

**PENGARUH *QUANTUM TEACHING LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA BERBANTUKAN MEDIA MONOPOLI PADA MATERI
IPAS KELAS 4 SDN 01 WINONGO MADIUN**

Meida Turtyaning Tyas

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

meidatyas62@gmail.com

Octarina Hidayatus Sholikhah

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

octariana@unipma.ac.id

Naniek Kusumawati

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

naniekkusumawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian Pre-Eksperimental Design (nondesign) dan alur penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IV di SDN 01 Winongo. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui apakah model pembelajaran quantum teaching berpengaruh terhadap hasil Kemampuan Kognitif siswa, (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran quantum teaching terhadap kemampuan kognitif siswa, dan (3) untuk mengetahui apakah model pembelajaran quantum teaching berpengaruh terhadap hasil Kemampuan Kognitif dan kemampuan kognitif siswa kelas IV di SD Negeri 01 Winongo Madiun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian Pre-Experimental Design. Sampel diambil dengan teknik Nonprobability Sampling atau sampling jenuh, melibatkan seluruh anggota populasi, yaitu 21 siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis pertama dan kedua diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran quantum teaching berpengaruh terhadap hasil Kemampuan Kognitif siswa dan juga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa secara individu. Selain itu, model pembelajaran quantum teaching juga berpengaruh terhadap hasil Kemampuan Kognitif dan kemampuan kognitif siswa secara bersamaan. Kata kunci: Model pembelajaran quantum teaching, kemampuan kognitif, media monopoli.

Kata kunci: Model Pembelajaran Quantum Teaching, Kemampuan Kognitif, Media Monopoli

Abstract

This research is a quantitative approach using experimental methods with a Pre-Experimental Design (nondesign) research design and a One-Group Pretest-Posttest Design research flow. The research subjects were 21 class IV students at SDN 01 Winongo. The aims of this research are (1) to find out whether the quantum teaching learning model has an effect on students' cognitive ability results, (2) to find out the effect of the quantum teaching learning model on students' cognitive abilities, and (3) to find out whether the quantum teaching learning model has an effect on the results Cognitive abilities and cognitive abilities of class IV students at SD Negeri 01 Winongo Madiun. The research uses a quantitative approach with experimental methods and Pre-Experimental Design research design. The sample was taken using a nonprobability sampling technique or saturated sampling, involving all members of the population, namely 21 students. The results of the normality test show that the pretest and posttest scores are normally distributed, so that the first and second hypothesis tests are accepted. The research results show that the quantum teaching learning model influences the results of students' cognitive abilities and also influences the cognitive abilities

of individual students. Apart from that, the quantum teaching learning model also influences the results of students' cognitive abilities and cognitive abilities simultaneously. Key words: Quantum teaching learning model, cognitive abilities, monopoly media.

Key words: Quantum Teaching Learning Model, Cognitive Abilities, Monopoly Media

PENDAHULUAN

Pada zaman yang semakin maju, kebutuhan manusia terus berubah dan berkembang, termasuk dalam aspek pendidikan.¹ Dalam proses pendidikan, terjadi perubahan dari pembelajaran verbalisme menjadi ketrampilan aplikatif. Hal ini menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mampu menerapkan materi yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, sejak tahun 2020, Indonesia mengalami masa pandemi COVID-19 yang berdampak pada dunia pendidikan. Pemerintah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengadaptasi kurikulum sesuai kondisi perkembangan zaman dan mengatasi ketertinggalan dan kesenjangan pembelajaran.

Menurut Buchari, menyatakan bahwa guru memiliki peran besar dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan potensi siswa dan memberikan pembelajaran yang bermanfaat.² Keberhasilan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, inovasi, dan kemandirian sesuai bakat dan minat siswa.³

Pentingnya pembelajaran aktif diakui untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Guru berperan penting dalam menyediakan alat bantu dan mendorong siswa agar belajar aktif. Beberapa model pembelajaran, seperti *Quantum Teaching*, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.⁴

Pada penelitian yang dilakukan di SDN 1 Winongo, media pembelajaran Monopoli IPAS dikembangkan untuk mengenalkan konsep IPAS pada siswa. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk mendidik siswa agar berinvestasi cerdas dalam belajar dan mencapai prestasi.⁵ Monopoli

¹ Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* 6 no.4 (2022).

² Buchari, A. Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12 no. 2 (2018). H, 106.

³ Irsan, Indarta, dkk. Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2) (2022).

⁴ Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni. Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(1) (2021).

⁵ Supramono, A. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum (Quantum Teaching) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4, (2016).

IPAS dilengkapi dengan peraturan, hukuman, dan penghargaan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menghafal materi secara interaktif.⁶

Dengan menggunakan model *Quantum Teaching* dan media Monopoli IPAS, penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 4 SDN 1 Winongo. Singkatnya, penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Quantum Teaching* dan media Monopoli IPAS terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 4 SDN 1 Winongo pada materi IPAS.⁷

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti lain dengan fokus pada pengembangan dan validasi media pembelajaran berbasis Monopoli pada berbagai topik IPA.

1. Penelitian Azizah Dwi Ardhani berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD".⁸ Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli pada tema materi sumber energi, yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Presentase kelayakan media ini mencapai 93%, 94%, dan 92% untuk aspek media, materi, dan respon peserta didik, dengan rata-rata hasil penilaian keseluruhan sebesar 93% dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Penelitian Arif Susanto dkk berjudul "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA".⁹ Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli pada topik materi sel untuk siswa SMA Kelas XI IPA. Hasil belajar menunjukkan kategori "sangat layak" dengan persentase kelayakan aspek media sebesar 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media 88,33%.
3. Penelitian Shofroul dkk berjudul "Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran Di SMP/MTs Kelas VII Pada Materi Tata Surya".¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli pada materi Tata Surya untuk siswa SMP/MTs Kelas VII. Hasil validasi menunjukkan media Monopoli pada materi Tata Surya dinyatakan "sangat valid" dengan rata-rata skor validitas 3,78.

⁶ Mediawadi, N. K. D., & Trimawan, I. K. *Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Quantum Teaching*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4 (1) (2021).

⁷ Rahmi, I. dkk. Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif Siswa Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 2 (1) (2020).

⁸ Azizah Dwi Ardhani dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. Mataram: Universitas Mataram, 2021.

⁹ Arif Susanto, *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2014).

¹⁰ Shofrul Lailiyah dkk, Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas VII Pada Materi Tata Surya, *Jurnal Ed-Humanitics*, Volume 06 (2021).

4. Penelitian Gatot Subroto dkk berjudul "Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras 2 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015-2016".¹¹ Penelitian ini menggunakan media Monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 75% pada siklus III.

Kajian-kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam materi IPA di tingkat SD dan SMP.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan desain *quasi experimental* menggunakan model *nonequivalent control group design*.¹² Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV lokal A dan B SD Negeri 1 Winongo Madiun tahun ajaran 2022/2023, yang berjumlah 41 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel, sehingga terdapat 21 siswa sebagai sampel.

Data dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan terhadap Wali Kelas IV lokal B SD Negeri 1 Winongo Madiun, Ibu Paula, saat proses pembelajaran dengan model *Quantum Teaching Learning* berbantuan Media Monopoli. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 25 soal mengenai pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ada pada kelas IV lokal B semester 1, dengan dilakukan pretest sebelum penerapan model pembelajaran dan posttest setelah penerapan model pembelajaran.

Instrument penelitian yang digunakan terdiri dari soal tes, lembar observasi media pembelajaran Monopoli, dan dokumentasi seperti foto kegiatan serta media pembelajaran *Quantum Teaching Learning*. Data yang telah dikumpulkan akan diuji validitas, reliabilitas, dan daya pembeda menggunakan program SPSS. Selanjutnya, analisis data awal akan meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors, dan analisis data akhir meliputi uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test, karena data berdistribusi normal.¹³ Hasil dari penelitian ini

¹¹ Anang, G. S., Bekti, R. K., & Djoko Laksana, M. S., Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3 no.2 (2016).

¹² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta CV. 2015).

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2017).

akan digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Quantum Teaching Learning* berbantuan Media Monopoli terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV lokal B SD Negeri 1 Winongo Madiun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari Kuesioner tentang penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS di SDN 01 Winongo Madiun, untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam penggunaan model *Quantum Teaching* di sekolah tersebut. Kuesioner diberikan kepada siswa kelas IV yang menjadi responden. Kelas tersebut dipilih sebagai sampel dikarenakan untuk melihat hasil dari kuesioner motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang dibagikan. Selanjutnya hasil kuesioner tersebut dianalisis menggunakan analisis persentase dan dengan tabel frekuensi untuk memudahkan dalam memahami penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan hasil kuesioner dan berdasarkan kenyataan yang ada selama penulis meneliti.¹⁴

Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis melakukan analisis data yang merupakan bagian penting dalam metode ilmiah untuk menjawab masalah penelitian. Untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan *model Quantum Teaching* pada kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS, data dan angka secara frekuensi akan dipresentasikan berdasarkan pernyataan/pertanyaan responden berikut ini:¹⁵

a. Penggunaan Model *Quantum Teaching Learning*

Dalam variabel terdiri dari 25 item pernyataan. Setiap item diberi skor tertinggi 4 dan skor terendah 1 dengan jumlah responden 21. Dengan demikian skor yang tertinggi adalah (skor ideal) untuk setiap item pertanyaan berdasarkan sebesar 120 berdasarkan data hasil pengisian kuesioner, distribusi penelitian responden disajikan dalam bentuk tabel berikut:

¹⁴ Kusnandar, D. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1 (1) (2019).

¹⁵ Yolanda, N., & Reinita, R. Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Quantum Teaching. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2 (2) (2019).

Tabel 1. Distribusi Penggunaan Model *Quantum Teaching Learning*

No Item	F	N	Presentase (%)
1	2	3	4
1	111	120	92
2	103	120	85
3	105	120	87
4	113	120	94
5	107	120	89
6	104	120	86
7	110	120	91
8	117	120	90
9	113	120	94
10	114	120	95
11	115	120	95
12	104	120	86
13	102	120	85
14	113	120	94
15	106	120	88
16	117	120	97
17	109	120	90
18	108	120	90
19	112	120	93
20	119	120	99
21	118	120	98
Jumlah	2320	2520	91%

Sumber: Hasil Data Penelitian, 2023

Berdasarkan analisis data dan akumulasi data tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa setelah diberikan perlakuan pada penggunaan model pembelajaran quantum teaching learning dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS pada siswa kelas IV termasuk dalam kategori cukup baik dengan skor 91%.

Analisis Data Hasil Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Winongo Madiun. Penelitian ini dilakukan di kelas IV yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Data nilai kemampuan kognitif diperoleh dengan melakukan uji coba instrumen yang terdiri dari 25 butir kuesioner pada populasi diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN 01 Winongo Madiun. Instrumen yang diuji cobakan sebanyak 25 butir kuesioner kepada 21 peserta didik. Mengukur validitas dan reliabilitas butir kuesioner dengan hasil uji coba tersebut, sebelum digunakan pada sampel yang akan diteliti, apakah instrumen tersebut layak digunakan atau tidak untuk mengukur kemampuan kognitif pada peserta didik. Data uji coba instrumen dapat dilihat pada lampiran.

a. Uji Validitas

Validitas isi merupakan penelitian dalam kesesuaian tes instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dengan tujuan instruksional khusus dari suatu materi pembelajaran. Langkah agar mendapat data yang tepat maka instrumen tes harus memenuhi kriteria yang baik. Sebelum peneliti menggunakan instrumen terlebih dahulu diuji coba pada 21 peserta didik kelas IV SDN 01 Winongo Madiun untuk mengetahui Validitas dan Realibilitas. Kuesioner yang di uji cobakan terdiri dari 25 butir kuesioner. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari 25 butir soal diperoleh 20 kuesioner yang memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan. Hasil analisis validasi butir pernyataan kuesioner kemampuan kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Validitas Instrumen Kuesioner Kemampuan Kognitif

No Kuesioner	Koefisien Korelasi Rx (y-1)	Interprestasi	Kriteria
1	0,58	0,48	Valid
2	0,54	0,48	Valid
3	0,54	0,48	Valid
4	0,37	0,48	Tidak valid
5	0,58	0,48	Valid
6	0,54	0,48	Valid
7	0,62	0,48	Valid
8	0,50	0,48	Valid

9	0,66	0,48	Valid
10	0,54	0,48	Valid
11	0,40	0,48	Tidak valid
12	0,55	0,48	Valid
13	0,73	0,48	Valid
14	0,61	0,48	Valid
15	0,42	0,48	Tidak valid
16	0,80	0,48	Valid
17	0,61	0,48	Valid
18	0,43	0,48	Tidak valid
19	0,51	0,48	Valid
20	0,67	0,48	Valid

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan pada tabel di atas, penghitungan uji instrumen kuesioner kemampuan kognitif sebanyak 25 butir kuesioner dengan responden sebanyak 21 peserta didik dimana $\alpha = 0,05$ dan $r_{tabel} = 0,46$ maka didapat 16 kuesioner 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. Kuesioner yang tidak valid adalah nomor 4, 11, 15, 18.

b. 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 $r_{tabel} = r_{(ax_i-z)}$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel. Berdasarkan hasil analisis perhitungan reliabel 25 butir kuesioner 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 kuesioner reliabel dan konsisten dalam mengukur sampel dan layak digunakan untuk mengambil data kemampuan kognitif.

Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data dari penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada kelas eksperimen dengan skor 91%, dan uji validitas serta reliabilitas instrumen yang tinggi, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS di SDN 01 Winongo

Madiun. Model *Quantum Teaching* didukung oleh bukti empiris dari kuesioner yang menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan model ini dalam pembelajaran.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli dan variabel terikat berupa hasil belajar kognitif siswa.¹⁶ Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV semester genap tahun 2023 di SDN 01 Winongo Madiun. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan 20 peserta didik dan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan 21 peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Quantum Teaching*, rata-rata skor tes awal (*pretest*) siswa adalah 41,4079, menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong kurang. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Quantum Teaching*, rata-rata skor tes akhir (*posttest*) siswa meningkat menjadi 73,2919, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa.

Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif sebelum dan setelah diberikan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Karena nilai Lower dan Upper negatif serta nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti model pembelajaran *Quantum Teaching* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 01 Winongo Madiun.

Penelitian ini sejalan dengan teori *Quantum Teaching* yang menyatakan bahwa model *Quantum Teaching* dapat memaksimalkan momen belajar dan meriah dengan segala nuansanya.¹⁷ Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan adanya pengaruh positif model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media permainan Monopoli dalam model pembelajaran *Quantum Teaching* juga menarik minat peserta didik dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.¹⁸ Di kelas eksperimen, peserta didik tampak lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi pelajaran.

¹⁶ Ndiung, S., & Jediut, M. Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10 (1) (2020).

¹⁷ Cahyaningrum, A. D., AD, Y., & Asyhari, A. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), (2019).

¹⁸ Ariana, dkk. *The Effect Of Quantum Teaching Learning Model With Tri Kaya Parisudha Toward Nartural Science Learning Outcome*. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4 (4) (2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 01 Winongo Madiun.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV di SDN 01 Winongo, Madiun. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan kognitif siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Dari data yang dikumpulkan, terlihat bahwa setelah diterapkan model *Quantum Teaching*, terjadi peningkatan yang lebih baik pada hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata posttest meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest, yang juga didukung oleh hasil uji paired sample t-test.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan bantuan media permainan Monopoli efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa di kelas IV SDN 01 Winongo, Madiun. Penerapan model ini dapat meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa dalam proses belajar, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar kognitif yang lebih baik.

SARAN DAN REKOMENDASI

Berikut adalah ringkasan dari saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli terhadap kemampuan kognitif peserta didik:

1. Guru perlu meningkatkan kreativitas dan variasi dalam menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Peserta didik perlu terus meningkatkan minat belajar mereka karena minat merupakan dasar utama dalam kesuksesan pembelajaran. Model *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli dapat membantu membangkitkan minat belajar peserta didik.
3. Media permainan Monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk menggunakan media permainan tersebut sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik.

Meida Turtyaning Tyas, Octarina Hidayatus Sholikhah, Naniek Kusumawati: Pengaruh *Quantum Teaching Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Berbantuan Media Monopoli pada Materi IPAS Kelas 4 SDN 01 Winongo Madiun

4. Sekolah perlu mengadopsi model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli sebagai alternatif dari pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah akan lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Singkatnya, saran-saran di atas mengarah pada upaya meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu media permainan Monopoli sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, I. G. Y., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. The Effect of Quantum Teaching Learning Model With Tri Kaya Parisudha Toward Natural Science Learning Outcome. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 4 (4) (2020).
- Arif Susanto *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. 2014.
- Anang, G. S., Bekti, R. K., & Djoko Laksana, M. S. Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3 (2) (2016).
- Azizah Dwi Ardhani dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. Mataram: Universitas Mataram. 2021
- Buchari, A. Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12 (2) (2018).
- Cahyaningrum, A. D., AD, Y., & Asyhari, A. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tander Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2 (3) (2019).
- Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni. Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5 (1) (2021).
- Irsan, Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (2) (2022).
- Kusnandar, D. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1 (1) (2019).
- Mediawadi, N. K. D., & Trimawan, I. K. Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Quantum Teaching. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4 (1) (2021).
- Ndiung, S., & Jediut, M. Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10 (1) (2020).
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* 6 (4) (2022).
- Rahmatika, H., Lestari, S. R., & Sari, M. S. A PBL-Based Circulatory System E-Module Based on Research Results to Improve Students' Critical Thinking Skills and Cognitive Learning Outcome. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9 (4) (2020).

Meida Turtyaning Tyas, Octarina Hidayatus Sholikhah, Naniek Kusumawati: Pengaruh *Quantum Teaching Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Berbantuan Media Monopoli pada Materi IPAS Kelas 4 SDN 01 Winongo Madiun

Rahmi, I., Dr. Nurmalina, M. P., & Moh. Fauziddin, M. P. Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif Siswa Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 2 (1) (2020).

Shofrul Lailiyah dkk. Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas VII Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Ed-Humanitics*. Volume 06. (2021).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV. 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Supramono, A. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum (Quantum Teaching)* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 4, (2016).

Yolanda, N., & Reinita, R. Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Quantum Teaching*. *Journal of Elementary School (JOES)*, 2 (2) (2019).