

# b.3.2 Cek Plagiasi Artikel Jurnal Nasional tidak Terakreditasi

*by* Endang Suprpti

---

**Submission date:** 22-Mar-2021 11:00AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1539541806

**File name:** 179-Article\_Text-271-2-10-20200407.pdf (301.56K)

**Word count:** 3480

**Character count:** 21869

## MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* DENGAN MEDIA *SQUARE BOARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEGIEMPAT

Rosalia Octaviani<sup>1)</sup>, Endang Suprapti<sup>2)</sup>, Achmad Hidayatullah<sup>3)</sup>

- <sup>1)</sup> Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya,  
<sup>2)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya,  
<sup>3)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya.

\*[rosalia18octaviani@gmail.com](mailto:rosalia18octaviani@gmail.com)<sup>1)</sup>, [endang.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:endang.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[achmad.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:achmad.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstract

*This research aims to determine the effect of Square Board Media with Quantum Learning model on learning outcomes, student and teacher activities and student responses in class VII-D students of Muhammadiyah 2 Junior High School Surabaya. This research is a type of quantitative research with the True Experimental method. The design used in this study is Pretest-Posttest Control Group Design. Samples taken were 52 students consisting of 26 experimental class students and 26 control class students. The results showed that the average final test score in the experimental class was better than the average test final score in the class control; (2) The most dominant student activity occurs is the activity of students "discussing with groups and actively participating in activities" with a percentage of 33%; (3) Teacher's activity in managing learning gets an average score of 3.5 with very good criteria; and (4) Student responses to learning showed that  $\geq 90$  students respond positively. Thus, it can be concluded that mathematics learning with Square Board Media has a positive and significant effect on class VII-D students of Muhammadiyah 2 Junior High School Surabaya.*

**Key Words:** *Square Board Media, Quantum Learning Model*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Square Board dengan model pembelajaran Quantum Learning terhadap hasil belajar, aktivitas siswa dan guru serta respon siswa pada siswa kelas VII-D SMP Muhammadiyah 2 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode True Eksperimen. Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel yang diambil sebanyak 52 siswa terdiri dari 26 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor tes akhir pada kelas eksperimen lebih baik dari pada rata-rata skor akhir test pada kelas kontrol; (2) Aktivitas siswa paling dominan terjadi adalah aktivitas siswa "berdiskusi dengan kelompok dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan" dengan

persentase sebesar 33%; (3) Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kriteria sangat baik; dan (4) Respon siswa<sup>10</sup> terhadap pembelajaran menunjukkan bahwa  $\geq 90$  siswa merespon positif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan Media Square Board berpengaruh positif dan signifikan pada siswa kelas VII-D SMP Muhammadiyah 2 Surabaya.

**Kata Kunci:** *Media Square Board, Quantum Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan untuk kemajuan suatu bangsa yang ditentukan oleh kualitas pendidikan itu sendiri. Djamarah & Zain (2006) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Kualitas yang dimaksudnya adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran, dimana itu merupakan salah satu pendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Banyak guru yang merasa kesulitan mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran belum memenuhi standar sesuai yang diharapkan (Surayya et al., 2014). Faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif tentu akan lebih mudah menyediakan berbagai kegiatan belajar yang menarik serta tak lupa memberikan apresiasi kepada siswanya.

Pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, yaitu: tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2012). Pembelajaran matematika di sekolah banyak dijumpai tidak memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Menurut Hamzah & Muhlisriarini (2014) pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik didalamnya. Menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan adalah sesuatu yang menjadi tantangan seorang pendidik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa (Afifah et al., 2019). Pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika. Pembelajaran matematika belum memberikan rasa bermaknaan bagi siswa karena guru terkesan hanya menyodorkan materi tanpa menjelaskan manfaat mempelajari materi tersebut kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus direncanakan dengan baik agar pembelajaran dapat mengembangkan potensi diri peserta didik dan suasana belajar peserta didik secara aktif. Pembelajaran yang semula berpusat pada guru harus diubah menjadi berpusat pada siswa (Soemantri, 2019). Apresiasi dari guru terhadap siswa juga diperlukan dalam menarik siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang baik. Sebab kebanyakan guru kurang mengapresiasi siswanya yang telah berhasil dalam mengerjakan soal-soal atau sekedar paham dalam pembelajaran, misal dengan bentuk tepuk tangan atau dengan perkataan “good job nak!”. Dengan apresiasi dari guru tersebut maka siswa akan senang dan dapat berpengaruh pula pada pemahaman belajarnya serta tidak menutup kemungkinan berpengaruh pada hasil belajarnya pula.

Salah satu konsep matematika yang diajarkan di sekolah adalah menghitung luas dan keliling bangun datar segiempat. Seperti yang telah diketahui bahwa untuk tercapainya

keberhasilan pembelajaran yang dikatakan bermakna ialah dengan mengaitkan materi bangun datar tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan pemahaman terkait manfaat mempelajari bangun datar didalam kehidupan baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Kesalahan yang sering terjadi dalam mengajar di sekolah, khususnya di sekolah yang akan dilakukan penelitian ini yakni SMP Muhammadiyah 2 Surabaya dengan materi segiempat yang hanya mengajar sebatas teori dan latihan tanpa mengaitkan pada fenomena-fenomena yang terjadi nyata, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pengaplikasiannya. Itulah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai nilai standar atau KKM di sekolah SMP Muhammadiyah 2 Surabaya.

Upaya guru untuk tercapainya pembelajaran yang bermakna ialah dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan, karena media merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar siswa. Khoiri et al., (2017) menerangkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer dapat memberi tampilan masalah kehidupan sehari-hari dan disertai dengan video pemaparan masalah sehingga seseorang dapat melakukan observasi secara tidak langsung. Sedangkan Sadirman (2010) menyatakan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu atau komunikasi dalam pembelajaran, tetapi sebagai sumber dalam belajar. Media pembelajaran tidak hanya diperlukan sebagai pendamping metode atau strategi dalam pembelajaran saja tetapi juga untuk membangun pikiran siswa untuk aktif serta kreatif dalam menemukan pengetahuan yang baru bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran yang inovatif adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Sukardi, 2011). Salah satu model yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan adalah model pembelajaran *quantum learning*. Menurut Ahsin (2016) *quantum learning* merupakan strategi atau method pembelajaran yang membuat siswa menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar. *Quantum learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode di dalamnya sebagaimana yang dinyatakan oleh Porter & Hernacki (2003) bahwa *quantum learning* menggabungkan *suggestology*, teknik *accelerated learning*, dan *neurolinguistik program (NLP)*. *Suggestology* menerangkan bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil juga situasi belajar. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif diantaranya mendudukan siswa secara nyaman, memasang musik latar kelas, menggunakan poster-poster dan menyediakan guru-guru yang terlatih. *Accelerated learning* adalah mengubah kebiasaan dengan meningkatkan kecepatan (Bernardin & Russel, 2001). Adapun prinsip pada *quantum learning* yang digunakan yaitu prinsip TANDUR atau Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan (Sudarmaji & Vahlia, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Dengan Media *Square Board* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Empat”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *quantum learning*

dengan media *Square Board* terhadap hasil belajar siswa untuk pemecahan masalah bangun datar segi empat di sekolah SMP Muhammadiyah 2 Surabaya.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode *True Eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Design yang dilakukan yakni dengan membandingkan kelompok yang diberikan perlakuan (Pembelajaran menggunakan media *Square Board*) dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan, melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 sebanyak 2 kelas, yaitu kelas VII-B dan VII-D. Sampel diambil satu dari dua kelas yang ada. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan persetujuan guru matematika. Sehingga terpilih sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-D dengan jumlah siswa 26 siswa. Ada dua variabel dalam penelitian ini yakni variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *quantum learning* dengan media *square board* sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal *pretest/posttest*, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta angket respon siswa. Prosedur penelitian dilakukan dengan tiga tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Teknik analisis data uji coba instrumen meliputi uji validitas dan reliabilitas, sedangkan teknik analisis data hasil tes menggunakan uji *t*. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas dengan taraf signifikansi 5%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Square Board* pada kelas eksperimen dengan yang belajar menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Square Board* pada kelas kontrol.

Penelitian diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pada kelas VII-E (kelas uji coba) di sekolah SMP Muhammadiyah 2 Surabaya dengan jumlah siswa 30 orang. Proses uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 02 April 2018. Hasil uji validitas soal *pretest/posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Validitas Soal

Nomor soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan	Kriteria
Soal 1	0,602	0,463	Valid	Tinggi
Soal 2	0,953	0,463	Valid	Sangat Tinggi
Soal 3	0,644	0,463	Valid	Tinggi
Soal 4	0,909	0,463	Valid	Sangat Tinggi
Soal 5	0.846	0,463	Valid	Sangat Tinggi

16  
Proses penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Surabaya pada kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 orang dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 orang. Pada kelas VII-D (kelas eksperimen) dan kelas VII-B (kelas kontrol) dilakukan tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran, ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar awal siswa. Setelah diberikan *Pretest* kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media *square board* dengan model pembelajaran *quantum learning* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media *square board* dengan model pembelajaran *quantum learning*. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pada tiap kelas. Setelah itu kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa. Soal *pretest/posttest* dilakukan dengan menggunakan soal bentuk uraian masing-masing sebanyak 5 butir soal dengan harapan nilai maksimal yang didapat adalah 100.

Tahap akhir penelitian dilakukan analisis terhadap data hasil belajar matematika siswa. Sebelum dianalisis akan diadakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data telah memenuhi syarat untuk melakukan pengujian hipotesis.

Hasil *pretest* dengan uji normalitas dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh bahwa pada kelas eksperimen  $Ks_{tabel} = 0,259 \geq Ks_{hitung} = 0,133$  dan pada kelas kontrol karena  $Ks_{tabel} = 0,259 \geq Ks_{hitung} = 0,143$ , maka  $H_0$  diterima. Ini berarti hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji homogenitas dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig) adalah 0,501 karena  $P\text{-value} > \alpha$  ( $0,501 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima. Ini berarti data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang homogen. Berdasarkan uji *t* dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil  $t_{tabel} = 2,008 \geq t_{hitung} = 1,785$ , maka  $H_0$  diterima. Ini berarti tidak terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil *posttest* dengan uji normalitas dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh bahwa pada kelas eksperimen  $Ks_{tabel} = 0,259 \geq Ks_{hitung} = 0,146$  dan pada kelas kontrol karena  $Ks_{tabel} = 0,259 \geq Ks_{hitung} = 0,155$ , maka  $H_0$  diterima. Ini berarti hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji homogenitas dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig) adalah 0,204 karena  $P\text{-value} > \alpha$  ( $0,204 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima. Ini berarti data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang homogen. Berdasarkan uji *t* dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil  $t_{tabel} = 2,008 < t_{hitung} = 3,547$ , maka  $H_0$  ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada taraf kepercayaan 95% rentang selisih rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dari 4,662 sampai 16,867.

Selama pembelajaran berlangsung juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh pengamat setiap 5 menit sekali. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan terhadap 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa dan

setiap kelompok diamati oleh satu orang pengamat. Hasil analisis data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 1 dan 2

No	Aktivitas Siswa	Penggunaan Media	Pertemuan Ke-		Total
			1	2	
1.	Mendengarkan dan mengamati guru saat menjelaskan	-	19%	21%	20%
2.	Melakukan tanya jawab dengan guru	√	20%	20%	20%
3.	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain	√	15%	16%	16%
4.	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan	√	33%	32%	33%
5.	Mempresentasikan hasil kelompok	√	18%	15%	17%
6.	Menanggapi atau mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok	-	23%	26%	25%
7.	Perilaku tidak relevan dengan KBM	-	2%	2%	2%

Berdasarkan analisis data aktivitas siswa di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa yang paling dominan terjadi adalah aktivitas siswa “Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan” dengan presentase sebesar 33%,. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media *square board* dapat menjadikan siswa aktif selama proses pembelajaran.

Pada proses penelitian ini juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru. Aktivitas guru yang diamati selama proses pembelajaran telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan aktivitas guru diamati oleh peneliti. Pengamatan aktivitas guru hanya dilakukan pada kelas eksperimen. Hasil pengamatan skor aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Aktivitas	Pertemuan		Rata-Rata
	1	2	
<b>Pendahuluan</b>	3,4	3,6	3,5
<b>Inti</b>	3,5	3,6	3,6
<b>Penutup</b>	3,3	3,7	3,5
<b>Pengelolaan Waktu</b>	3	3	3
<b>Suasana kelas</b>	4	4	4
<b>Total Rata-Rata</b>			<b>3,5</b>

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media *square board* mendapat skor rata-rata 3,5 dengan kriteria sangat baik.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *square board* dengan model pembelajaran *quantum learning*, siswa dimintai untuk mengisi angket respon siswa. Angket respon ini digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media *square board*. Hasil rekapitulasi angket respon dapat dilihat pada tabel di bawah ini.:

**Tabel 4.** Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran matematika dengan media <i>square board</i> membuat saya senang terhadap pembelajaran matematika.	14 (54%)	10 (38%)	2 (8%)	0 -
2.	Pembelajaran matematika dengan media <i>square board</i> memudahkan saya untuk memahami materi.	16 (62%)	10 (38%)	0 -	0 -
3.	Belajar matematika menggunakan media <i>square board</i> membuat materi mudah diingat.	7 (27%)	18 (69%)	1 (4%)	0 -
4.	Saya lebih senang pembelajaran matematika dengan media <i>square board</i> karena saya dapat diskusi dengan baik bersama teman dan guru.	17 (65%)	6 (23%)	3 (12%)	0 -
5.	Belajar matematika menggunakan media <i>square board</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar.	12 (46%)	11 (42%)	3 (12%)	0 -
6.	Media <i>math circle</i> membuat pelajaran matematika lebih menarik untuk dipelajari.	15 (58%)	11 (42%)	0 -	0 -
<b>Rata-Rata</b>		<b>52%</b>	<b>42%</b>	<b>6%</b>	<b>0%</b>

Pernyataan dalam angket respon siswa ini terbagi menjadi 2 kategori yaitu respon positif dan respon negatif. Kategori respon positif didapatkan jika persentase siswa menjawab sangat setuju (SS) dan setuju (S) lebih besar dari pada persentase siswa menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS), sebaliknya kategori respon negatif didapat jika persentase siswa menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju lebih besar dari pada persentase siswa menjawab sangat setuju (SS) dan setuju (S).

Berdasarkan hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media *square board* adalah menarik dan dapat disukai oleh siswa.

Perhitungan persentase ketercapaian hasil belajar siswa secara klasikal dengan melihat hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang telah didapatkan. Pengolahan data ketuntasan hasil belajar siswa dilakukan dengan bantuan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Ketercapaian Klasikal} &= \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\% \\
 &= \frac{15 \text{ siswa}}{26 \text{ siswa}} \times 100\% \\
 &= 57\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas terlihat bahwa nilai siswa yang tuntas yaitu sebanyak 15 siswa dengan total keseluruhan siswa sebanyak 26 siswa, maka didapatkan nilai persentase klasikal ketuntasan hasil belajar siswa 57%. Karna persentase ketercapaian klasikal <70% dengan demikian dikatakan bahwa hasil belajar siswa tidak tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi segiempat dengan menggunakan media *square board* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji t, diperoleh *posttest* dengan hasil  $t_{tabel} = 2,008 < t_{hitung} = 3,547$  maka  $H_0$  ditolak sehingga didapatkan hasil rata-rata nilai tes akhir pada kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata nilai tes akhir pada kelas control. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan media *square board* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas memperoleh rata-rata keseluruhan 3,5. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas memperoleh kategori sangat baik atau positif. Dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan media *square board* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada RPP selama dua kali pertemuan dikatakan efektif.
3. Berdasarkan analisis data aktivitas siswa selama pembelajaran, dengan menggunakan media *square board* dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berpengaruh positif. Dengan ketentuan aktivitas siswa yang dominan dilakukan adalah aktivitas siswa “berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan” dengan persentase 33%, dan aktivitas siswa yang paling minim dilakukan adalah aktivitas siswa “membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain” dengan persentase 16%.
4. Hasil analisis angket respon siswa diperoleh untuk keseluruhan pertanyaan  $\geq 90$  siswa merespon positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan media *square board*. Berdasarkan hasil persentase yang telah diperoleh disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media *square board* adalah menarik dan disukai oleh siswa.
5. Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh 57%. Hal tersebut menunjukkan persentase klasikal <70% atau dikatakan bahwa hasil belajar siswa tidak tuntas. Ini terjadi bisa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penyampaian guru yang kurang jelas, perangkat dan instrument pembelajaran kurang sempurna, siswa dalam mengerjakan soal-soal kurang teliti, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. P., Wahyudi, & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *Must: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 4(1), 95–107. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2>
- Ahsin, M. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan

- Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Quantum Learning. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(2), 158–171. <https://Jurnal.Umk.Ac.Id/Index.Php/Re/Article/View/607/620>
- Bernardin, H. J., & Russel. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Kaifa.
- Djamarah, Yaiful B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Hamzah, A., & Muhlisriarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo.
- Khoiri, N., Sa'adah, N., & Saefan, J. (2017). Mengajarkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(2), 109–114. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v8i2.1628>
- Porter, D., & Hernacki, B. (2003). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Kaifa.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Revisi*. Raja Grafindo Persada.
- Sadirman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Sudarman, S. W., & Vahlia, I. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 275–282. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/42/36>
- Sukardi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–11. [http://119.252.161.254/E-Journal/Index.Php/Jurnal\\_Ipa/Article/View/1105](http://119.252.161.254/E-Journal/Index.Php/Jurnal_Ipa/Article/View/1105)

## b.3.2 Cek Plagiasi Artikel Jurnal Nasional tidak Terakreditasi

### ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to Universitas Muria Kudus 2%  
Student Paper
- 2** Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik  
Bangka Belitung 2%  
Student Paper
- 3** Nurbayenti Nurbayenti. "Peningkatan Aktivitas  
dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam  
Pembelajaran PKn dengan Model Arias di SD  
Negeri 18 Batang Anai", JRTI (Jurnal Riset  
Tindakan Indonesia), 2018 2%  
Publication
- 4** Deivy Adityas Kurniawati. "PEMBELAJARAN  
MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT  
DENGAN MEDIA ENKLUK (ENKLEK ULAR  
TANGGA) PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA", JURNAL MATHEMATIC  
PAEDAGOGIC, 2019 1%  
Publication
- 5** Endah Hendarwati. "Pengaruh Pemanfaatan  
Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui 1%

Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN I Sribit Delanggu Pada Pelajaran IPS", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2013

Publication

---

6

Ni Luh Putu Suratna Dewi. "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Virus dengan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Media Audio Visual", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020

Publication

---

7

Khidayatul Aulia, Rusdi Rusdi, Dewi Herawaty. "MODEL PEMBELAJARAN ARIAS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VII B SMP NEGERI 01 TALANG EMPAT", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2017

Publication

---

8

Haryani Oktricia, Ariefa Primair Yani, Irwandi Ansori. "PENGARUH PENERAPAN LKPD IDENTIFIKASI JENIS-JENIS BAMBU TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2019

Publication

---

9

Fransiska Riska, Didin Syafruddin, Yasinta Lisa.

1%

1%

1%

1%

"PENGARUH METODE GUIDED NOTE TAKING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA", JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

---

10

Farida Utami, Chusnal Ainy, Himmatul Mursyidah. "Efektivitas penerapan model pembelajaran creative problem solving (cps) terhadap hasil belajar siswa pada materi luas permukaan bangun ruang sisi datar", Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 2019

Publication

---

11

Yosni Yorini Yusriani, Izlan SENTRYO, Muhammad Yasin. "PERBEDAAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANTARA MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG KELAS IV SDN 95 KENDARI", Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020

Publication

---

12

Febrianty Shintya, Lisnawati Rusmin, La Ode Safiun Arihi. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED

1%

1%

1%

LEARNING TEHADAP PEMAHAMAN KONSEP  
SISWA PADA TEMA 7 INDAHNYA  
KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SDN  
26 KENDARI", Jurnal Ilmiah Pembelajaran  
Sekolah Dasar, 2020

Publication

---

13

Riski Nur Istiqomah Dinnullah. "Perbedaan model problem based learning dan discovery-inquiry ditinjau dari hasil belajar matematika siswa", Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2019

Publication

---

14

Novita Yulanda Sari, Didin Syafruddin, Florentina Rahayu Esti Wahyuni. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA", JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

---

15

Atiqhotul Maula Al Farichah, Irwani Zawawi. DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2018

Publication

---

16

Submitted to Lambung Mangkurat University

Student Paper

---

17

Submitted to Syiah Kuala University

---

Exclude quotes      Off  
Exclude bibliography      Off

Exclude matches      Off