

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media Puzzle

Muhammad Tantowi Hidayat, Nur Wahyu Rochmadi

Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
tantowihide@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop Quantum Learning Model Based on Media Puzzle. The method used is a 4-D development research method. The stages in the 4-D development method include: define, design, develop, and disseminate. The Quantum Learning Model Based on Media Puzzle had several steps: growing interest, experiencing the learning process, discovering concepts, demonstrating work, reviewing material, celebrating learning success. The analysis showed that this learning model was able to improve student learning outcomes with student learning outcomes in the initial pre-test trials with an average value of 68 to 78.6 in the post-test stage. So the development of Quantum Learning Model Based on Media Puzzle can improve the learning outcomes of PPKn. Innovation in learning was able to create a learning process that could attract student learning interest so that it could improve student learning outcomes.

Keywords: *Quantum Learning, Media Puzzle, Student learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk melakukan proses pembelajaran bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang diterapkan di suatu negara. Upaya tersebut dapat terlaksana dengan adanya ketepatan guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Astuti (2017) mengemukakan pendidikan tidaklah dipandang hanya sebagai proses mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi lebih ditekankan ke arah untuk mempersiapkan mental siswa dalam mengarungi kehidupan kelak dikemudian hari agar dapat memecahkan segala persoalan yang akan dihadapi. Pendidikan juga dipengaruhi oleh proses belajar siswa. Proses belajar siswa berawal dari pengalamannya, pengkonstruksian pengetahuan, kemudian pemberian makna pada pengetahuan itu, dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara berkelompok seperti bermain, siswa

menjadi senang dan lebih memahami materi pembelajaran. Mudyahardjo (2012) mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau pelatihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Suyono (2014) juga mengemukakan kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Proses memperoleh pengetahuan menurut pemahaman sains konvensional merupakan kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang



terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) atau *a body of knowledge*. Jadi model mengajar guru yang kurang tepat akan mempengaruhi cara belajar siswa. Siswa cenderung kurang bersemangat dan cepatbosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Pemerintah Indonesia telah menggalakkan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam pendidikan (Indrayani *et al.*, 2019). Upaya tersebut terlihat dari adanya penyempurnaan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Kemendikbud, 2016). Pembelajaran Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) pada semua mata pelajaran termasuk salah satunya mata pelajaran PPKn. Yulianto (2016) mengemukakan pada penerapan model pembelajaran, sarana dan prasarana sangat berpengaruh dalam mendukung keberhasilan, karena menyangkut pengelolaan kelas, lingkungan pembelajaran, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah tertuang pada rencana perencanaan pembelajaran (RPP). Selain itu Yanuarti dan Sobandi (2016) mengemukakan masalah klasik yang terkait dengan dunia pendidikan ialah guru belum dapat dengan bijaksana memilih, mengoptimalkan, dan menerapkan model pembelajaran sebagai komponen dari sistem adaptif pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terungkap juga bahwa faktor dari siswa: (1) hasil belajarsiswa rendah, disebabkan minat belajar siswakurang, terlihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran sebagian siswa hanyabermain, 2) siswa kurang aktif

dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn pada KD 3.6 dapat dikategorikan berada pada tingkat rendah. Hal ini tampak pada data tentang persentase siswa yang belum tuntas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 78,125% dan yang tuntas KKM sebesar 21,875%. Artinya dari 32 siswa yang tuntas atau mencapai KKM adalah 7 orang, sedangkan yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM ada 25 orang. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan, karena siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik (Parmani *et al.*, 2019). Melalui pendapat tentang permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran PPKn, maka diperlukan upaya dalam menuntaskan permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan mengembangkan model pembelajaran Quantum learning berbasis Media Puzzel.

Melalui Quantum Learning siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya (Asrori *et al.*, 2017). Model quantum learning berbasis Media Puzzel pada dasarnya adalah model pembelajaran yang diadaptasi dari model quantum learning milik Bobby De Porter. Model quantum learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar situasi belajar, antara lain dengan menerapkan metode pembelajaran bervariasi serta pengkondisian suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat merangsang minat siswa. Sehingga siswa yang tadinya tidak berminat dengan sebuah mata pelajaran akan menjadi

berminat untuk mempelajarinya. Manfaat lainnya adalah siswa akan mudah mempelajari konsep sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberi sugesti positif dan negatif. Beberapa teknik yang digunakan adalah mendudukan murid dengan nyaman, memasang musik latar dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster untuk memberi kesan menonjolkan informasi dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif (DePorter & Hernacky, 2002). Quantum learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti bagaimana hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru (DePorter & Hernacky, 2002).

Pendidik mampu menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan respon positif untuk menstimulus fungsi otak dengan efektif. Selain itu quantum learning dapat menunjukkan gaya belajar sesuai dengan karakteristik setiap orang. Komponen-komponen dalam model quantum learning mempunyai peran dalam menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri, pelayanan pada gaya belajar visual, auditorial dan kinestik, belajar berdasar pengalaman serta simulasi/permainan. Sejalan dengan itu guru diharapkan mempunyai kemampuan dan ketrampilan dalam pembelajaran mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sehubungan dengan model pembelajaran,

secara konseptual merujuk pada susunan rencana yang dibuat oleh guru guna memudahkan dalam menyampaikan materi sesuai standarisasi dari kurikulum (Joice & Weil, 2009).Hendriani (2011) mengemukakan bahwa belajar menggunakan Quantum Learning akan di dapatkan berbagai manfaat yaitu: (1) bersikap positif; (2) meningkatkan motivasi; (3) keterampilan belajar seumur hidup; (4) kepercayaan diri; (5) sukses atau hasil belajar yang meningkat.

Model pembelajaran quantum learning berbasis Media Puzzel merupakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dengan membebaskan siswa menunjukkan gaya belajar sesuai karakteristik masing-masing, namun tetap dalam pengawasan guru. Model pembelajaran ini dikemas dengan evaluasi menggunakan Media Puzzel sehingga suasana kelas memiliki kesan asik dan menyenangkan. Model pembelajaran ini dapat digunakan menjadi solusi dari permasalahan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai dengan adanya model tersebut. Selain itu melalui model pembelajaran quantum learning berbasis Media Puzzel ini siswa dapat menunjukkan sikap tanggungjawab, bekerjasama dan toleransi dalam menyelesaikan tugas.

Ketertarikan, respon dan keinginan terhadap suatu hal misalnya terhadap kegiatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan dapat mendorong siswa dengan sungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran, dan mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar pada mata pelajaran Pendidikan



Pancasila dan Kewarganegaraan. Pengembangan model pembelajaran quantum learning berbasis Media Puzzel juga didasari oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian oleh Sofiyah Asrori pada tahun 2017 yang berjudul Penerapan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SDNegeri Kembangjitenan 2 Kabupaten Sleman. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model Quantum Learning yang telah dimodifikasi dengan penambahan metode bermain peran, permainan, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Kukuh Andri Aka pada tahun 2016 yang berjudul Model Quantum Teaching dengan Pendekatan *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh siklus I dan siklus II dipengaruhi oleh antusiasme siswa dalam pembelajaran. Tirtoni (2015) mengemukakan hasil belajar siswa kelas VI A SD Al-Falah Tropodo pada pokok bahasan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Quantum Learning Berkarakter dikatakan tuntas secara klasikal dengan persentase ketuntasan sebesar 86,7 %. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media Puzzle".

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah Model Thiagarajan (4D). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

Define ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*) meliputi analisis awal bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran. Tindakan selanjutnya analisis siswa (*learner analysis*) kelas VIII D yang akan menjadi subjek penelitian. Pada analisis tugas (*task analysis*) berupa tugas yang ada di dalam media puzzel. Analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) digunakan untuk menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari siswa.

Tahap design mencakup rancangan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (a) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*) berupa 10 soal pilihan ganda dan soal uraian, (b) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) pemilihan format (*format selection*),

yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (d) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

Tahap *develop* menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (a) Validasi ahli pembelajaran dan ahli materi yang diikuti dengan revisi, (b) uji coba awal pengembangan (*developmental testing*). Tahap pengembangan ini menghasilkan bentuk akhir sintaks model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil ujicoba.

Diseminate merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle agar bisa diterima pengguna, baik individu, ataupun suatu kelompok. Pada tahap ini dilakukan uji coba tahap awal, uji coba lapangan utama pertemuan 1 dan pertemuan 2.

Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII D semester genap tahun ajaran 2018/2019 di SMP Negeri 1 Malang. Siswa yang akan menjadi subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran

quantum learning berbasis media puzzle yakni 3.6 menginterpretasikan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam konteks kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

3. TEMUAN PENELITIAN

Peneliti telah melakukan observasi pada karakteristik siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Malang. Jika dilihat dari segi karakteristik siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Malang rata-rata berumur 14-15 tahun. Apabila dikaitkan dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, maka siswa kelas VIII D ini berada pada tahap perkembangan operasional formal. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan".

Instrumen pengukuran yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah dengan *pre-test* soal. Soal yang digunakan peneliti terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran PPKn adalah 75. Sedangkan kategori yang ingin di klasifikasi ada 3, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah hasil *pre-test* kelas VIII D dapat di lihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 1 Distribusi frekuensi hasil belajar pretest tahap awal kelas VIII D

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	89-100	1	3,125%
2	Sedang	75-88	6	18,75%
3	Rendah	0-74	25	78,125%
Jumlah			32	100%
Nilai Tertinggi		90		
Nilai Terendah		40		
Rata-rata		67		



Merujuk hasil tabel 1 distribusi frekuensi hasil pre-test kelas VIII D menunjukkan bahwa dari jumlah total 32 siswa, ada 1 orang siswa (3,125 %) berada pada katagori tinggi, ada 6 orang siswa (18,75 %) memiliki kategori sedang, dan ada 25 orang siswa (78,125 %) memiliki kategori rendah. Temuan data yang didapatkan oleh peneliti berupa skor dengan nilai tertinggi pada saat pre-test adalah 90, sedangkan terendah adalah 40. Dan hasil rata-rata pada saat pre-test di kelas VIII D adalah 67. Hasil belajar pada saat dilakukan post-test awal di kelas VIII D menunjukkan nilai rata-rata berada pada kategori rendah, yaitu berada pada interval kelas 0 -74.

Pengembangan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel lebih cenderung memposisikan siswa untuk bisa belajar dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat memahami materi melalui proses secara langsung suatu hal. Penelitian dilaksanakan di kelas VIID SMP Negeri 1 Malang mulai bulan april sampai mei 2019 dengan jumlah pertemuan sebanyak 3 kali dengan model pembelajaran quantum learning berbasis puzzel dengan metode diskusi yang belum pernah diterapkan oleh guru PPKn di kelas VIII D dengan pokok bahasan yang digunakan adalah semangat dan komitmen kebangsaan.

Berdasarkan hasil analisis dan uji coba awal maka perlu dilakukan revisiterhadap beberapa komponen pada sintaks model pembelajaran yang dikembangkan dengan harapan sintaks model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Berikut ini akan dijelaskan masing-masing komponen yang perlu direvisi. Sintaks pada permainan 369 dihilangkan saja, karena memakan waktu cukup lama apabila disandingkan dengan penggunaan game media puzzel. Selain itu pada estimasi waktu perlu untuk disesuaikan dengan RPP, karena tahapan yang dilakukan terlalu banyak sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak selesai dalam 1 pertemuan.

Analisis hasil belajar yang dilakukan peneliti didapat dari hasil proses perbandingan test dari ujicoba awal dengan test lapangan utama. Hal ini ditujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari model yang dikembangkan peneliti. Variabel yang ada pada hasil belajar mempengaruhi keefektifan dari model yang dikembangkan peneliti. Alat ukur untuk mengukur hasil belajar adalah berupa butir soal obyektif tes dan uraian. Jumlah instrumen dari butir soal adalah 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian Hasil belajar dari soal pre-test dan post-test dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Analisis distribusi hasil belajar pre-test dengan post-test

No	Katagori	Interval kelas	Pre-test tahap awal		Pre-test uji coba awal		Post-test utama	
			Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
1.	Tinggi	82-100	1	3,125%	2	6,25%	5	15,63%
2.	Sedang	75-81	6	18,75%	9	28,125%	18	56,25%
3.	Rendah	30-74	25	78,125%	21	65,625%	9	28,12%
Jumlah			32	100	32	100	32	100
Nilai Tertinggi			90		95		95	
Nilai Terendah			40		40		65	
Rata-Rata			67		68		78,6	



Berdasarkan data pada tabel 2. di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII D SMP Negeri 1 Malang. Secara terperinci hasil belajar di kelas VIII D pada pre-test tahap awal adalah 1 orang siswa (3,125 %) berada pada katagori tinggi, ada 6 orang siswa (18,75 %) memiliki kategori sedang, dan ada 25 orang siswa (78,125 %) memiliki kategori rendah. Selanjutnya pada tahap uji coba awal hasilnya adalah 2 orang siswa dengan persentase (6,25%) memiliki hasil belajar yang tinggi, 9 siswa (28,125%) memiliki kategori hasil belajar yang sedang, 21 siswa (65,625%) memiliki hasil belajar kategori rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle di kelas VIII D, hasil belajar pada tahap post-test siswa mengalami peningkatan. Sehingga frekuensi jumlah dari siswa yang berada pada kategori rendah mengalami penurunan. Rincian dari data tersebut antara lain 21 orang siswa (65,625%) turun menjadi 9 siswa (28,12%). Pada kategori hasil belajar sangat tinggi mengalami peningkatan antara lain dari 2 siswa (6,25%), meningkat menjadi 5 siswa (15,63%). Nilai hasil belajar siswa di kelas VIII D pada saat mengikuti pre-test lebih dominan dengan kriteria pada kategori rendah yakni sebanyak 21 siswa (65,625%), dan pada saat post-test mengalami peningkatan pada kategori sedang, dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa (56,25%).

Melalui paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle, siswa terlihat antusias dan aktif karena siswa dapat dengan kelompok dan mampu saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk menemukan dan bertukar pendapat dan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pokok bahasan semangat dan komitmen kebangsaan.

Melalui paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa perlu di uji dengan menggunakan teknik analisis uji normalitas data. Tahap pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara tahap pre-test dan tahap post test pada mata pelajaran PPKn di Kelas VIII D. Selanjutnya uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas shapiro wilk dengan aplikasi SPSS akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan uji normalitas antara pre-test dengan post-test

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.943	32	.092
Posttest	.938	32	.067



Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal, namun apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi tidak normal. Merujuk dari hasil tabel 35 tentang normalitas data, dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan dari 0.092 pada tahap pre-test menjadi 0.067 pada tahap post-test. Dan penurunan pada tahap pre-test dengan post-test yang terjadi sebesar 0.25. Berdasarkan hasil uji normalitas shapiro wilk, apabila data nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Pengujian normalitas data pun didapatkan simpulan bahwa, pada

tahap pre-test diperoleh dari penghitungan menggunakan aplikasi SPSS, yakni 0.092 dan lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan tahap pre-test data yang diperoleh adalah normal.

Tahap post-test pun dilakukan pengujian normalitas data dengan uji normalitas shapiro wilk, dan didapatkan hasil, yaitu 0.067 dan lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tahap post-test data yang diperoleh adalah normal. Pengujian normalitas data juga dapat dilakukan dengan menggunakan uji normalitas data Kolmogorov-Smirnov test dengan menggunakan program SPSS. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.05501462
Most Extreme Differences	Absolute	.189
	Positive	.146
	Negative	-.189
Kolmogorov-Smirnov Z		1.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.201

a. Test distribution is Normal. Berdasarkan tabel hasil output dari penghitungan menggunakan aplikasi SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0.201 lebih dari 0,005. Maka sesuai dengan prinsip dasar cara pengambilan keputusan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov test, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sehingga persyaratan model regresi atau asumsi sudah terpenuhi

dengan baik. Selanjutnya peneliti melakukan penghitungan Uji Paired Sample T Test. Penghitungan ini bertujuan untuk mengukur tingkat kehandalan dan efektifitas dari model yang dikembangkan peneliti. Hasil Uji Paired Sample T Test terdiri dari 3 output, antara lain meliputi: 1) Tabel Paired Samples Statistics, 2) Tabel Paired Samples Correlations, dan 3) Tabel Paired Samples Test. Hasil ditampilkan pada tabel dibawah.

Tabel 5 Hasil Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.12	32	12.556	2.220
	Posttest	78.59	32	8.056	1.424

Tabel Paired Samples Statistics di atas menunjukkan bahwa nilai deskriptif masing-masing variabel pada sampel berpasangan. Pretest menunjukkan mean (rata-rata) 68.12 dari 32 siswa. Sebaran data (Std. Deviation) diperoleh adalah 12.556 dengan standar error 2.220. Posttest mempunyai nilai rata-rata (mean) 78.59 dari 32 siswa. Sebaran data (Std. Déviation) yang diperoleh 8.056 dengan standar error 1.424. Hasil data pada tabel di atas menjelaskan bahwa posttest memiliki data yang lebih tinggi dari pada pretest. Sehingga rentang sebaran post-test menjadi semakin sempit dan dengan standar error yang semakin rendah

. Tabel 6 Hasil Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	.013	.944

Tabel Paired Samples Correlations menunjukkan bahwa terdapat nilai korelasi antara hubungan kedua variabel pada sampel berpasangan. Hal ini diperoleh dari koefisien korelasi pearson bivariat (dengan uji signifikansi dua sisi) untuk setiap pasangan variabel yang dimasukkan.

Tabel 7 Hasil Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-10.469	14.830	2.622	-15.816	-5.122	-3.993	31	.000

Tabel Paired Samples Test merupakan tabel utama dari output uji T berpasangan yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan peneliti. Hal ini dapat diketahui melalui nilai signifikansi (2-tailed) yang ada pada tabel. Nilai signifikansi (2-tailed) pada model pembelajaran yang dikembangkan adalah 0.000 ($p < 0.05$). Sehingga hasil pre-test dan post-test mengalami perubahan yang cukup signifikan. Simpulan dari analisa hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. PEMBAHASAN

Model pembelajaran hendaknya dirancang sedemikian rupa tidak hanya merupakan suatu transfer pengetahuan saja dari guru kepada siswa melainkan sebaliknya adanya timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa agar pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan. Model pembelajaran juga merupakan hal yang sangat penting



digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka dibutuhkan model pembelajaran yang menciptakan suasana yang menyenangkan (Indrayani et al., 2019).

Produk yang dihasilkan adalah model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel. Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel merupakan desain model pembelajaran yang berisi langkah-langkah dalam membelajarkan siswa untuk belajar menggunakan cara belajar mereka sendiri namun tetap dalam penugasan menggunakan media puzzel. Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel membelajarkan siswa untuk mencari informasi yang nantinya akan disusun ke dalam kepingan puzzel yang telah disediakan. Sintaks Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel diwujudkan dalam buku pedoman penggunaan Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel yang berjudul Pedoman Penggunaan Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzel. Wujud tampilan fisik buku yaitu (1) bidang cetak kertas *art paper* 80 gram berukuran A5, (2) halaman sampul berisi judul buku, nama penulis, dan foto guru membimbing siswa menulis dalam kelas, (3) warna didominasi oleh warna putih yang akan tampak pada halaman sampul dan layout, (4) jenis tulisan yang dipilih Times New Roman ukuran 12 serta (5) halaman terletak di pojok kiri atau kanan bawah.

Adapun sintaks atau langkah-langkah pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut. (1) **Tumbuhkan** adalah langkah untuk menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa; antara lain: guru membimbing siswa menyanyikan lagu, guru

menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari materi memperkuat komitmen kebangsaan "Apa Manfaat Bagiku?" (AMBAK), guru membimbing siswa untuk literasi terkait materi yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. (2) **Alami** adalah langkah untuk membimbing siswa dalam mengumpulkan informasi melalui buku siswa meliputi kegiatan guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri 4-6 anak, guru menjelaskan prosedur penggunaan media puzzel yang nantinya puzzel tersebut akan dibentuk menjadi segi enam, guru memberikan masing-masing kelompok sub materi yang berbeda, guru membagikan 6 potong kepingan puzzel kepada masing-masing kelompok, guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi terkait tema yang telah ditentukan, dan guru mengarahkan siswa untuk menuliskan informasi terkait tema yang telah ditentukan pada tiap-tiap kepingan puzzel tersebut. (3) **Namai** adalah langkah untuk membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran yaitu guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan seluruh puzzel yang telah dikerjakan oleh siswa, selanjutnya masing-masing kelompok memasukkannya ke dalam kotak box yang telah disediakan oleh guru, guru merubah tema masing-masing kelompok dengan judul tema yang baru, guru mengarahkan masing-masing kelompok untuk mencari kepingan puzzel yang sesuai dengan tema baru, dan selanjutnya siswa di dalam kelompok menyusun kepingan puzzel tersebut menjadi bentuk segi enam. (4) **Demonstrasikan** adalah langkah untuk memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka memahami materi yang telah dipelajari, Kejadiannya meliputi guru membimbing peserta didik menampilkan

hasil kerjanya di depan kelas, guru memfasilitasi siswa untuk mengklarifikasi hasil kerja dari kelompok yang menampilkan hasil kerjanya, dan guru memberikan pernyataan penguatan dari hasil kerja kelompok siswa yang telah presentasi. (5) **Ulangi** adalah langkah untuk membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari dengan cara guru membimbing siswa untuk mengulas kembali materi yang baru saja dipelajari. (6) **Rayakan** adalah langkah untuk mengapresiasi berupa perayaan keberhasilan pencapaian siswa dengan cara guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru menilai hasil kerja siswa berdasarkan kebenaran dari jawaban tugas kelompok tersebut. Sehingga bagi kelompok yang skornya paling tinggi itulah yang akan memenangkan permainan puzzle ini.

5. KESIMPULAN

Model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Malang tahun pelajaran 2018/2019. Hasil kajian dari peningkatan hasil belajar di kelas VIII D tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran quantum learning berbasis media puzzle efektif untuk digunakan. Hasil belajar pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa kurva normalitas antar pre-test dengan post-test mengalami perubahan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Andri, K. (2016). *Model Quantum Teaching dengan pendekatan cooperative learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pkn*. Vol. 5 No. 1.

(https://www.researchgate.net/publication/309471532_Model_Quantum_Teaching_dengan_Pendekatan_Cooperative_Learning_untuk_Meningkatkan_Kualitas_Pembelajaran_PKn diakses 20 Februari 2019).

- Asrori, S., Budi, H. S., & Triyanto. (2017). Penerapan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SDN Kembangjitenan 2 Kab. Sleman. *Jurnal Elementary*, 1(2).
- Astuti, W. (2017). Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 124. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.41>
- De Porter, Bobbi., dkk. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: KAIFA
- Hendriani, A. (2011). Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jap.v13i1.6388>
- Indrayani, K. A. A., Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Quantum Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17218>
- Joice, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching*. Pustaka Belajar.
- Mudyahardjo, R. (2012). *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Parmani, D. A., Sumiati, S., & Meliasari, M. (2019). Modifikasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa. *Prosiding Seminar Nasional*



- Pendidikan KALUNI*, 2(20), 407–416.
<https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.81>
- Suyono,. dkk. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtoni, F. (2015). Penerapan Metode Quantum Learning Berkarakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas VI A SD Al-Falah Tropodo. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 161.
- <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.19>
- Yanuarti, A., & Sobandi, A. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3261>
- Yulianto, R. (2016). *Penerapan model pembelajaran langsung*. 2(1), 5–8.