



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1875 - 1882

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Strategi *Quantum Learning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Listiana Dewi^{1✉}, Sutama², Yulia Maftuhah Hidayati³

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: q200200019@student.ums.ac.id¹, sutama@ums.ac.id², yhm284@ums.ac.id³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis strategi *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas V SDN 01 Wonorejo, Gondangrejo, Karanganyar. Objek penelitiannya adalah strategi *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Jenis data berupa hasil observasi dan wawancara dengan narasumber, yaitu peserta didik dan guru kelas V. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif, yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SDN 01 Wonorejo meliputi: Lingkungan sekolah yang aman dilengkapi dengan sarana dan prasarana pembelajaran matematika; Adanya pujian dan reward sebagai bentuk pengakuan; suasana nyaman, cukup penerangan dan enak dipandang; peserta didik diberi keleluasaan untuk berinteraksi; penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan; pemberian keterampilan melalui berbagai macam metode dan permainan.

Kata Kunci: Strategi Quantum Learning, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar

Abstract

The purpose of this study is to analyze the *Quantum Learning* strategy in learning mathematics in elementary schools. This research uses descriptive qualitative method. The subjects of this study were students and teachers of class V SDN 01 Wonorejo, Gondangrejo, Karanganyar. The object of the research is the *Quantum Learning* strategy in learning mathematics in elementary schools. Types of data in the form of observations and interviews with resource persons, namely students and teachers of class V. The validity of the data used triangulation of sources. The data analysis technique uses interactive analysis, which consists of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. The results showed that the application of the *Quantum Learning* method in learning mathematics at SDN 01 Wonorejo included: A safe school environment equipped with mathematics learning facilities and infrastructure; The existence of praise and rewards as a form of recognition; comfortable atmosphere, well lit and pleasing to the eye; students are given the freedom to interact; the use of varied and fun learning methods; providing skills through various methods and games.

Keywords: *Quantum Learning* Strategy, Mathematics Learning, Elementary School

Copyright (c) 2022 Listiana Dewi, Sutama, Yulia Maftuhah Hidayati

✉ Corresponding author :

Email : ristiana68@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2232>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Matematika ialah mata pelajaran harus diajarkan di semua jenjang pendidikan. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah untuk membekali peserta didik dengan keahlian berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif, dan sanggup berkolaborasi. Ironisnya, mata pelajaran matematika oleh sebagian besar peserta didik dianggap ‘sangat menakutkan’, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Rosalina, 2019).

Heward & Orlansky menyatakan banyak gejala kurangnya motivasi belajar matematika dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan belajar. Terdapat beberapa macam kesulitan belajar matematika, antara lain (1) masalah yang berhubungan dengan spasial atau ruang, (2) masalah yang berhubungan dengan simbol-simbol, dan (3) masalah bahasa. Ketiga keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam belajar matematika (Amrulloh, 2017).

SDN 01 Wonorejo, Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, terutama peserta didik kelas V, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat ikut aktif, dimana ketika guru mengajukan pertanyaan sebagian besar peserta didik mengacungkan jari untuk menjawabnya. Selain itu, guru terlihat mampu menjelaskan materi matematika dengan baik sehingga peserta didik dapat mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Seseorang guru dalam mengajar mempunyai tanggungjawab serta tugas yang wajib dilaksanakan. Sesuai dengan tuntutan profesi guru serta yang sangat utama merupakan memajukan serta membimbing peserta didik dalam proses belajar (Samsudin, 2018). Pasti seluruh proses belajar mengajar yang dilaksanakan wajib dirancang dengan baik, tetapi pula tidak kaku. Rancangan pendidikan yang baik paling tidak mengacu pada Silabus. Sebaliknya, tidak kaku yang dimaksudkan yakni mempraktikkan bermacam tata cara yang variatif, inovatif serta menarik yang bisa menstimuli peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar, lebih-lebih pada mata pelajaran matematika (Maswar, 2019).

Supaya proses belajar matematika menjadi menyenangkan, khususnya alam pembelajaran matematika di dalam kelas, dibutuhkan tata cara belajar yang variatif, inovatif serta menarik. Penggunaan metode pembelajaran mempunyai implikasi terhadap motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan minat peserta didik. Tugas guru tidak cuma mengajar saja, tetapi pula memunculkan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Terdapat guru yang abai, guru-guru semacam ini menghabiskan waktu di dalam kelas sekedar menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru tidak peduli apakah materi yang diajarkan ataupun yang diterangkan bisa diterima ataupun tidak oleh peserta didik. Guru pula tidak mencermati apakah materi yang diajarkan itu berguna serta berpengaruh terhadap tingkah laku ataupun pertumbuhan peserta didik ke arah yang lebih positif. Guru-guru semacam ini tidak menyadari kalau peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar dan tidak bisa menerima pelajaran dengan baik, pada akhirnya mereka akan malas masuk sekolah (Samsudin, 2018).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar untuk pendidikan selanjutnya (Patimah, 2020). Sehingga jika seorang peserta didik mengalami kesalaham pemahaman konsep saat di sekolah dasar, maka ke depan di jenjang selanjutnya pun akan terus salah. Materi pokok muatan pelajaran matematika di sekolah dasar sangat luas, sehingga sebagian peserta didik membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak untuk pendalaman materi-materi tersebut, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan logika yang tinggi dan memiliki motivasi untuk belajar matematika (Amalia, 2018). Beberapa peserta didik bahkan memerlukan latihan yang lebih banyak untuk memahami atau menguasai satu konsep matematika. Sehingga kehadiran guru sangat diperlukan untuk membantu peserta didik menguasai suatu konsep matematika tersebut. Belajar matematika merupakan belajar proses. Dalam proses belajar matematika, peserta didik harus didorong untuk lebih aktif, sehingga guru harus menerapkan pembelajaran model *active learning* (Rikana, 2021).

Peran guru dalam pembelajaran matematika sangatlah penting berkenaan dengan strategi yang digunakan dalam mengajar. Seorang guru khususnya pada pelajaran matematika dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi peserta didik (Kritiyono, 2018). Dengan terciptanya suasana yang menyenangkan maka akan dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan minat peserta didik pada matematika. Syah menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Suwarno, 2016).

Minat belajar peserta didik yang kuat akan menimbulkan rasa percaya diri, tidak mudah putus asa dan gigih dalam menghadapi persoalan yang ada. Dalam hal ini minat mempunyai pengaruh besar bagi peserta didik. Peserta didik yang berminat akan pembelajaran dikelas maka akan terlihat terdorong untuk lebih giat belajar, oleh sebab itu untuk mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus mempunyai minat terhadap mata pelajaran maka akan mendorong seseorang untuk tekun dalam belajar (Kompri, 2017).

Berlawanan dengan minat yang seharusnya dimiliki peserta didik dalam belajar matematika, hampir semua topik pendidikan dan pembelajaran yang paling disoroti masyarakat terkait dengan kemampuan peserta didik dalam bidang ilmu eksakta, khususnya matematika, yang dirasa kurang nyaman diketahui oleh peserta didik dan kelas yang membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Carl Friedrich Gauss mengatakan bahwa “*mathematics is the queen of sciences*” (Rosa, 2017). Menurut (Thalhah, 2019) “*mathematics is the bedrock of any contemporary order of science*”. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tidak lepas dari dasar ilmu yaitu matematika. Oleh karena itu matematika juga berperan penting dalam memajukan dan mensejahterakan bangsa Indonesia.

Ada berbagai strategi yang dapat memicu motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan sebagai solusi adalah dengan membuat pembelajaran itu lebih inovatif. Menurut (Rakhmadhani, 2016) salah satu solusi alternatif yang dapat ditawarkan adalah guru harus menggunakan strategi pembelajaran inovatif dan memberikan motivasi untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Dalam hal ini adalah strategi *Quantum Learning*. Strategi pembelajaran *Quantum Learning* dipilih untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar Matematika peserta didik. Strategi pembelajaran *Quantum Learning* ini memiliki struktur pembelajaran yang sistematis yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan (TANDUR).

Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan (Huda, 2018). Pembelajaran *Quantum* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah. Asas utama pembelajaran *Quantum* menurut (DePorter, 2017) adalah “Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka”.

Penelitian tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan di Sekolah Dasar, pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya adalah (Amrulloh, 2017) yang menyimpulkan bahwa untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran matematika diperlukan adanya perbaikan pendekatan, metode maupun media yang dalam pembelajaran matematika di sekolah terutama pada peserta didik Sekolah Dasar. Salah satu contoh penggunaan pendekatan, metode maupun media dalam pembelajaran adalah pendekatan realistic, metode permainan, jarimatika, sempoa sedangkan media menggunakan media konkret dan media interaktif.

Peneliti lainnya yaitu (Maswar, 2019) yang meneliti tentang “Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Peserta didik (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki dan Cerita Matematis”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa untuk memotivasi peserta didik agar menyukai matematika dapat diterapkan strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki matematis, dan cerita-cerita matematika yang menarik, menantang dan menghibur. Dengan demikian, pembelajaran di kelas matematika menjadi nyaman, dan tidak kaku. Selain itu, melalui metode-metode tersebut dapat merangsang peserta didik tertarik belajar matematika dan merangsang otak mereka untuk berpikir kreatif. Bermain sambil belajar, dan persepsi peserta didik terhadap matematika yang

selama ini negatif karena dipandang rumit, jelimet, terlalu serius dan membosankan menjadi persepsi positif yakni matematika itu asyik, mudah, banyak manfaatnya, menghibur dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, pembaharuan pada penelitian sekarang yaitu penelitian ini berfokus pada strategi *Quantum Learning*. Melalui strategi ini, diharapkan peserta didik merasa tertarik untuk mempelajari matematika dengan suasana yang menghibur bukan menakutkan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas V SDN 01 Wonorejo, Gondangrejo, Karanganyar. Objek penelitiannya adalah strategi *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Jenis data berupa hasil observasi dan wawancara dengan narasumber, yaitu peserta didik dan guru kelas V. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Model analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Interaktif dari Miles dan Huberman. Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data periode tertentu. Setelah melakukan wawancara penulis menganalisis jawaban narasumber yang telah diwawancarai. Apabila belum menemukan jawaban yang memuaskan dari narasumber, maka penulis akan kembali mewawancarai narasumber hingga mendapatkan data yang kredibel. Aktivitas dalam analisis data analisis interaktif, yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Wijaya, 2020, p. 87).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik dan guru kelas V SDN 01 Wonorejo diperoleh data mengenai strategi *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika. *Quantum Learning* merupakan sebuah metode yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan. *Quantum Learning* terdiri dari beberapa aspek, yaitu: lingkungan sekolah, suasana di lingkungan sekolah, aktifitas fisik peserta didik, interaksi, metode pembelajaran dan belajar keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat (DePorter, 2017).

Lingkungan Sekolah

Lingkungan adalah salah satu aspek penting metode *Quantum Learning* untuk menciptakan belajar yang menyenangkan. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Quantum Learning* didukung oleh lingkungan yang positif, aman, mendukung, santai, penjelajahan dan gembira. Pembelajaran matematika di SD Negeri 01 Wonorejo, Gondangrejo Karanganyar telah memenuhi lingkungan yang positif. Hal ini terlihat dari guru yang selalu memberikan suatu bentuk pengakuan terhadap usaha yang dilakukan peserta didik. Salah satu bentuk pengakuan yang diberikan oleh guru adalah dengan memberikan pujian. Peserta didik terlihat aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, selain itu sebagian besar peserta didik tampak antusias untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Hal ini sebagaimana pendapat yang dikemukakan guru kelas V bahwa dalam pembelajaran Matematika ada peserta didik yang sering mengajukan pertanyaan.

Lingkungan yang aman ini terlihat dari pintu gerbang yang selalu ditutup dan dijaga oleh penjaga sekolah. Kemudian dipasangnya kamera CCTV untuk memantau keadaan di lingkungan sekolah. Untuk menghindarkan peserta didik dari hal negatif seperti kecelakaan maupun penculikan, maka peserta didik diantar dan dijemput oleh keluarga yang sudah dikenalkan kepada guru.

Sarana dan prasarana yang ada di SDN 01 Wonorejo mendukung kegiatan pembelajaran matematika, seperti tersedianya alat peraga dan permainan yang berhubungan dengan pelajaran matematika. Kemudian penggunaan buku pegangan matematika yang memenuhi konsep *Quantum Learning*, terlihat dari halamannya yang *full colour*, dilengkapi dengan desain gambar-gambar yang menarik, menyajikan peta konsep pada tiap awal pokok bahasan. Guru juga terkadang menampilkan permainan matematika yang disukai oleh anak-anak,

seperti permainan “*make a match*” ataupun permainan dengan media *Quizizz*. Saat pembelajaran matematika, peserta didik diperbolehkan membawa gadget, baik itu berupa handphone, tablet, ataupun laptop. Jika ada yang tidak memiliki gadget, sekolah menyediakan laptop untuk dipinjam. Terdapat pula media pembelajaran berbasis IT yang lain, yaitu LCD Proyektor yang berguna untuk menampilkan materi pelajaran, seperti video, PPT, maupun gambar animasi. Guru juga terlihat menggunakan Aplikasi *Tik-tok* dalam pembelajaran Matematika.

Lingkungan yang santai terlihat dari pengaturan meja kursi yang memudahkan interaksi antar peserta didik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan guru di kelas. Formasi tempat duduk sering diubah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Ruang kelas dicat dengan warna cerah dengan dilengkapi tulisan dan gambar-gambar yang berwarna-warni. Hasil karya peserta didik dalam pembelajaran juga ditampilkan dalam papan pajangan yang ada di dinding kelas. Selain itu dengan diberinya kebebasan dalam berekspresi peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya tanpa ada rasa tekanan. Namun santai di sini tidak mengurangi kedisiplinan. Peserta didik yang mengganggu ketertiban kegiatan pembelajaran matematika diberi hukuman yang mendidik berupa belajar di kelas yang lebih tinggi atau kelas lain untuk dua jam pelajaran selanjutnya. Hukuman ini ternyata cukup efektif untuk peserta didik sehingga mereka, walaupun santai, tetap disiplin dalam suasana pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu peserta didik kelas V yang menyatakan “kami dalam mengikuti pembelajaran matematika biasa-biasa saja tidak merasa tegang, kami santai saja sehingga kami bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran”.

Penjelajahan pada pembelajaran matematika ditandai dengan adanya kegiatan di lapangan, seperti mengajak peserta didik ke warung untuk memperlihatkan macam-macam cara menimbang berat benda, mengadakan permainan di lingkungan sekolah untuk menemukan berbagai macam bentuk bangun datar dan bangun ruang serta melakukan wawancara dengan pedagang di lingkungan sekolah untuk menanamkan konsep untung dan rugi.

Kegembiraan dapat terlihat dari ekspresi wajah peserta didik yang sebagian besar menjadi tersenyum dan bersemangat apabila gurunya mengatakan kegiatan pembelajaran matematika selanjutnya berupa permainan. Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat (Rusnilawati, 2018) dengan bermain anak akan merasa bebas dan tidak tertekan oleh persepsi negatif mereka terhadap matematika. Motivasi untuk mempelajari matematika akan terbentuk melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kemudian peserta didik pun tampak gembira saat menerima *reward* dari guru baik itu berupa pujian, bintang atau tambahan nilai.

Suasana di Lingkungan Sekolah

Suasana dalam *Quantum Learning* mencakup beberapa hal, yaitu: nyaman, cukup penerangan dan enak dipandang. Ruang kelas juga terlihat bersih, sehingga SDN 01 Wonorejo telah memenuhi syarat untuk mencapai kondisi suasana dalam konsep *Quantum Learning*. Hal itu sesuai dengan pendapat Ma’ruf (2019) yang menyatakan bahwa lingkungan yang nyaman merupakan salah satu syarat pembelajaran dengan *Quantum Learning*.

Aktifitas Fisik Peserta Didik

Dalam pembelajaran matematika di sekolah ini, peserta didik diberi banyak kesempatan untuk bergerak terutama pada saat menggunakan permainan untuk menanamkan konsep. Jenis permainan yang digunakan antara lain permainan “Lempar Bola” untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya dalam hal berhitung dan permainan “Tukar Uang” untuk mengajarkan materi tentang pecahan uang. Sedangkan terobosan juga digunakan dalam pembelajaran matematika, sebagai contoh guru memanfaatkan aplikasi Tik Tok untuk menyampaikan materi tentang bangun ruang, kemudian peserta didik diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui aplikasi Tik Tok.

Fisiologi yang dilakukan pada pembelajaran matematika berupa *Brain Gym* atau senam otak. Kegiatan ini yang biasanya dilakukan sebelum penyampaian materi matematika. *Brain gym* merupakan gerakan-gerakan tubuh yang dapat mendukung pembelajaran matematika.

Estafet yang dilakukan pada pembelajaran matematika berupa latihan yang dilakukan berkelompok namun secara bergantian sehingga tiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menyelesaikan permasalahan matematika tersebut.

Interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru di SDN 01 Wonorejo telah terjalin dengan baik, hal ini dapat terlihat dari komunikasi yang terbuka dan akrab antara peserta didik dengan peserta didik, serta antara peserta didik dengan guru. Interaksi menjadi faktor yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, sebagaimana pendapat Irmayanti dan Syarifuddin (2020) bahwa pembelajaran matematika membutuhkan interaksi antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik untuk menyelesaikan sebuah masalah matematika. Kegiatan belajar mengajar di kelas akan menjadi efektif jika para pembelajar saling menyampaikan pendapat mereka melalui interaksi sosial.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang dipergunakan menurut konsep *Quantum Learning* ialah Mencontoh, Permainan, Simulasi, dan Simbol (Lenny, 2018). Metode yang biasa dipergunakan di SDN 01 Wonorejo pada pembelajaran matematika adalah mencontoh, permainan, dan simulasi. Sedangkan simbol sangat jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran, karena memerlukan alat bantu tertentu dan guru belum memiliki alat bantu tersebut.

Belajar Keterampilan

Peserta didik diberikan keterampilan cara berhitung cepat baik berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan harapan agar dengan dikuasainya keterampilan tersebut, peserta didik dapat dengan mudah menyelesaikan soal matematika. Guru juga memberikan keterampilan cara membuat mind map ataupun keterampilan belajar lain yang sebaiknya dikuasai menurut konsep *Quantum Learning*. Pemberian keterampilan tersebut di SD Negeri 01 Wonorejo dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran dan permainan.

Sesuai dengan fokus permasalahan yaitu penerapan metode *Quantum Learning* pada pembelajaran matematika dapat menyenangkan peserta didik. Sebagian besar peserta didik menjadikan matematika sebagai pelajaran yang paling menyenangkan karena pelajaran tersebut banyak permainannya. Ada juga peserta didik yang menganggap matematika menarik karena selalu dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut peserta didik lain melalui matematika mereka dapat menjadi pintar, sebab jika mereka bisa matematika maka pelajaran yang lain pun tidak akan sulit.

Selain itu, sebagian besar peserta didik dapat berkonsentrasi saat pembelajaran matematika. Namun ternyata masih ada peserta didik yang terganggu konsentrasinya saat pembelajaran matematika karena peserta didik lainnya ribut. Suasana tenang biasanya diperlukan peserta didik saat mengerjakan latihan matematika seperti Lembar Kerja dan formatif, sedangkan peserta didik biasanya boleh "ribut" saat permainan.

Menurut peserta didik, cara guru menjelaskan materi pelajaran matematika jelas, baik dan dapat dimengerti. Adapun yang menarik di sini anggapan galak yang ternyata lebih menekankan pada pemberian hukuman bagi peserta didik mengabaikan ketertiban saat pembelajaran berlangsung.

Kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari menurut peserta didik sangat bervariasi. Ada yang berpendapat matematika digunakan untuk membelanjakan uangnya agar tidak mudah tertipu, karena mereka tahu berapa harga dan jumlah kembalian jika uangnya lebih. Ada juga yang berpendapat bahwa matematika akan digunakan untuk mencari pekerjaan, karena untuk bisa masuk ke suatu perusahaan diperlukan tes matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan mereka tentang kegunaan matematika sudah cukup bagus meskipun pandangan mereka masih sempit. Selain itu ada juga yang beranggapan dengan mempelajari

matematika mereka akan menjadi pintar, karena pada umumnya peserta didik yang pintar dalam pelajaran matematika, mereka juga mudah menguasai pelajaran lainnya Hal ini memang benar sebab dengan belajar yang rajin mereka akan menjadi pintar. Sesuai dengan pendapat (Usdiyana, 2019) yang menyatakan bahwa secara umum tujuan belajar matematika adalah mempersiapkan diri agar bisa menghadapi perubahan kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika di SDN 01 Wonorejo meliputi: Lingkungan sekolah yang aman dilengkapi dengan sarana dan prasarana pembelajaran matematika; Adanya pujian dan reward sebagai bentuk pengakuan; suasana nyaman, cukup penerangan dan enak dipandang; peserta didik diberi keleluasaan untuk berinteraksi; penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan; pemberian keterampilan melalui berbagai macam metode dan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W. (2018). The Implementation Of Learning Media Based On Ict In Mathematical Learning Process In Elementary School. *Jurnal Silogisme*, 3(3), 128–133.
- Amrulloh, Thoriq. (2017). “Pembelajaran yang Menyenangkan untuk Penguasaan Kemampuan Matematika Dasar Peserta didik SD”. *Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. 1-13. <https://core.ac.uk>.
- DePorter, B & Mike Hernacki . (2017). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irmayanti, N.I & Syarifuddin. (2020). Analisis Sosiomatematika Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pada Peserta didik SDN 224 Palae. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 1 (2), 27–34.
- Ihsan, R & Yulia., A. (2019). The effectiveness of quantum teaching learning model on improving the critical thinking skills and the social science concept understanding of the elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 7 (1), 2019, 47-57.
- Ida, B.N M, Nengah, D.H., & Nyoman. S. (2019). Quantum Learning as A Natural Way to Improve students’ Language Competence. *International Journal of Applied Science and Sustainable Development*. Vol.1 No.2, September 2019, 32-36. p-ISSN :2656-9051
- Kompri. (2017). *Belajar Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kritiyono, H. (2018). “Penelitian Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu”. *Jurnal Pendidikan*, 3(10), 115.
- Lenny, Z., Firman., Desyandri. (2018). The Effect of Using Quantum Teaching and Motivation in Learning Toward Students Achievement. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*. September 2018, 14-20. ISSN Print: 2548-348X – ISSN Online: 2548-3498
- Maswar. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Peserta didik (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki dan Cerita Matematis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), DOI: 10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2016). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi peserta didik pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190–197.

- 1882 *Strategi Quantum Learning dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar – Listiana Dewi, Utama, Yulia Maftuhah Hidayati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2232>
- Rikana, S., Yulia, MH., Utama & Anatri Dessty. (2021). Pemanfaatan Media Pear Deck dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 5 Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147.
- Rosa, E. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) Menggunakan Media Petak Warna-Warni terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta didik Dalam Pembelajaran Segitiga di Kelas VII MTs. Putra-Putri Simo. *INSPIRAMATIKA: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 43–52.
- Rosalina, (2019). Pemanfaatan TIK Sebagai Media Pembelajaran di Masa Depan, *Jurnal Teknik Informatika*, 12-34.
- Rusnilawati., Heny, TM., Fatiya NM., Istiqomah., Elmira TU., Yulia Maftuhah Hidayati. (2018). Metode Permainan Tradisional Engklek pada Pembelajaran Bangun Datar Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Peserta didik. The 8th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Samsudin, M. A., Tarbiyah, F., & Situbondo, I. S. (2018). Peranan motivasi dalam kerajinan belajar peserta didik. *Edupedia*, 3(1).
- Suwarno, M. (2016). Kombinasi Quantum Learning dan Media Motivasi Mathemagic untuk Meningkatkan Minat dan Hasil. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Malang: Universitas Kanjuruhan Malang. 1, 128–137.
- Thalhah, S. Z., Tohir, M., Nguyen, P. T., Shankar, K., & Rahim, R. (2019). “Mathematical Issues in Data Science and Applications for Health Care”. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2S11), 4153–4156. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1599.0982S1119>.
- Patimah, S., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta didik Kelas 4 Sd Pakujajar Cbm. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 98–105.
- Umrati & Wijaya, Hengki. (2020). Analisis Data Kualitatif. Makassar: Sekolah Tinggi Theology Jaffary.
- Usdiyana, D., Purniati, T., Yulianti, K., Harningsih, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Peserta didik SMP Melalui Pembelajaran Matematika Realistik, *Jurnal Pengajaran MIPA*, 13 (1), 1.