

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* DENGAN MEDIA PIRANTI LUNAK PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI PERKALIAN BILANGAN BULAT DI KELAS V SDN 5 SIMPANGKATIS

Yessy Andiani¹, Vika Martahayu², Ayen Arsisari³

^{1,2,3} STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung

yessyandiani2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Piranti Lunak Presentasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat di Kelas V SDN 5 Simpangkatis yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di Kelas V SDN 5 Simpangkatis. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 5 Simpangkatis pada tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode “*Pre Experimental design*”, dan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V, sedangkan sampel penelitian ini berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes yang terdiri dari 5 soal uraian. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji *Lillifors* dengan tujuan untuk uji normalitas data. Berdasarkan hasil uji *Lillifors* diperoleh bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan analisis uji hipotesis dari hasil perhitungan uji-T dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,06 > 2,05$), maka dapat diartikan bahwa H_a diterima. Jadi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis.

Kata Kunci: Hasil belajar, Model Pembelajaran, *Quantum Learning*, Media Piranti Lunak Presentasi.

ABSTRACT

This research examines about the influence of Quantum Learning model with presentation software media to students' achievement on the integer multiplication material for the fifth grade at SD Negeri 5 Simpangkatis, which the purpose to determine whether or not the influence of Quantum Learning model with presentation software media to students' achievement in integer multiplication material for the fifth grade at SD Negeri 5 Simpangkatis. This research was conducted in class V at SD Negeri 5 Simpangkatis in Academic Year 2018/2019.

This research uses a quantitative approach with the “Pre Experimental design” method, and uses the design of One-Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique in this research used purposive sampling. The population in this research were all students of fifth grade, while the sample of this research amounted to 24 students. The data collection techniques used in the form of tests consisting of 5 questions. The prerequisite test used is the Lillifors test in order to

test the normality of the data. Based on the result of the Lillifors test it was found that the data were normally distributed.

Based on the analysis of hypothesis test from the results of the T-test calculation with $t_{count} > t_{tabel}$ ($18,06 > 2,05$), it can be interpreted that H_a is accepted. So the result of this research show that there is a positive influence on the Quantum Learning model with presentation media to students' achievement on the integer multiplication material for the fifth grade at SD Negeri 5 Simpangkatis.

Keywords: Students' Achievement, Learning Model, Quantum Learning, Presentation Software Media

A. Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1 pasal 1 yang berbunyi, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan salah satu usaha mendewasakan peserta didik serta mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai tujuan yang hendak dicapai oleh seluruh rakyat Indonesia dan merupakan suatu hal yang akan menjadi masa depan bangsa dan negara nantinya. Tujuan pendidikan Nasional diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan manusia seutuhnya yang berkualitas unggul, berkembang dan tumbuh di atas pola kehidupan yang seimbang antara jasmani dan rohani sesuai dengan yang tercantum pada kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada aspek sikap.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Perkembangan pembelajaran pada kurikulum haruslah sesuai dengan standar kompetensi pada tahap pemenuhan yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu tingkatan ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut tergambar sebagai bentuk kompetensi peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yang berupa fakta, konsep/teori, prinsip, proses, nilai, dan

keterampilan dalam menerapkan pengetahuan peserta didik. Tujuan pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar adalah untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin dalam diri peserta didik. Menurut Kilpatrick *et al.* (2015:81), indikator kemampuan pemahaman konsep matematis, yaitu: (1) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika, (3) menerapkan konsep secara algoritma, (4) memberikan contoh atau kontra contoh dari konsep yang dipelajari, (5) menyajikan konsep dalam berbagai representasi, dan (6) mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal. Selain indikator kemampuan pemahaman konsep matematis terdapat indikator kemampuan lain yang harus muncul dari diri peserta didik, misalnya minat belajar, dan lain-lain.

Menurut Guilford (2015: 93), minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran matematika yang diperlukan sangatlah penting.

Pentingnya pembelajaran matematika khususnya materi perkalian bilangan bulat ini yaitu bilangan bulat merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat misalnya untuk menghitung banyaknya suatu benda, jarak, dan sebagainya. Kondisi ideal dalam pembelajaran matematika khususnya materi perkalian bilangan bulat yaitu mereka (peserta didik) menganggap bahwa pembelajaran tersebut sulit dipahami dan dimengerti.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti memperoleh informasi bahwa di SD Negeri 5 Simpangkatis ditemukan beberapa permasalahan yaitu (1) menurut peserta didik pembelajaran perkalian bilangan bulat merupakan pembelajaran yang sulit karena kurangnya pemahaman konsep yang diberikan oleh pendidik, (2) sekitar 70% peserta didik memandang bahwa pembelajaran perkalian bilangan bulat merupakan pembelajaran yang membosankan karena metode mengajar yang digunakan pendidik kurang bervariasi, (3) model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih berpusat pada guru (*teacher center*) karena pendidik terbiasa menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). Hasil belajar perkalian bilangan bulat umumnya tergolong rendah. Fakta yang mendasari hal tersebut bahwa peneliti memperoleh data berdasarkan nilai uji kompetensi dasar pada kelas V pada mata pelajaran matematika dalam materi bilangan bulat, bahwa di kelas V dari 23 peserta didik, 7 peserta didik mendapat nilai di atas KKM,

16 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan rata-rata keseluruhan yaitu 53,60. Adapun KKM yang ditetapkan di sekolah untuk mata pelajaran matematika adalah 71. Peserta didik dapat dikatakan tuntas jika hasil belajarnya lebih dari KKM atau minimal sama dengan KKM yang telah ditetapkan, dan apabila hasil belajar di bawah KKM maka peserta didik dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai permasalahan tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan bulat peserta didik yaitu dengan proses belajar mengajar yang menyenangkan serta dibantu media yang sesuai dengan proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik tidak hanya berpusat pada guru (*teacher center*) dan memberikan pengetahuan saja, tetapi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan mereka sendiri serta mempertajam pemahaman mereka. Oleh karena itu, peneliti mencari alternatif tindakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (M. Sobry Sutikno, 2014: 58). Model pembelajaran dirancang oleh pendidik harus menggambarkan keseluruhan urutan atau langkah-langkah pembelajaran serta diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan peneliti yaitu model pembelajaran *Quantum Learning* dengan dibantu media piranti lunak presentasi.

Quantum Learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pada akhirnya peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh (Miftahul Huda, 2013: 192–193). Sedangkan media piranti lunak presentasi merupakan *software* aplikasi PowerPoint pada *microsoft office* yang digunakan peneliti dalam membantu penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan agar hasil belajar yang ingin dicapai dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran *Quantum Learning*, pertama kali digunakan pola pembelajaran yang menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2013: 193). Kelebihan dari model pembelajaran *Quantum Learning* ini diantaranya yaitu model

pembelajaran *Quantum Learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Misalnya, individu perlu memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda bahwa ia telah belajar, kesalahan atau kegagalan bukan tanda bodoh atau akhir segalanya. Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan dibantu media piranti lunak presentasi dalam penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah hasil belajar peserta didik yang rendah.

Media piranti lunak presentasi atau disebut *microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi yang dirancang untuk membantu seseorang mempresentasikan materi pelajaran atau bahan presentasi dengan menggunakan program aplikasi *PowerPoint* yang ada di komputer sebagai sebuah media pembelajaran (Marisa, dkk., 2012: 7.12). Media piranti lunak presentasi ini sering digunakan pada proses pembelajaran yang khususnya pada kurikulum 2013 karena kita juga dapat menerapkan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Pemilihan media ini oleh peneliti karena di sekolah-sekolah sudah menerapkan teknologi seperti komputer dan *in focus*. Media ini juga dipilih oleh peneliti dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam menerima informasi dan materi pembelajaran serta penggunaan media ini tidak terlalu monoton sehingga memunculkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi pada materi perkalian bilangan bulat diharapkan hasil belajar terhadap perkalian bilangan bulat lebih meningkat.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2018 di SD Negeri 5 Simpangkatis. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-experimental design*, dan menggunakan desain “*One-Group Pretest-Posttest Design*.”(Sugiyono, 2014: 111–112).

Variabel bebas (*Independen*) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi, sedangkan variabel terikatnya (*Dependen*) yaitu hasil belajar. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi, dan hasil belajar perkalian bilangan bulat.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 5 Simpangkatis yang berjumlah 24peserta didik.

Dalam penelitian ini teknik sampling yang dilakukan dengan menggunakan *Sampling* Jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiono, 2014: 126). Semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 24peserta didik di SD Negeri 5 Simpangkatis.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal uraian. Pengujian validitas instrumen dengan menggunakan validator yaitu para ahli seperti guru atau dosen yang mengerti dalam materi pembelajaran tersebut dan siswa SD kelas tinggi yang pernah mempelajari materi pembelajaran tersebut. Setelah instrumen divalidasi oleh para ahli, maka diteruskan dengan uji coba instrumen pada non sampel. Rumus yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Adapun rumusnya adalah, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2015:193)

Kriterianya yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan valid. Sedangkan, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil validasi butir soal yaitu:

Tabel 4
 Hasil Validasi Butir Soal

No	Jumlah Peserta Didik	r_{hitung}		r_{tabel}	Keterangan
		SPSS 16.0	Manual	<i>Product Moment Pearson</i>	
1	22	0,802	0,802	0,423	Valid
2	22	0,804	0,804	0,423	Valid
3	22	0,777	0,777	0,423	Valid
4	22	0,712	0,712	0,423	Valid
5	22	0,625	0,625	0,423	Valid
6	22	0,445	0,445	0,423	Valid
7	22	0,259	0,259	0,423	Tidak Valid
8	22	0,310	0,310	0,423	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian instrumen yang telah dilakukan pada Kelas VI dengan pemberian 8 butir soal diperoleh 6 butir soal yang dinyatakan valid dan 2 butir soal dinyatakan tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Adapun butir soal yang tidak valid yaitu butir soal nomor 7 dan 8, sedangkan butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Butir soal yang diambil untuk diujikan ke kelas eksperimen atau Kelas V diambil dari 6 butir soal yang valid. Soal-soal yang digunakan sudah mewakili indikator dalam instrumen.

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya melakukan uji realibilitas. Untuk menentukan tes hasil belajar telah memiliki daya reliabilitas atau belum dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

(Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2015:206)

Adapun hasil uji reliabilitas soal, yaitu:

Tabel 6
 Reliabilitas Instrumen Butir Soal

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interprestasi Reliabilitas
0,771	Tinggi	Baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh reliabilitas butir soal menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebesar 0,771. Hasil reliabilitas instrumen ini menunjukkan bahwa instrumen termasuk kategori tinggi. Jadi, instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian dan sudah memenuhi syarat dalam penghitungan reliabilitas

Penelitian ini melakukan teknik analisis data yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan peneliti yaitu uji normalitas *Lillifors*, sedangkan uji hipotesis yang digunakan yaitu *T-Test (Pretest-Posttest)* atau uji beda dua mean data berpasangan.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data melalui tes dan angket (*questionnaire*). Adapun deskripsi data yang telah diolah terdapat pada tabel berikut:

Tabel 8
 Data *Pretest* Hasil Belajar Peserta Didik

<i>Pre-test</i>	Data Statistik			
	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
	52,67	11,58	36	72

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan peneliti di kelas V, nilai rata-rata *pretest* adalah 52,67. Nilai minimum adalah 36, sedangkan nilai maksimum adalah 72. Standar deviasi adalah 11,58.

Tabel 9
 Data *Posttest* Hasil Belajar Peserta Didik

<i>Post-test</i>	Data Statistik			
	Mean	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
	78,67	10,46	60	96

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan peneliti di kelas V, nilai rata-rata *pretest* adalah 78,67. Nilai minimum adalah 60, sedangkan nilai maksimum adalah 96. Standar deviasi adalah 10,46. Penelitian ini juga melakukan uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, kemudian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar, maka digunakan *T-Test (Pretest-Posttest)* atau uji beda dua mean data berpasangan (Edi Riadi, 2014: 157).

Adapun hasil hitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10
 Uji Normalitas *Pretest*

L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
0,155	0,173	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa $L_h < L_t$ atau $0,155 < 0,173$. Artinya L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} , maka H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 11
 Uji Normalitas *Posttest*

L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
0,156	0,173	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa $L_h < L_t$ atau $0,156 < 0,173$. Artinya L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} , maka H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas diketahui bahwa semua data, baik data *pretest* maupun data *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar dilakukan uji hipotesis. Adapun hasil hitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12
 Uji Beda Dua Mean Data Berpasangan

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
18,06	2,05	H_a diterima

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,06 > 2,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis.

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil dilakukan dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest* sangat berbeda, berarti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar berpengaruh.

D. Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan observasi terlebih dahulu di kelas V SD Negeri 5 Simpangkatis. Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan sampel sebanyak 24 peserta didik. Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat (kontrol). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi, sedangkan variabel terikat (kontrol) adalah hasil belajar peserta didik di Kelas V SD Negeri 5 Simpangkatis.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran serta mengadakan wawancara dengan guru kelas sekaligus guru mata pelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik sangat rendah. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif sehingga peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan pemberian *pretest* sebanyak 5 soal dan *posttest* sebanyak 5 soal. pemberian *pretest* dilakukan sebelum peneliti memberikan perlakuan di kelas V. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi perkalian bilangan bulat. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 peserta didik kelas V SD Negeri 5 Simpangkatis. Kegiatan pembelajaran di kelas V dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik sebelum diberikannya perlakuan menunjukkan bahwa hanya ada 3 peserta didik yang nilainya sudah mencapai nilai KKM dari 24 peserta didik. Nilai *pretest* paling besar yang diperoleh peserta didik yaitu 72 dan nilai paling kecil yaitu 36. Sedangkan dari hasil nilai *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik setelah diberikannya perlakuan dengan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang masih mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil nilai peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi. Nilai *posttest* paling besar yang diperoleh siswa yaitu 96 dan yang nilai paling kecil yaitu 60.

Penelitian ini selain melakukan *pretest* dan *posttest*, peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan angket. Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik, tanggapan peserta didik terhadap item-item pertanyaan variabel model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi sangatlah memuaskan karena keseluruhan peserta didik menjawab "Sangat Setuju". Hal ini dikarenakan peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Kriteria dalam pengisian angket ini yaitu SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS= Tidak Setuju, dan STS= Sangat Tidak Setuju. Selain itu, peserta didik juga tidak terbebani

dalam belajar sehingga pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Adapun hasil dari angket yang di isi oleh peserta didik dapat dilihat pada lampiran 28.

Pengujian selanjutnya menggunakan uji hipotesis *related* sampel berpasangan dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 18,06 > t_{tabel} = 2,05$, ini artinya H_a diterima. Dengan demikian, ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis.

Berdasarkan hasil analisis data, jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis.

Pada proses pembelajaran di kelas, keterlibatan peserta didik pada model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi sangat diharapkan. Konsep dari model pembelajaran *Quantum Learning* yaitu dikenal dengan istilah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Menurut Sugiyanto (2009: xxxv), kerangka TANDUR dapat membawa peserta didik menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran ataupun mata pelajaran, tingkat kelas, dengan beragam budayanya, jika para guru betul-betul menggunakan prinsip-prinsip atau nilai-nilai pembelajaran *Quantum Learning*. Kerangka ini juga memastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran, berlatih, dan menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri dan akhirnya mencapai kesuksesan dalam belajar.

Hal-hal yang sangat menonjol pada proses pembelajaran yaitu peserta didik belajar berdasarkan pengalaman dengan menumbuhkan pengetahuan dan rasa ingin tahu mereka tentang materi yang akan diajarkan, kemudian memberikan pengalaman belajar dan mengenalkan konsep-konsep materi pelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, peserta didik diberi kesempatan untuk mengaitkan pengalaman baru dengan membuatnya menjadi pengalaman pribadi kemudian merekatkan gambaran keseluruhan serta memberi pujian tentang pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini didukung oleh De Porter dkk (2009: xxvi) bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* adalah suatu pengetahuan atau metodologi belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan strategi belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang berhasil dan efektif. Selain itu, menurut Alfi Zahrul Fuadah (2017:19) mengatakan bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan salah satu model

pembelajaran yang dirancang dari beberapa teori psikologi kognitif yang ada sebelumnya sehingga harapannya dapat menciptakan pembelajaran kondusif, inspiratif, aktif, menantang, efektif, menggairahkan serta menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi yaitu peserta didik mengubah kebiasaan belajar yang hanya mendengarkan penjelasan guru menjadi terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini, peneliti menggunakan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai apersepsi yang berhubungan dengan bilangan bulat. Dalam pembelajaran ini juga, peserta didik menjadi lebih aktif dan mengeluarkan pendapat dari pertanyaan yang diberikan peneliti. Walaupun demikian, bukan berarti model pembelajaran *Quantum Learning* tidak memiliki kendala. Kendala yang dihadapi yaitu pendidik harus lebih bersemangat dan siap dalam proses pembelajaran karena juga dapat memberikan stimulus terhadap semangat peserta didik, kemudian guru harus menggunakan proses pembelajaran yang akan menggerakkan peserta didik menuju kehidupan yang lebih luas, dan belajar bermakna.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila dilakukan dan dipersiapkan secara matang serta penyampaian materi dapat disampaikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik. Pembelajaran yang diberikan peneliti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran di kelas akan lebih bermakna dan berkesan jika pembelajaran tersebut menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu $t_{hitung} = 18,06 > t_{tabel} = 2,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media piranti lunak presentasi terhadap hasil belajar pada materi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN 5 Simpangkatis.

F. Referensi

- Adriani, Durri, dkk. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- B., Fajar Kuny. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning terhadap Motivasi Belajar Praktek Menjahit Busana Pria di SMK N 6 Purworejo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Deporter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2015. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Fuadah, Alfi Zahrul. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Quantum Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat Tahun Pelajaran 2016/2017*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodologis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Marisa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Maryatun. 2015. 'Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft PowerPoint terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro'. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, vol. 3, no. 1, hh. 13.
- Naim, Ngainun. 2009. *Menjadi Guru Inspiratif: Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Panduan Teori dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Riadi, Edi. 2014. *Metode Statistika Parametrik dan Nonparametrik untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

- Rosyidi, Natsir. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Software Computer Algebraic System (CAS) terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMA Kabupaten Sragen*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-model Pembelajaran Modern: Bekal untuk Guru Profesional*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press.
- Sumanto, Y. D., Heny Kusumawati, dan Nur Aksin. 2008. *Gemar Matematika 5: untuk Kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk Guru, Calon Guru, Orangtua, dan Para Pencinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran: Menjadikan Proses Belajar Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Mataram: Holistica.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Palembang: IAIN Raden Fatah Palembang.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.