambar dapat berupa gambar yang menampakkan benda, mudah dimengerti untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda aslinya di dalam kelas.

#### **b. Kelebihan Media Gambar**

Kelebihan media gambar, setiap media pasti memiliki kelebihan dalam prosesnya begitu juga dengan media gambar. Adapun kelebihannya antara lain:

- 1) Sifatnya kongkrit. Artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat di bawa ke kelas. Selain itu anak-anak tidak selalu dibawa ke tempat objek tersebut berada.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Media gambar dapat menjelaskan suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah dan membetulkan kesalah pahaman.
- 5) Media gambar murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Robertus Angkowo, A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2017), h. 26.

### c. Kekurangan Media Gambar

Dalam media gambar pun memiliki kekurangan. Adapun kekurangannya antara lain:

- 1) Kurang baik untuk kelas besar jika gambarnya terlalu kecil.
- 2) Sukar menggambarkan isi/ketebalan.
- 3) Tidak dapat menunjukkan gerakan.
- 4) Kadang-kadang ada gambar yang sukar diinterpretasikan.<sup>38</sup>

## 5. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Menurut Getzel, minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Hal terpenting pada minat adalah intensitas untuk memperoleh sesuatu.<sup>39</sup> Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>40</sup>

Menurut Bernard dan Sardiman menyatakan minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan.

---

<sup>37</sup> *Ibid*, h. 30.

<sup>38</sup> Sardiyo, Op. Cit, h. 611.

<sup>39</sup> Adi Suryanto, Tedjo Djatmiko, *Evaluasi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h. 346.

<sup>40</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 29.

Hansen menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.<sup>41</sup>

Berdasarkan pengertian diatas minat adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan. Minat peserta didik akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminta itu.

Uzer Usman untuk menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik dapat dilakukan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan aplikasi dan kegunaan dari bahan yang akan dipelajari, peserta didik memahami manfaat materi dan mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan apa yang telah diketahui peserta didik.<sup>42</sup>

Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.<sup>43</sup>

Menurut Ernest R Hilgard dalam bukunya yang berjudul *Theories of Learning*, Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi

---

<sup>41</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 57.

<sup>42</sup> Daryanto, Syaiful Karim, *Op. Cit*, h. 239.

<sup>43</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyunu, *Op. Cit*, h. 29.

terhadap lingkungan perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Maksudnya perubahan kegiatan ini mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan dan bukan perubahan dengan sendirinya. Disamping memiliki perubahan, belajar mengerahkan kegiatan serta menuntut pemusatan perhatian.<sup>44</sup>

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan pada suatu aktivitas dengan memberikan perhatian yang didalamnya terdapat unsur rasa senang untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Bila siswa menyadari bahwa belajar penting maka kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya.

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Berangkat dari konsep bahwa minat merupakan motif yang dipelajari, yang mendorong dan mengarahkan individu untuk

---

<sup>44</sup> Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1.

menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu, akan dapat didefinisikan indikator-indikator minat dengan menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan atau objek-objek yang dijadikan kesenangan.<sup>45</sup>

Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang menampakan diri dalam kegiatan belajar seperti ketertarikan peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan melalui sikap keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan belajar. Menurut Djamarah, minat dapat diekspresikan melalui;

- 1) Pernyataan lebih suka akan sesuatu dari pada lainnya.
- 2) Adanya perhatian lebih besar/fokus pada sesuatu yang disukainya.
- 3) Bertanya kepada teman.
- 4) Bertanya kepada lain
- 5) Mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.<sup>46</sup>

Pendapat Djamarah diatas dilengkapi oleh pendapat Slameto yang mengenai ciri-ciri siswa yang mempunyai minat adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dengan mengengang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada suatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggan dan kepuasan pada suatu yang diminati.<sup>47</sup>

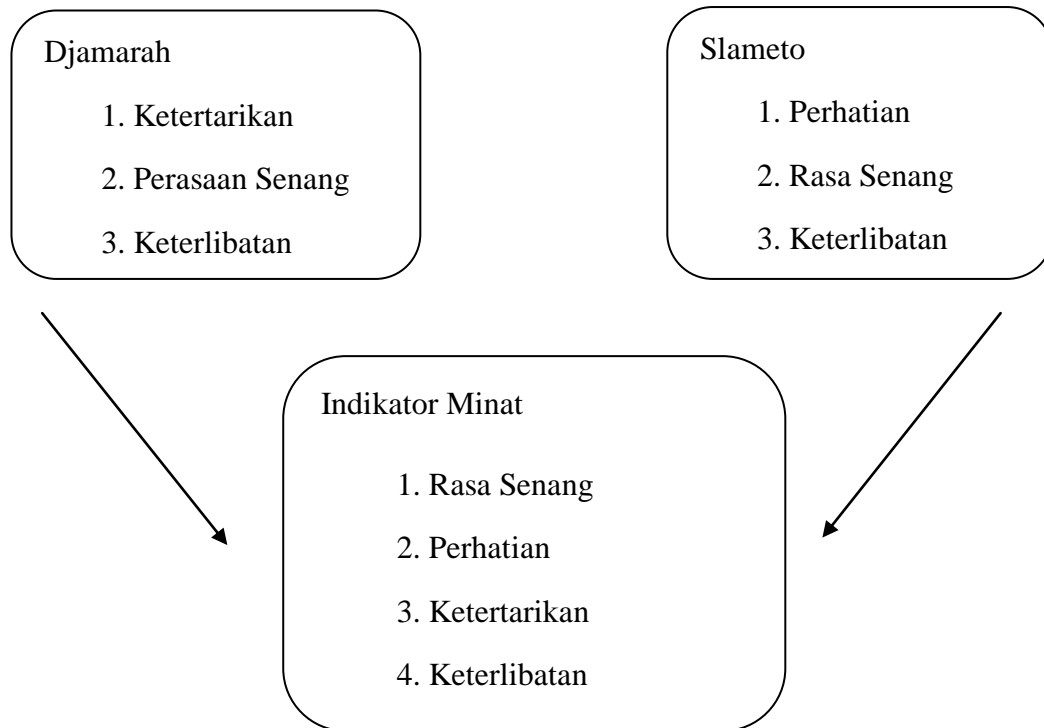
---

<sup>45</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 64.

<sup>46</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 166.

<sup>47</sup> Slameto, *Op.Cit*, h. 57.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas maka penelitian menurunkan kedalam gambar:



**Gambar 1**  
**Indikator Minat**

Peneliti menyimpulkan indikator-indikator minat digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki perasaan senang saat pembelajaran. Rasa senang itu diketahui ketika siswa menyiapkan alat tulis sebelum pembelajaran dimulai, siswa tidak mengeluh pada saat mengikuti pembelajaran, siswa ingin mendapatkan nilai yang baik, dan siswa menyukai pelajarannya.
- 2) Indikator yang kedua adalah memperhatikan saat proses pembelajaran. Perhatian tersebut dapat diketahui ketika dalam pembelajaran siswa

memperhatikan seluruh pembelajaran, siswa menyimak penjelasan guru, siswa tidak melamun saat pembelajaran, siswa berkonsentrasi saat pembelajaran. Dan siswa mencatat penjelasan guru.

- 3) Indikator yang ketiga adalah siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat diketahui ketika siswa menjawab pertanyaan guru, siswa bekerja sama dengan kelompok, siswa mengerjakan tugas saat pembelajaran dan siswa menanggapi penjelasan dari guru.
- 4) Indikator yang ke empat adalah ketertarikan mencari informasi baru. Dapat diketahui pada saat siswa belajar tanpa paksaan dari orang lain, membaca dan mencari materi dari sumber lain. Mempelajari kembali hal-hal yang berkaitan dengan materi, siswa tertarik melakukan percobaan pada saat pembelajaran, siswa membuat ringkasan tanpa diminta oleh gurunya. Mempelajari yang timbul dari kemauan sendiri peserta didik.

#### **d. Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Minat Belajar**

Untuk dapat mengetahui keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan peserta didik harus diperhatikan. Keberhasilan suatu proses kegiatan belajar mengajar yaitu melalui minat. Minat tidak muncul dengan peserta didik harus diperhatikan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik anatar lain sebagai berikut:

- 1) Faktor Intrinsik, adalah faktor yang berasal dari dalam diri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain.
- 2) Faktor Ekstrinsik, adalah faktor yang berasal dari luar dirinya karena pengaruh orang lain.<sup>48</sup>

Dengan demikian agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan minat peserta didik agar proses belajar mengajar yang efektif tercipta didalam kelas dan peserta didik mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Sebaliknya, seseorang yang kurang berminat terhadap sesuatu pelajaran, maka ia akan cenderung tidak memperhatikan. Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan minat belajar peserta didik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *Quantum Teaching* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aulia Faj dari UIN Raden Intan Lampung dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Metode Praktikum Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Usaha dan Energi Kelas VIII SMPN 1 Penengahan Lampung Selatan” yang memperoleh hasil

---

<sup>48</sup> Anis Nuryati Suprpto, *Op, Cit*, h. 41.



pembelajaran *Quantum Teaching* efektif terhadap hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang pada pelajaran IPA materi usaha dan energi kelas VIII SMP Negeri 1 Penengahan Lampung Selatan.<sup>49</sup> Sedangkan dalam penelitian ini penulis mencoba melakukan penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* menggunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Melina Dian Putri dari UIN Raden Intan Lampung dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VC MIN 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VC MIN 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.<sup>50</sup>

Berdasarkan uraian singkat diatas, disimpulkan penerapan *Quantum Teaching* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian penulis ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya, karena penelitian sebelumnya lebih terfokus pada model *Quantum Teaching* dengan hasil belajar sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berfokus pada model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media

---

<sup>49</sup> Nurul Aulia Faj, *Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Metode Praktikum Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Usaha dan Energi Kelas VIII SMPN 1 Penengahan Lampung Selatan*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017).

<sup>50</sup> Melina Dian Putri, *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VC MIN 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016).

pembelajaran berupa media permainan monopoli terhadap minat belajar pada tingkat SD dan terfokus pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena.

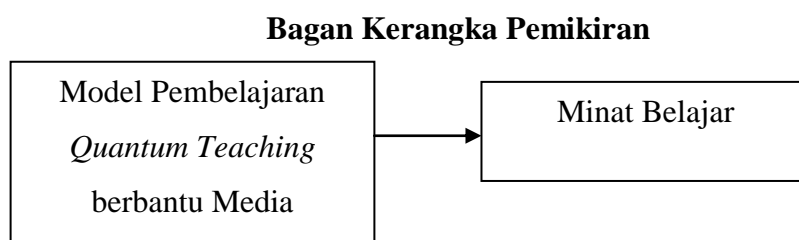
### C. Kerangka Berfikir

Salah satu masalah dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Hajimena kelas V adalah kurangnya minat belajar peserta didik. Penggunaan model dan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikogkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Hal ini menandakan bahwa model dan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar. Salah satu model dan media pembelajaran yang dirasa mampu berpengaruh pada minat belajar adalah model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan berbantu media permainan monopoli dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya yang menyertakan segala kaitan interaksi dan perbedaan untuk memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Interaksi yang menjadikan landasan dan kerangka untuk belajar. Model *Quantum Teaching* ini akan lebih menarik jika disertai dengan penggunaan media yang menarik tentunya, karena jika hanya menggunakan model *Quantum Teaching*

saja kemungkinan besar banyak peserta didik yang akan merasa bosan. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan media permainan monopoli yang akan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Media monopoli searah dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang mengarah dengan belajar yang meriah yang dirasa cocok dikombinasi untuk melihat pengaruh pada minat belajar peserta didik.

Media permainan monopoli ini akan membuat peserta didik merasa penasaran dan tertantang untuk menyelesaikan setiap soal dan memperbanyak point yang diberikan guru dalam bentuk tantangan dalam permainan untuk memenangkan kelompoknya pada permainan monopoli ini. Hal ini dikarenakan dalam permainan tersebut terdapat soal materi yang harus diselesaikan peserta didik dalam berdiskusi dengan kelompoknya, dengan begitu peserta didik akan terbiasa dan terlatih dalam mengerjakan soal yang nantinya berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya hal tersebut akan digambarkan melalui bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



**Gambar 2**  
**Kerangka Berfikir Penelitian**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut selanjutnya disusun hipotesis. Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Maka hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang perlu di uji kebenarannya melalui analisis. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan, belum sesuai didasarkan pada fakta-fakta melalui pengumpulan data. Maka berdasarkan uraian di atas, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- H<sub>1</sub>: (Ada pengaruh yang signifikan Model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik)
- H<sub>0</sub>: (Tidak ada pengaruh yang signifikan Model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik)

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survei dan naturalistik.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan/ tindakan/ treatment tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>52</sup> Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*.

*Quasi Eksperimen Design* yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>53</sup> Desain pada penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random. Pada desain

---

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 4.

<sup>52</sup>*Ibid*, h. 6.

<sup>53</sup>*Ibid*, h. 77.

terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan tertentu sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tertentu. Penelitian ini menggunakan eksperimen dan kontrol karena ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli.

Penelitian dilakukan pada peserta didik didua kelas yang memiliki kemampuan setara tetapi diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas pertama menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli, sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar. Dua kelas tersebut diberi *pretest* dan *posttest*.

## **B. Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>54</sup> Macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli ( $X_1$ ).

---

<sup>54</sup> *Ibid*, h. 38.

b. Model pembelajaran *Inquri* berbantu media gambar ( $X_2$ ).

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen.

Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>55</sup> Adapun variabel yang akan diteliti dalam variabel terikat pada penelitian ini adalah Minat Belajar.

## C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam suatu penelitian, dan sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi. Populasi juga bukan sebesar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek.<sup>56</sup>

Sehubungan pendapat-pendapat tersebut maka penulis berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan objek akan yang diteliti. Oleh sebab itu, yang menjadi penelitian yang akan digunakan populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Negeri 1 Hajimena. Populasi tersebut yaitu kelas V A dan V B.

---

<sup>55</sup> Sugiyono, Op. Cit, h. 39.

<sup>56</sup> Rukaesih A. Maolani, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.39.

**Tabel 3**  
**Jumlah Peserta Didik Kelas V**  
**SD Negeri 1 Hajimena Tahun Pelajaran 2019/2020**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Perempuan	Laki-Laki	
1	V A	12	12	24
2	V B	8	16	24
Jumlah				48

*Sumber: Dokumentasi Jumlah Peserta Didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena.*

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>57</sup> Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan populasi dan sampel, sehingga jumlah sampel keseluruhan 48 peserta didik, maka sampel yang didapat untuk melaksanakan penelitian ini penulis menentukan sampel 2 kelas, yaitu :

- a. Kelas V A sebagai kelas kontrol berjumlah 24 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Inkuiri* berbantu media gambar.
- b. Kelas V B sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan menggunakan media permainan monopoli.

## 3. Teknik Sampling

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 81.



Teknik pengambilan sampling dilakukan dengan cara *Probability Sampling*. Merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan kepada setiap anggota populasi untuk bisa dipilih menjadi anggota sampel. *Probability Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* disebut sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa menghiraukan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik acak kelas. Teknik acak kelas yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak. Teknik ini dilakukan peneliti dengan melakukan undian. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Peneliti membuat undian dari semua kelas V yaitu kelas V A dengan kelas V B, karena di SDN 1 Hajimena hanya terdapat 2 kelas saja, pada kertas yang telah dipotong kecil-kecil dari satu nomor untuk setiap kelas.
2. Kertas digulung dan diundi dengan melakukan satu kali pengambilan sehingga terpilih kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Undian yang keluar pertama sebagai kelas eksperimen yang memakai model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dalam penelitian ini adalah kelas V B dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 dan undian yang keluar kedua sebagai kelas kontrol dalam model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar adalah

kelas V A yang berjumlah 24 peserta didik. Sehingga keseluruhan sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 peserta didik.

#### **D. Teknik Pengumpulan data**

##### **1. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>58</sup> Dalam penelitian pendidikan angket sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sebagai alat ukur, data yang dihasilkan melalui kuesioner adalah berupa pernyataan.

Sebagai alat ukur dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan, maka kuesioner harus dapat memberikan informasi mengenai kemampuan objek yang diukur, maka kuesioner harus dapat mengungkapkan keterampilan dan bakat seseorang atau sekelompok orang. Dalam penelitian ini kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam minat belajar.

Kuesioner atau angket ini digunakan untuk mengukur minat belajar dari peserta didik setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli. Angket yang ditujukan untuk peserta didik kelas V SDN 1 Hajimena. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik digunakan skala *Likert* dengan empat pilihan alternatif jawaban.

---

<sup>58</sup>*ibid*, h. 142.

Berikut langkah-langkah penyusunan angket:

- a. Membuat susunan butir-butir pertanyaan pada angket berdasarkan indikator yang ada.
- b. Memberikan penjelasan variabel yang ada pada kisi-kisi angket.
- c. Menyusun tabel berupa kisi-kisi pada angket.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.<sup>59</sup> Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data keadaan sekolah dan peserta didik, serta untuk mengambil gambar atau foto.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat atau fasilitas yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan penelitian ini adalah instrumen angket (Angket Minat Belajar). Pengujian instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut. Angket yang akan diberikan merupakan pertanyaan.

Angket dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengukur minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Instrumen yang

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 201.

digunakan dalam penelitian ini berupa angket jumlah 30 butir pertanyaan dan jawaban setiap instrumen menggunakan skala pengukuran yaitu *Skala Likert* yang digunakan untuk mengukur setiap, pendapat, atau anggapan seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial.

Penggunaan *Skala Likert*, yaitu variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator itu dijadikan sebagai titik pangkal dalam menyusun butir-butir instrumen seperti pertanyaan dan pernyataan. Setiap jawaban dan instrumen mempunyai bobot nilai dengan menerapkan *Skala Likert* yang didalamnya terdapat tingkatan dari sangat baik atau sangat buruk. Berikut ini adalah pilihan empat alternatif jawaban.

**Tabel 4**  
**Skor Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Positif (+)</b>	<b>Skor Negatif (-)</b>
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

Adapun indikator-indikator minat belajar siswa yang digunakan peneliti berdasarkan kajian teori pada bab sebelumnya yang kemudian akan dibuat kisi-kisi instrumen minat belajar siswa. Kisi-kisi angket minat belajar siswa yang akan dibuat peneliti ini berikut tabel penjabaran variabel indikator dan nomor butir angket sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Kisi-Kisi Butir Angket Minat Belajar Peserta Didik**  
**Kelas V SD Negeri 1 Hajimena**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
-----------	------------------	-------------------------	---------------

	<b>Minat Belajar</b>	<b>Positif (+)</b>	<b>Negatif (-)</b>	<b>Soal</b>
1.	Perhatian peserta didik	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8	8
2.	Perasaan Senang	9, 10, 11, 12,13	14, 15, 16	8
3.	Ketertarikan peserta didik	17, 18, 19	20, 21, 22, 23	7
4.	Keterlibatan peserta didik	24, 25, 26, 27	28, 29, 30	7
<b>Jumlah Soal</b>				30

## **F. Uji Coba Instrumen**

Uji coba yang baik adalah instrumen yang memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen yang baik dan dapat dipercaya memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hal tersebut dilakukan dengan harapan angket yang digunakan benar-benar dapat mengukur minat belajar.

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.<sup>60</sup> Validitas menunjukkan sejauh

---

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 211.

mana suatu alat pengukur mengukur apa yang ingin diukur. Jadi uji validitas adalah suatu tes yang dilakukan dan yang akan diukur sehingga dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mengukur apa yang ingin diukur sehingga mempunyai validitas yang tinggi atau rendah.

Instrumen atau alat ukur dapat dikatakan valid apabila alat ukur tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Uji validitas instrumen yang digunakan yaitu menggunakan angket untuk mengukur seberapa jauh instrumen yang digunakan memiliki kelayakan atau tidak untuk diberikan kepada peserta didik. Validitas instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas Isi

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan, jenis validitas isi digunakan bila peneliti ingin mengetahui sampai di mana suatu tes sesuai dengan isi, tujuan, keterampilan yang ingin dicapai. Validitas isi didasarkan pada penilaian ahli. Tugas ahli adalah:

- 1) Mendefinisikan secara hati-hati, kualitas, isi atau konten bidang atau variabel yang hendak diukur.

2) Secara sistematis membagi keseluruhan bidang tersebut, kemudian menilai

apakah terdapat cukup butir-butir pertanyaan dari setiap kategori.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk sebuah tes adalah samapai mana tes tersebut dapat mengukur kemampuan yang dimaksud untuk mengukur. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan keseimbangan adalah teknik korelasi produk moment. Jadi sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Rumus product moment untuk mengetahui nilai koefisien kolerasi setiap butir soal, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel  $X_1$  dan variabel  $X_2$

$X$  = Skor total yang diperoleh dari butir angket

$Y$  = Skor total

$N$  = Banyaknya subjek

$\sum x$  = Jumlah skor dalam distribusi  $X$

$\sum y$  = Jumlah skor dalam distribusi  $Y$

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat distribusi X

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat distribusi Y

Berikut kriteria dasar dalam pengambilan keputusan:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen yang digunakan pada item soal dinyatakan valid.

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen digunakan pada item soal dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, reliabilitas adalah dapat dipercaya dan dapat diandalkan, bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat *tendensius* mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu.<sup>61</sup> Untuk menentukan tingkat reliabilitas angket digunakan rumus *alpha*.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : reliabilitas instrumen

$k$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

1 : Bilangan Konstanta

---

<sup>61</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 211.



$\Sigma \sigma_b^2$  : Jumlah variansi butir

$\sigma_t^2$  : variansi total<sup>62</sup>

Hasil dari perhitungan yang diperoleh dari penelitian ini dibandingkan dengan kriteria untuk reliabilitas butir angket yaitu sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Kriteria Reliabilitas Butir Angket**

Reliabilitas	Interprestasi
$0,75 < r_{xr} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,50 < r_{xr} \leq 0,75$	Tinggi
$0,25 < r_{xr} \leq 0,50$	Sedang
$0,00 < r_{xr} \leq 0,25$	Rendah

Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D. Bandung, Alfabet 2016.

### 3. Uji N-Gain

Instrumen diberikan kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran (*pretest*) dan setelah mengakhiri pembelajaran (*posttest*) berupa angket awal dan angket akhir. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar menggunakan data gain yang dinormalisasikan menjadi *N-Gain*. Mencari nilai *N-Gain* menggunakan hasil angket awal (*pretest*) dan angket akhir (*posttest*).

---

<sup>62</sup> *Ibid*, h. 239.

$$N - \text{Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretest}}}$$

Hal ini menyatakan skor tes akhir, skor tes awal dan skor tes maksimal.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Bentuk hipotesis manayang diajukan, akan menentukan teknik statistik mana yang digunakan. Dilihat dari tujuan hipotesis yakni beberapa pengaruh yang disebabkan dari pemakaian model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Hajimena. Maka dari itu penelitian ini akan diuji kebenarannya penerapan uji-t, sebelum dilakukan uji-t maka harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jadi uji kenormalan yang dipakai peneliti adalah uji *Liliefors*. Rumus uji *Liliefors* sebagai berikut:

$$L_{\text{hitung}} = \max |f(Z_i) - S(Z_i)| \quad L_{\text{tabel}} = L_{(a,n)}$$

Keterangan:

$f(Z)$  = Probabilitas komulatif normal

$S(Z)$  = Probabilitas kumulatif empiris

Dengan Hipotesis:

$H_0$ : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kesimpulan: Jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Untuk menguji normalitas digunakan metode *liliefors* dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengurutkan data
- 2) Menentukan frekuensi masing-masing data
- 3) Menentukan frekuensi kumulatif
- 4) Menentukan nilai  $Z$  dimana  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ , dengan  $\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$ ,  $S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$
- 5) Menentukan nilai  $f(z)$ , dengan menggunakan tabel  $z$
- 6) Menentukan  $S(Z_i) = \frac{fkum}{n}$
- 7) Menentukan nilai  $L = [f(Z_i) - S(Z_i)]$
- 8) Menentukan  $L_{hitung} = \max [f(Z_i) - S(Z_i)]$
- 9) Menentukan nilai  $L_{tabel} = L_{(a,n)}$ , terdapat dilampiran.
- 10) Membandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  serta membuat kesimpulan.

Jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan peneliti adalah uji *Barlett*. Uji *Barlett* dapat digunakan untuk menguji homogenitas dari dua kelompok data atau lebih. Rumus uji *Barlett* sebagai berikut:

$$Z_{hitung}^2 = (\ln 10) [B - \sum (n - 1) \log s_1^2]$$

$$Z_{tabel}^2 = Z_{(a,k-1)}^2$$

Hipotesis dari uji *Barlett* adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  : Data Homogen
- 2)  $H_1$  : Data tidak homogen

Kriteria penarikan kesimpulan untuk uji *Barlett* sebagai berikut:

$$X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2 \text{ maka } H_0 \text{ diterima.}$$

Langkah – langkah uji *Barlett*:

- 1) Tentukan varians masing-masing kelompok data.

$$\text{Rumus varians } S_i^2 = \frac{\sum_{i=1}^k (Z_i - Z)^2}{n-1}$$

- 2) Tentukan varian gabungan dengan rumus  $S^2 \text{ gab} = \frac{\sum_{i=1}^k (dk_i^2)}{\sum dk}$

Dimana  $dk = n-1$

- 3) Tentukan nilai *Barlett* dengan rumus

$$B = (\sum_{i=1}^k dk \log S^2 \text{ gab})$$

- 4) Tentukan nilai chi kuadrat dengan rumus

$$X_{hitung}^2 = (\ln 10) [B - \sum_{i=1}^k dk \log S^2]$$

- 5) Tentukan nilai  $X_{tabel}^2 = X_{(ak-1)}^2$
- 6) Bandingkan nilai  $X_{hitung}^2$  dengan  $X_{tabel}^2$ , lalu buat kesimpulan jika  $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$  maka  $H_0$  diterima.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam menguji data yang berdistribusi normal yang tepat adalah menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli maka akan dilakukan pengujian hipotesis memakai uji-*t*.

#### a. Hipotesis

$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$ ; Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik.

$H_1 = \mu_1 \geq \mu_2$ ; Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar yang dimiliki peserta didik.

#### b. Taraf signifikan = 0,05.

#### c. Statistik uji t

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)}{n_1} + \frac{(n_2 - 1)S_2^2}{n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Penjelasan:

$x_1$  = Rata-rata minat belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli

$x_2$  = Rata-rata minat belajar kelas kontrol yang menggunakan model

Inkuiri berbantu media gambar

$n_1$  = Semua peserta didik pada kelas eksperimen

$n_2$  = Semua peserta didik pada kelas kontrol

$S_1^2$  = Varian data kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varian data kelas kontrol

d. Kriteria dalam uji

Dalam menentukan kriteria yang akan diuji pada pengolahan data digunakan melalui operasi hitungan, yang dilakukan pengujian dengan melihat perbandingan  $t_{hitung}$  operasi hitungan, pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel} = t(a.n_1 + n_2 - 2)$ .

e. Kesimpulan

$H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ .

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Hasil Uji Coba**

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Hajimena. SDN 1 Hajimena adalah salah satu SD yang terdapat di Natar Lampung Selatan, SD ini berdiri sejak tahun 1947. Penelitian ini dilakukan di kelas V yaitu kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Data nilai angket minat belajar diperoleh dengan melakukan uji coba instrumen yang terdiri dari 30 butir angket minat belajar pada populasi diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas VI di SDN 1 Hajimena. Instrumen yang di uji cobakan sebanyak 30 butir angket kepada 20 peserta didik. Mengukur validitas dan reliabilitas butir angket dengan hasil uji coba tersebut, sebelum digunakan pada sampel yang akan diteliti, apakah instrumen tersebut layak digunakan atau tidak untuk mengukur minat belajar pada peserta didik. Data uji coba instrumen dapat dilihat pada lampiran.

#### **1. Uji Validitas**

##### **a. Validitas Isi**

Validitas isi merupakan penelitian dalam kesesuaian tes instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dengan tujuan instruksional khusus dari suatu materi pembelajaran. Validator yang memvalidasi butir pernyataan tes angket

minat belajar tersebut adalah Dosen UIN Raden Intan Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Bapak Suhardiansyah, M.Pd. Menurut Bapak Suhardiansyah, M.Pd instrumen angket yang digunakan belum mencerminkan indikator yang akan diukur. Setelah dilakukan revisi dua kali, Bapak Suhardiansyah, M.Pd menyatakan bahwa instrumen sudah layak digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik.

b. Validitas Konstruk

Langkah agar mendapat data yang tepat maka instrumen tes harus memenuhi kriteria yang baik. Sebelum peneliti menggunakan instrumen terlebih dahulu diuji coba pada 20 peserta didik kelas VI SDN 1 Hajimena untuk mengetahui Validitas dan Realibilitas. Angket yang di uji cobakan terdiri dari 30 butir angket. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari 30 butir soal diperoleh 25 angket yang memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan. Hasil analisis validasi butir pernyataan angket minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7**  
**Validitas Instrumen Angket Minat Belajar**

No Angket	$R_{X(y-1)}$ Koefisien Korelasi)	$R_{tabel}$ (Interprestasi)	Kriteria
1	0,588	0,468	Valid
2	0,548	0,468	Valid
3	0,549	0,468	Valid
4	0,378	0,468	Tidak Valid
5	0,587	0,468	Valid
6	0,549	0,468	Valid



No Angket	$R_{X(y-1)}$ Koefisien Korelasi)	$R_{tabel}$ (Interprestasi)	Kriteria
7	0,627	0,468	Valid
8	0,504	0,468	Valid
9	0,667	0,468	Valid
10	0,543	0,468	Valid
11	0,404	0,468	Tidak Valid
12	0,552	0,468	Valid
13	0,733	0,468	Valid
14	0,610	0,468	Valid
15	0,427	0,468	Tidak Valid
16	0,802	0,468	Valid
17	0,610	0,468	Valid
18	0,437	0,468	Tidak Valid
19	0,519	0,468	Valid
20	0,679	0,468	Valid
21	0,487	0,468	Valid
22	0,677	0,468	Valid
23	0,541	0,468	Valid
24	0,612	0,468	Valid
25	0,369	0,468	Tidak Valid
26	0,555	0,468	Valid
27	0,507	0,468	Valid
28	0,684	0,468	Valid
29	0,422	0,468	Valid
30	0,588	0,468	Valid

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan pada tabel di atas, penghitungan uji instrumen angket minat belajar sebanyak 30 butir angket dengan responden sebanyak 20 peserta didik dimana  $\alpha = 0,05$  dan  $r_{tabel} = 0,468$  maka didapat 25 angket yang valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26,

27, 28, 29, dan 30. Angket yang tidak valid ada 5 angket karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  yaitu nomor 4, 11, 15, 18, dan 25. Perhitungan mengenai uji validitas dapat dilihat pada Lampiran.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang ukurannya konsisten, cermat dan akurat yaitu dikatakan reliabel, memiliki tujuan mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Nilai koefisien alpha ( $r$ ) akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel  $r_{tabel} = r(\alpha, n - z)$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen reliabel. Berdasarkan hasil analisis perhitungan reliabel 30 butir angket yang telah di uji cobakan maka diperoleh  $r_{hitung} = 1,022$  karena  $r_{hitung} = 1,022$  dan  $r_{tabel} = 0,468$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa butir angket reliabel dan konsisten dalam mengukur sampel dan layak digunakan untuk mengambil data minat belajar. Perhitungan uji reliabilitas angket dapat dilihat pada lampiran.

## 3. Hasil Kesimpulan Uji Coba Angket Minat Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan validitas dan reliabilitas, maka dapat dibuat tabel kesimpulan berikut:

**Tabel 8**  
**Rekapitulasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket**

No Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Reliabilitas	kesimpulan
-----------	--------------	-------------	-----------	--------------	------------

No Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Reliabilitas	kesimpulan
1	0,588	0,468	Valid	Reliabel	Digunakan
2	0,548	0,468	Valid		Digunakan
3	0,549	0,468	Valid		Digunakan
4	0,378	0,468	Tidak Valid		Dibuang
5	0,587	0,468	Valid		Digunakan
6	0,549	0,468	Valid		Digunakan
7	0,627	0,468	Valid		Digunakan
8	0,504	0,468	Valid		Digunakan
9	0,667	0,468	Valid		Digunakan
10	0,543	0,468	Valid		Digunakan
11	0,404	0,468	Tidak Valid		Dibuang
12	0,552	0,468	Valid		Digunakan
13	0,733	0,468	Valid		Digunakan
14	0,610	0,468	Valid		Digunakan
15	0,427	0,468	Tidak Valid		Dibuang
16	0,802	0,468	Valid	Digunakan	
17	0,610	0,468	Valid	Digunakan	
18	0,437	0,468	Tidak Valid	Dibuang	
19	0,519	0,468	Valid	Reliabel	Digunakan
20	0,679	0,468	Valid		Digunakan
21	0,487	0,468	Valid		Digunakan
22	0,677	0,468	Valid		Digunakan
23	0,541	0,468	Valid		Digunakan
24	0,612	0,468	Valid		Digunakan
25	0,369	0,468	Tidak Valid		Dibuang
26	0,555	0,468	Valid		Digunakan
27	0,507	0,468	Valid		Digunakan
28	0,684	0,468	Valid		Digunakan
29	0,422	0,468	Valid		Digunakan
30	0,588	0,468	Valid		Digunakan

Berdasarkan tabel tersebut sebanyak 30 butir angket yang di uji cobakan, diperoleh 25 butir angket dengan kriteria valid dan 5 butir angket dengan kriteria tidak valid. Pada uji reliabel diperoleh reliabilitas ( $r_{11}$ ) = 1,022 yang berarti

$r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,468$  maka koefisien reliabel, sehingga instrumen yang layak digunakan yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, dan 30. Berdasarkan uji reliabilitas angket yang telah dilakukan angket bersifat reliabel yang berarti angket dapat digunakan dalam penelitian. Dari 25 butir angket yang valid tersebut, peneliti menggunakan ke 25 butir angket yang akan di uji cobakan kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, ke 25 butir angket tersebut telah mencakup indikator minat belajar.

## B. Hasil Uji Prasyarat

### 1. Hasil Angket Awal Minat Belajar

Data angket minat belajar peserta didik pada materi organ gerak hewan dan tumbuhan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol terdapat pada lampiran.

#### a. Uji Normalitas Angket Awal Minat Belajar

Uji Normalitas data yaitu menggunakan metode *Liliefors* terhadap hasil tes angket minat belajar yang dilakukan pada masing-masing kelompok yaitu kelas eksperimen ( $A_1$ ) dan kelas kontrol ( $A_2$ ). Rangkuman hasil uji normalitas kelas data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9**  
**Hasil Rangkuman Uji Normalitas Angket Awal**

No	Kelas	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	kesimpulan
1	eksperimen	24	0,102	0,176	terima
2	kontrol	24	0,117	0,176	terima

Sumber: Pehitungan Data pada Lampiran

Hasil uji normalitas pada angket awal yang terangkum pada tabel diatas dengan jumlah sampel 24, taraf signifikan 5% tampak pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,102$  dan  $L_{tabel} = 0,176$ . Hal ini berarti  $H_0$  diterima karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga data pada kelas eksperimen normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $L_{hitung} = 0,117$  dan  $L_{tabel} = 0,176$  karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima, sehingga data pada kelas kontrol normal. Jadi dapat disimpulkan kedua kelas data angket awal berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas Angket Awal

**Tabel 10**  
**Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Angket Awal**

Kelompok	Varians	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	37,613	0,335	3,481	Homogenitas
Kontrol	35,197			

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh  $X^2_{hitung} = 0,335$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $X^2_{tabel} 3,481$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen dengan demikian data angket awal telah memenuhi syarat uji perbedaan dua rata-rata.

## 2. Hasil Angket Akhir Minat Belajar

Data minat belajar peserta didik pada materi tema 1 organ gerak hewan dan manusia yang terdapat pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran.

#### a. Uji Normalitas Angket Akhir

Uji normalitas data yaitu menggunakan metode *Laliefors* terhadap hasil angket minat belajar peserta didik yang dilakukan pada masing-masing kelompok data yaitu kelas eksperimen ( $A_1$ ) dan kelas kontrol ( $A_2$ ). Rangkuman hasil uji normalitas kelas data tersebut dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 11**  
**Hasil Rangkuman Uji Normalitas Angket Akhir**

No	Kelas	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
1	Eksperimen	24	0,1023	0,1766	$H_0$ diterima
2	Kontrol	24	0,1175	0,1766	$H_0$ diterima

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Hasil uji normalitas pada angket akhir yang terangkum pada tabel diatas, dengan taraf signifikan 5% terlihat bahwa pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung}$  = 0,1023 dan  $L_{tabel}$  = 0,1766, karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga data pada kelas eksperimen normal. Pada kelas kontrol diperoleh  $L_{hitung}$  = 0,1175 dan  $L_{tabel}$  = 0,1766, karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima, sehingga data pada kelas kontrol normal. Maka dapat disimpulkan bahwa pada kedua kelas data angket akhirnya berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas Angket Akhir

Uji homogenitas digunakan untuk melihat kesamaan kedua varians kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkuman data hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12**  
**Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir**

Kelompok	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan

Eksperimen	0,335	3,481	Homogenitas
Kontrol			

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh  $X^2_{hitung} = 0,335$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,  $X^2_{tabel} = 3,481$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen dengan demikian data angket akhir telah memenuhi syarat uji perbedaan dua rata-rata.

### 3. Hasil Uji Peningkatan Minat Belajar

Kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi ( $X_{max}$ ) dan nilai terendah ( $X_{min}$ ) dan dicari ukuran tendensi sentral meliputi rata-rata (*mean*), median (*Me*), modus (*Mo*) yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 13**  
**Deskripsi Data Amatan N-gain Minat Belajar**  
**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Model Pembelajaran	N	$X_{max}$	$X_{min}$	Ukuran Tendensi Sentral		
					$\bar{x}$	Me	Mo
Eksperimen	Quantum Teaching	4	0,850	0,233	0,502	0,467	0,657
Kontrol	Inkuiri	4	0,727	0,067	0,353	0,328	0,33

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa jumlah (N) peserta didik pada kelas eksperimen yaitu 24 peserta didik dan kelas kontrol 24 peserta didik ( $X_{max}$ ) N-gain minat belajar pada kelas eksperimen 0,850 sedangkan kelas kontrol 0,727

dan ( $X_{\min}$ ) *N-gain* minat belajar pada kelas eksperimen yaitu 0,233 dan 0,067 untuk kelas kontrol. Rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen 0,502 dan pada kelas kontrol 0,353. Nilai tengah median (*Me*) pada kelas eksperimen 0,467 dan 0,328 pada kelas kontrol, dan nilai yang sering muncul modus (*Mo*) pada kelas eksperimen 0,657 sedangkan untuk kelas kontrol 0,333. Berikutnya penulis melakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dan peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar.

#### a. Normalitas *N-gain* Angket Minat Belajar

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat yang pertama dalam menentukan uji hipotesis yang akan dilakukan. Uji normalitas data dengan menggunakan *Liliefors* terhadap hasil angket minat belajar peserta didik dilakukan dengan masing-masing kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji normalitas minat belajar pada masing-masing kelas dapat dilihat pada Lampiran. Berikut rangkuman hasil uji normalitas kelas data:

**Tabel 14**  
**Rangkuman Hasil Uji Normalitas *N-gain* Data**  
**Minat Belajar**

No	Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keputusan Uji
1	Eksperimen	0,164	0,1766	$H_0$ diterima
2	Kontrol	0,136	0,1766	$H_0$ diterima

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran



Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil perhitungan uji normalitas *N-gain* dengan taraf signifikan 5% terlihat bahwa pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,164$  dan  $L_{tabel} = 0,1766$ , yang artinya  $H_0$  diterima karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga data angket minat belajar pada kelas eksperimen normal. Pada kelas kontrol diperoleh  $L_{hitung} = 0,136$  dan  $L_{tabel} = 0,1766$  karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data angket minat belajar pada kelas kontrol normal. Disimpulkan bahwa kedua kelas data *N-gain* angket minat belajar berdistribusi normal.

#### b. Homogenitas *N-gain* Minat Belajar

Uji homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel memiliki karakter yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat yang kedua dalam menentukan uji hipotesis yang akan digunakan. Uji homogenitas menggunakan uji *Barlett* dengan nilai *N-gain* peserta didik. Perhitungan uji *Barlett* dapat dilihat pada Lampiran. Berikut adalah rangkuman hasil perhitungan Uji homogen:

**Tabel 15**  
**Rangkuman Hasil Uji Homogenitas *N-gain***

Kelompok	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	1,431	3,481	$H_0$ diterima
Kontrol			

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Berdasarkan tabel tersebut maka diperoleh hasil perhitungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $X^2_{hitung} = 1,431$  dengan  $X^2_{tabel} = 3,481$

dimana  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima atau sampel berasal dari populasi yang homogen, selengkapnya perhitungan data dapat dilihat pada Lampiran.

#### 4. Hipotesis

Rangkuman data hasil uji hipotesis terhadap data posttest menggunakan uji-t dengan taraf 0,05 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 16**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Uji-t**

$n_1$	$n_2$	$n_1+n_2-2$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan Uji
24	24	46	3,073	2,013	$H_0$ ditolak

Sumber: Perhitungan Data pada Lampiran

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 3,073$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,013$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 46$ . Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 1 Hajimena dari pada model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar.

#### C. Pembahasan

Penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dimana variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli serta variabel terikat yaitu minat belajar. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V semester ganjil

tahun pelajaran 2019/2020 SDN 1 Hajimena Natar Lampung Selatan. Sampel dalam penelitian ini dua kelas yaitu kelas V B sebanyak 24 peserta didik, sebagai kelas eksperimen dimana diterapkannya model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dan kelas V A sebanyak 24 peserta didik sebagai kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar.

Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini yaitu organ gerak hewan dan manusia. Diterapkannya model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli sebanyak 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar sebanyak 6 kali pertemuan pada kelas kontrol, guna memperoleh data-data untuk pengujian hipotesis. Penulis memberikan *Pretest* dan *Posttest* berupa angket awal dan angket akhir minat belajar kepada peserta didik yang dilakukan diawal dan diakhir pertemuan guna mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran pada masing-masing kelas. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen yang telah di uji validitas dan reliabilitas.

Penelitian ini mengambil dua kelas sebagai populasi yaitu IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol, dengan jumlah 48 peserta didik untuk kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik dan untuk kelas kontrol berjumlah 24 peserta didik. Sebelum pembelajaran dimulai kedua kelas tersebut diberikan angket minat belajar awal terlebih dahulu untuk mengetahui minat belajar awal peserta didik lalu kemudian diberikan perlakuan. Untuk kelas

eksperimen pada materi tema organ gerak hewan dan manusia diterapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dan kelas kontrol dengan materi sama yaitu organ gerak hewan dan manusia diterapkan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar. Setelah itu pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan angket akhir minat belajar untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran yang sudah diterapkan. Angket yang digunakan merupakan instrumen yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya. Proses pembelajaran dilaksanakan 12 kali pertemuan, yaitu 6 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 6 kali pertemuan di kelas kontrol.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada RPP yang bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki minat belajar peserta didik. Pelaksanaan yang dilakukan tidak boleh kaku artinya harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada sehingga perencanaan yang dibuat dapat tercapai. Kegiatan selanjutnya yaitu pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan menerapkan model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli.

Pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media monopoli dimulai dengan pendidik menjelaskan secara singkat pokok-pokok bahasan materi, lalu pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen. Setelah itu pendidik meminta setiap kelompok untuk mencatat materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, lalu memberikan kesempatan kepada peserta didik pada setiap kelompok menjelaskan kepada peserta didik lainnya secara bergiliran. Selanjutnya

pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik lalu menjelaskan materi yang dipelajari. Dan diakhir pembelajaran dilakukan refleksi, materi apa saja yang telah dipahami dari yang sudah dipelajari dengan berbantu media permainan monopoli.

Pertemuan pertama di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli sebelum memulai pelajaran, peneliti membuka pelajaran dengan membaca basmallah dan memperkenalkan diri kepada peserta didik, kemudian peneliti bertanya kepada peserta didik apakah mereka pernah memainkan monopoli dan masih banyak peserta didik yang menjawab iya, lalu peneliti memberikan angket awal minat belajar peserta didik kemudian peneliti menjelaskan materi tentang organ gerak hewan dan manusia peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli, pada materi organ gerak hewan dan manusia peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen yang terdiri 6 peserta didik. Lalu pendidik menjelaskan secara singkat pokok-pokok bahasan tentang pengertian organ gerak hewan dan manusia, saat peneliti menjelaskan pelajaran peserta didik diharapkan tentang dan memperhatikan pelajaran. Lalu setiap kelompok diminta untuk menyelesaikan tugas materi tentang organ gerak hewan dan manusia yang telah dijelaskan. Pendidik meminta perwakilan satu orang pada setiap kelompok untuk mempresentasikan dan menjelaskan hasil diskusi yang sudah dikerjakan di depan kelas secara bergantian. Pendidik mengumpulkan semua hasil diskusi lalu dengan menggunakan media permainan monopoli untuk mengulas kembali materi yang

telah disampaikan, peserta didik dengan kelompoknya mengikuti permainan dan menjawab soal pertanyaan dengan sebanyak-banyaknya. Diakhir kegiatan pendidik membuat kesimpulan tentang hasil diskusi. Setelah selesai pendidik kembali menjelaskan keseluruhan materi tentang organ gerak hewan dan manusia, lalu pendidik memberikan tugas untuk dikerjakan. Pada pertemuan pertama ini terlihat masih banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kondisi ini disebabkan peserta didik pada kelas eksperimen terlihat belum terbiasa dan masih malu kepada teman-teman sekelasnya. Menanggapi hal tersebut pendidik memberikan arahan dan motivasi kepada peserta didik untuk terus meningkatkan minatnya dalam belajar.

Pertemuan kedua peserta didik masih belum mengalami perubahan, masih sama halnya dengan pertemuan pertama. Hal itu dikarenakan peserta didik yang biasanya hanya diberikan tugas lalu dikumpulkan, ketika dibentuk kelompok untuk berdiskusi lalu diminta maju menjelaskan hasil diskusinya pada teman sekelasnya, masih ada saja peserta didik yang sulit untuk diminta maju kedepan kelas dengan alasan tidak berani dan malu. Kondisi tersebut menunjukkan masih kurangnya partisipasi dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pertemuan kedua ini terlihat peserta didik sudah mulai aktif dan menjawab pertanyaan pada permainan monopoli. Pertemuan ketiga, keempat dan kelima peserta didik sudah mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, hal tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang sudah mulai aktif dan tidak kaku dalam mengikuti pelajaran. Ketika pendidik meminta peserta didik untuk maju kedepan kelas menjelaskan hasil diskusi kelompoknya kepada teman yang

lainnya, mereka tidak sulit lagi untuk diminta maju kedepan kelas lalu peserta didik lainnya memperhatikan penjelasan temannya walaupun masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan. Mereka yang tadinya sulit berpartisipasi untuk maju kedepan kelas, sekarang terlihat mereka lebih aktif dan antusias saat diminta untuk menjelaskan hasil diskusi kepada teman yang lainnya. Peserta didik berantusias agar kelompoknya dapat point tertinggi dalam permainan media monopoli. Meskipun suasana kelas ramai karena keaktifan mereka dengan penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli, hal tersebut sudah menarik minat peserta didik dalam pelajaran.

Pertemuan keenam materi yang diberikan kepada peserta didik masih sama yaitu organ gerak hewan dan manusia. Model pembelajaran yang diterapkan masih sama yaitu *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli, saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa senang dan sangat memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi pembelajaran, bahkan mereka sudah berani untuk bertanya. Setelah selesai menjelaskan pendidik membentuk kelompok kembali, lalu diminta untuk berdiskusi mengenai organ gerak hewan dan manusia. Selama proses kegiatan berlangsung pendidik berkeliling memandu peserta didik, setelah selesai pendidik meminta perwakilan satu orang pada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kepada teman yang lainnya di depan kelas. Setelah usai pembelajaran disesi akhir peserta didik kembali mengulas materi yang sudah dipelajari menggunakan media permainan monopoli yang didalamnya sudah dimasukkan materi-materi yang telah dipelajari. Setelah selesai permainan monopoli pendidik mengakumulasi skor point pada setiap kelompok. Selanjutnya

pendidik dan peserta didik memberikan reward dan pujian bagi kelompok yang sudah mengumpulkan skor point terbanyak dari kelompok lainnya.

Pada pertemuan keenam ini diakhir pembelajaran pendidik memberikan angket akhir berupa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran yang dipelajari. Pertemuan keenam ini peserta didik sudah dimulai menunjukkan perubahan yang signifikan, dapat dilihat pada masing-masing peserta didik yang menunjukkan lebih memperhatikan dan tertarik terhadap pembelajaran pertemuan pertama. Minat peserta didik sudah banyak mengalami perubahan berdasarkan indikator minat diantaranya yaitu rasa senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian yang sudah baik, tampak terlihat minat peserta didik meningkat dari sebelum diberikan perlakuan hingga setelah diberikan perlakuan.

Proses pembelajaran yang sudah dilakukan secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan model *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Terlihat banyak peserta didik yang tadinya kurang dalam berpartisipasi dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli banyak peserta didik yang antusias ingin mengikuti pelajaran. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli menunjukkan peningkatan lebih tinggi dibanding dengan rata-rata peningkatan minat belajar dikelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar.



Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli yang diterapkan pada kelas eksperimen membuat peserta didik lebih tertarik, memperhatikan dan terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu peserta didik lebih mudah memahami karena kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada pendidik, tetapi peran aktif dan keikutsertaan peserta didik di dalamnya sehingga menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang diberikan langsung oleh pendidik kepada peserta didik sehingga perhatian lebih terpusat kepada pendidik sedangkan peserta didik hanya sebagai penerima secara pasif dengan mendengarkan, menyimak dan mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik. Sementara tidak semua peserta didik memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, sehingga pendidik masih harus mengajarkan kepada peserta didik. Ketika diberikan soal peserta didik hanya mengerjakan secara individu peserta didik cenderung enggan untuk bertanya kepada pendidik karena peserta didik belum terbiasa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Proses pembelajaran yang dilakukan selanjutnya adalah di kelas kontrol yaitu kelas V A. Seperti halnya di kelas eksperimen sebelum melakukan proses belajar mengajar, pendidik bersama peserta didik membuka pelajaran dengan membaca basmallah dilanjutkan dengan pendidik memperkenalkan diri kepada peserta didik kemudian memberikan pelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai pendidik terlebih dahulu memberikan angket awal kepada peserta didik. Kemudian pendidik memberikan materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

inkuri berbantu media gambar. Ketika proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang masih mengobrol dengan teman sebangkunya. Selanjutnya pertemuan kedua, ketiga, keempat dan kelima dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih banyak peserta didik yang kurang antusias pada proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dan pada akhir evaluasi terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang kurang minat dalam belajar.

Pertemuan keenam materi yang diberikan kepada peserta didik masih sama yaitu organ gerak hewan dan manusia. Diakhir pembelajaran pendidik memberikan angket akhir berupa minat belajar peserta didik. Dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik sedikit meningkat dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Akan tetapi peningkatan minat peserta didik di kelas kontrol tidak sebanyak peningkatan minat peserta didik di kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik tentunya akan menghasilkan kemampuan memahami materi yang lebih baik jika diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional. Peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli lebih baik dari peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar terhadap pembelajaran.

Mengetahui perbandingan minat belajar dikelas eksperimen lebih tinggi atau lebih rendah dari kelas kontrol maka dilakukan uji-t. Hasil uji-t dari data angket akhir kedua kelas menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 3,0733$  dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,013 yang artinya  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hipotesis menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan atau dikategori baik dan terdapat perbedaan secara signifikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Inkuiri berbantu media gambar. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, peneliti menarik bahwa teori yang mengatakan *Quantum Teaching* mengarah ke minat belajar dengan indikator perasaan senang, keterlibatan, perhatian dan ketertarikan benar adanya pengaruh perubahan minat belajar pada peserta didik.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 1 Hajimena dengan menggunakan jenis penelitian *Quasy Eksperimen Design* (Kuantitatif), instrumen yang digunakan yaitu berupa angket minat belajar melalui langkah-langkah perhitungan yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, hipotesis dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,073$  dengan populasi sebanyak 48 peserta didik dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$   $t_{tabel} = 2,031$ , terlihat bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli dapat memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian dan pembahasan pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli

terhadap minat belajar peserta didik terdapat beberapa saran yang diberikan dari peneliti yang sebagai berikut:

1. Pendidik yang mengalami permasalahan mengenai rendahnya minat belajar peserta didik, model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli diharapkan dapat diterapkan sebagai salah satu contoh model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik diharapkan terus meningkatkan kreatifitas dan melakukan variasi dalam menerapkan model pembelajaran dan penggunaan media agar pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik berminat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Peserta didik diharapkan dapat terus meningkatkan minat belajarnya karena minat merupakan dasar yang paling utama terhadap sesuatu yang disukainya dalam pembelajaran.
3. Media permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam aktifitas peserta didik. Oleh karena itu disarankan bagi para pendidik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan tersebut dalam pembelajaran, sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik.
4. Sekolah diharapkan dalam proses pembelajaran tidak hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja tetapi dapat menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan monopoli

yang telah digunakan oleh peneliti dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Peneliti selanjutnya, peneliti berharap bagi peneliti selanjutnya yang berminat dan ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran terhadap minat belajar, agar lebih kreatif dan bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran sehingga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dan dapat memperhatikan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan. Semoga yang diteliti dapat dilanjutkan oleh penulis lain dengan penelitian yang sangat luas.

## **PROFIL SDN 1 HAJIMENA**

### **1. Sejarah SDN 1 Hajimena**

Awalnya SR.I/ SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut berdiri pada Tahun 1940 pada jaman jepang bangunan SR.I/ SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut terletak didesa Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan yaitu pada tanah milik Bp. Tumenggung Rajabasa.

Lalu SR.I/ SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut bangunannya pindah lagi ketanah hak milik Bapak Umar persis bangunan SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut di areal tanah Bp. Mahat/Umar.

- Lalu SR.I/ SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan yang bangunannya berdiri di tanah hak milik Bapak Umar bangunan SR.I/ SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut terbakar.
- Pada waktu terbakarnya bangunan SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan dan pada saat itu sebagai kepala sekolah SDN 1 Hajimena Bp. Harun menghadap kepala Desa Hajimena memohon agar bangunan SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan didirikan diatas tanah milik Bp. Hi. Abdul Rahman Gelar Hi. Tihang Ratu, dengan kesepakatan SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan didirikan.

SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut berdiri kembali pada tahun 1952 yang pada waktu itu Bp. Harun selaku Kepala Sekolah dan Bp. Hi. Abdul Rahman Gelar Hi. Tihang Ratu menyetujui dengan pertimbangan SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan berada di Desa Hajimena

mengingat Bp. Hi. Abdul Rahman Gelar Hi. Tihang Ratu ada sebidang tanah diperkarngan yang kosong masa dibangun SDN 1 Hajimena, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan tersebut berdiri sampai dengan saat ini.

## **2. Visi da Misi SDN 1 Hajimena**

### **a. Visi SDN 1 Hajimena**

“CINTA DAMAI”

(Cerdas, Iman Taqwa, Disiplin, Aktif, Inovatif)

### **b. Misi SDN 1 Hajimena**

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.
- 2) Melaksanakan kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.
- 3) Biasa menerapkan 5 S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun).
- 4) Mengembangkan keimanan melalui pengalaman ajaran agama.
- 5) Melaksanakan pembelajaran yang optimal untuk meraih prestasi akademik maupun non akademik.
- 6) Meningkatkan keterampilan melalui pembelajaran seni budaya dan keterampilan menunjukkan bakat siswa.
- 7) Meningkatkan pembelajaran tentang keimanan dan ketaqwaan melalui praktek ibadah.
- 8) Melaksanakan tata tertib sekolah yang telah disepakati bersama.
- 9) Meningkatkan profesional dan kopetensi guru