

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Dekti Harfiana¹, Karim², dan Asdini Sari³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin
e-mail: harfianadektii@gmail.com

²Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin
e-mail: karim_fkip@ulm.ac.id

³Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin
e-mail: asdini.sari@ulm.ac.id

Abstrak—Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, karena dengan adanya motivasi yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula. Untuk mata pelajaran matematika, sebagian besar siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran ini. Hal ini didukung dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 33 Banjarmasin yang menyatakan bahwa siswa pada umumnya kurang tertarik dan antusias dalam belajar matematika. Akibatnya, hasil belajar matematika mereka sebagian besar selalu berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Untuk mengatasi masalah ini, maka seorang guru matematika perlu melakukan inovasi dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *quantum learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode *quasi ekperiment* dengan model *nonequivalent group posttest only design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin. Adapun sampel yang ambil kelas VIII B dan VIII E dengan teknik *purposive sampling*. Untuk pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah berupa tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan model pembelajaran langsung secara berturut-turut berada pada kategori tinggi dan kategori sedang, (2) hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan model pembelajaran langsung secara berturut-turut berada pada kategori baik dan kategori kurang, dan (3) model pembelajaran *quantum learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMP.

Kata kunci: *motivasi, hasil belajar, Quantum Learning*

I. PENDAHULUAN

Salah satu aktivitas yang selalu dilakukan oleh setiap individu adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses yang mampu membuat perubahan pada setiap individu termasuk siswa. Perubahan yang biasanya terjadi setelah seseorang belajar adalah mendapatkan informasi yang awalnya kurang tahu atau bahkan tidak tahu sama sekali menjadi tahu sertadapat melakukan sesuatu yang awalnya belum bisa atau tidak bisa sama sekali menjadi bisa. Belajar tidak hanya dilakukan di sekolah, karena belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun yang muncul berdasarkan keinginan sendiri. Istilah belajar muncul dalam berbagai bentuk, seperti membaca, menulis, menghafal, mengingat, hingga meniru. Dalam hal ini, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Dalam prosesnya, belajar terjadi karena adanya dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga individu yang memiliki kesadaran akan pentingnya belajar memiliki cara bagaimana tujuan tersebut bisa tercapai dan motivasi untuk mencapainya. Tercapainya suatu tujuan tersebut akan terlihat

pada hasil belajar yang diperoleh. Motivasi juga mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 [1] menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Namun, hasil wawancara kepada guru mata pelajaran matematika juga menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran seperti malu bertanya apabila masih ada penjelasan yang kurang dimengerti, malu menjawab pertanyaan dari guru, serta masih malu dan ragu dalam menyampaikan pendapat. Hasil wawancara kepada beberapa siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin khususnya kelas VIII menunjukkan bahwamereka kurang tertarik ketika belajar matematika. Kebanyakan mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, karena terlalu banyak rumus yang membuat pusing dan bosan dengan cara guru mengajar. Hal ini diakibatkan kurangnya semangat dan motivasi yang ditumbuhkan pada diri siswa, padahal proses pembelajaran akan dapat berjalan maksimal apabila guru mampu memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa untuk lebih semangat, disiplin, tanggung jawab, dan keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran serta berhasil mencapai kompetensi tertentu.

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru biasanya menggunakan pembelajaran langsung yang hanya berpusat pada guru serta kurikulum yang dipakai dalam pembelajaran masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di mana siswa yang kurang memiliki motivasi atau bahkan tidak memiliki motivasi belajar kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa berdasarkan Penilaian Tengah Semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 dengan nilai rata-rata 52,05 yang masih termasuk kategori kurang, dan masih belum mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM) yang berlaku di sekolah, yaitu 75.

Untuk membuat proses pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, keterlibatan, dan keaktifan siswa yang tinggi, maka harus adanya upaya dari guru untuk memelihara agar siswa senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Oleh sebab itu, peran guru sangat penting untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu membuat siswa termotivasi yaitu model pembelajaran *Quantum Learning*. DePorter [2] mengemukakan kerangka rancangan belajar pada *quantum learning* dikenal dengan istilah TANDUR, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Pada tahap tumbuhkan, di awal pembelajaran guru sudah menumbuhkan motivasi dengan memberikan semangat dalam belajar dengan meningkatkan partisipasi individu, dan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa diminta dan terdorong untuk mengingat kembali pelajaran yang lalu, memahami apa manfaatnya dari pembelajaran tersebut, serta memasangkan musik klasik yang mampu menambah konsentrasi dalam belajar. Ketika siswa sudah memiliki motivasi dalam belajar pada tahap selanjutnya pun siswa akan tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sampai pada tahap akhir, yaitu rayakan siswa akan merasa senang karena telah diberikan respons atau umpan balik yang positif oleh guru yang mampu menguatkan semangat dan motivasi yang sudah tertanam dalam diri siswa.

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan dengan model pembelajaran langsung, (2) mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan dengan model pembelajaran langsung, dan (3) menganalisis pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin tahun pelajaran 2017/2018.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental*, dimana kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [3].

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Group Posttest Only Design*. Dalam design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dalam penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih berdasarkan Penilaian Tengah Semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Kemudian diadakan pengisian angket motivasi belajar matematika siswa dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk diambil kesimpulan tentang bagaimana motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 202 orang yang tersebar ke dalam enam kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Dalam penelitian ini peneliti bersama guru mata pelajaran mempertimbangkan pemilihan dua kelas yang memungkinkan untuk dijadikan sampel penelitian yaitu kelas VIII B dan kelas VIII E. Dimana sampel tersebut harus berdistribusi normal serta tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua kelas yang dipilih.

C. Instrumen Penelitian

1. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama [4]. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket dan soal evaluasi akhir.

a. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa yang berbentuk *checklist* dengan skala *likert*. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan memperhatikan hal, sebagai berikut:

- 1) Penyusunan kisi-kisi sesuai dengan indikator yang akan diteliti, yaitu motivasi belajar matematika siswa.
- 2) Bersumber pada buku yang relevan berkaitan dengan variabel yang akan diukur.
- 3) Dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran matematika di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.
- 4) Divalidasi secara isi dan konstruk oleh validator ahli, yaitu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi, M.Pd selaku dosen Program Studi Bimbingan Konseling FKIP ULM.
- 5) Diuji cobakan kepada satu kelas yang berjumlah 34 orang pada sekolah penelitian yang bukan merupakan kelas penelitian.
- 6) Divalidasi secara konstruk menggunakan bantuan SPSS 21.
- 7) Direalibitasi dengan teknik *alpha cronbach* menggunakan bantuan SPSS 21.

Jawaban setiap butir instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Penggunaan skala *likert* pada angket ini menggunakan model empat pilihan atau skala empat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setelah angket diuji cobakan dilakukan uji validitas dan reliabilitas, item yang berjumlah 30 berkurang menjadi 24 item.

b. Soal Evaluasi Akhir

Soal evaluasi akhir yang digunakan berbentuk uraian untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. Soal evaluasi akhir disusun dengan memperhatikan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Penyusunan kisi-kisi tes disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu KTSP.
- 2) Bersumber pada buku-buku pelajaran matematika yang digunakan di sekolah tempat penelitian dilaksanakan dan buku-buku lain yang relevan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.
- 3) Dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran matematika di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.
- 4) Divalidasi secara isi dan konstruk oleh 2 orang validator ahli, yaitu Rahmita Noorbaiti, M.Pd dan Juhairiah, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM.
- 5) Divalidasi secara empirik kepada 3 siswa yang memiliki prestasi hasil belajar matematika yang tinggi di sekolah tempat penelitian.

2. Kriteria Pemberian Skor pada Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket berbentuk *checklist* dengan skala *likert* dan soal evaluasi akhir berbentuk uraian yang terdiri dari empat butir soal yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Angket

Untuk menghitung skor yang digunakan untuk angket motivasi belajar matematika siswa menggunakan skor kategori skala *likert*., Referensi [5] menyatakan jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4,3,2,1 untuk pernyataan positif dan 1,2,3,4. Perhitungan persentase motivasi belajar matematika siswa pada akhir pembelajaran dilakukan untuk menyatakan perkembangan motivasi belajar matematika siswa secara klasikal digunakan rumus persentase [6], yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = banyaknya individu (jumlah frekuensi)

Kemudian untuk mengetahui kategori motivasi belajar matematika siswa dapat diinterpretasikan berdasarkan Tabel 1 [7].

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Nilai Motivasi Belajar

Nilai	Kategori Motivasi
0 % - 20 %	Sangat Rendah
21 % - 40 %	Rendah
41 % - 60 %	Sedang
61 % - 80 %	Tinggi
81 % - 100 %	Sangat Tinggi

b. Soal Evaluasi Akhir

Soal evaluasi akhir ini diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Berdasarkan referensi [8] perhitungan skor yang secara adil kepada siswa berdasarkan kemampuannya masing-masing dalam menjawab soal-soal yang berbeda tingkat kesukarannya. Karena kurang adil apabila siswa yang mampu menjawab soal yang sukar diberi skor yang sama dengan siswa yang hanya mampu menjawab soal yang mudah saja. Adapun skor hasil belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perhitungan Skor Hasil Belajar

Tingkat Kesukaran	Jawaban	Skor
Mudah	Benar	3
Sedang	Benar	4
Sukar	Benar	5
Jumlah		12

Untuk menghitung nilai akhir adalah dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100, atau dengan rumus [9]:

$$NA = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan, NA adalah nilai akhir.

Nilai akhir yang diperoleh siswa kemudian dikategorikan menggunakan kriteria pengelompokan hasil belajar [10] pada Tabel 3.

Tabel 3. Kualifikasi Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Nilai Rata-Rata	Kategori
88 – 100	Sangat baik
74 – 87	Baik
60 – 73	Cukup
60	Kurang

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. Uji t digunakan apabila data berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, uji beda yang digunakan

pada uji t adalah *equal variances assumed*. Dan apabila data tersebut normal tetapi tidak homogen, uji t yang digunakan adalah *equal variances not assumed* [11].

Uji t digunakan untuk membandingkan apakah kedua data motivasi dan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model *quantum learning* dan model pembelajaran langsung tersebut sama atau berbeda. Uji t yang dipakai adalah uji t dua sampel, yaitu dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hipotesis dalam uraian kalimat:

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

H_a : Ada perbedaan nilai rata-rata antara motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Atau dengan:

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

H_a : Ada perbedaan nilai rata-rata antara hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Dalam perhitungan hasil penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS 21 yaitu uji t (t-test) pada *Independent Sample Test*. Kriteria dalam pengambilan keputusan jika nilai signifikan pada uji t (Sig. (2-tailed)) > 0,05 maka H_0 diterima dan sebaliknya jika nilai signifikan pada uji t (Sig. (2-tailed)) \leq 0,05 maka H_0 ditolak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 14 kali pertemuan, dengan 6 kali pertemuan peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dikelas VIII B, 6 kali pertemuan dengan model pembelajaran langsung dikelas VIII E, 1 pertemuan untuk pelaksanaan tes evaluasi akhir dikelas VIII B dan 1 pertemuan untuk tes evaluasi akhir dikelas VIII E.

Kegiatan pembelajaran pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning*, siswa diminta belajar secara berkelompok dengan pembagian kelompok yang sudah ditentukan oleh guru secara heterogen dan kelompok tersebut bersifat tetap setiap kali pertemuan. Adapun proses pembelajarannya menggunakan langkah-langkah yang sesuai dari model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran *quantum learning* dengan sintak yang sering disebut dengan istilah TANDUR, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Dengan sintak yang ada pada model pembelajaran *quantum learning*, proses pembelajaran tidak berpusat pada guru, karena model pembelajaran *quantum learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, potensi diri, kemampuan berpikir, motivasi yang diyakini dapat berkembang secara optimal. Sehingga siswa yang semangat dan termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran akan mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap siswa sesuai dengan prinsip *quantum learning* yang berbunyi bahwa sugesti dapat dan pasti memengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif atau negatif [12].

Data motivasi belajar matematika siswa didapat dari pengisian angket motivasi belajar dengan angket skala yang pemberian skor berdasarkan pernyataan-pernyataan yang tersedia. Pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pengisian angket motivasi dengan nilai terendah adalah 57,29 dan nilai tertinggi adalah 86,46. Sedangkan pengisian angket motivasi pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung dengan nilai terendah adalah 44,79 dan nilai tertinggi adalah 80,21. Berdasarkan nilai rata-rata pengisian angket pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* adalah 77,08 dan nilai rata-rata pengisian angket pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung adalah 59,94.

Dengan jumlah siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* yaitu 33 siswa, sebanyak 9,10% atau 3 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah, sebanyak 48,48% atau 16 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi, dan

sebanyak 42,42% atau 14 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan pada jumlah siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung yaitu 35 siswa, sebanyak 60% atau 21 siswa memiliki motivasi belajar yang sedang dan sebanyak 40% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen termasuk kategori tinggi, dan motivasi belajar pada kelas kontrol termasuk kategori sedang.

Dalam hal ini, pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *quantum learning* mempunyai motivasi belajar matematika siswa yang berbeda dan lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran langsung. Dikarenakan pada model pembelajaran *quantum learning* dengan teknik-teknik yang dikembangkan oleh DePorter dimana sasaran akhirnya ditujukan untuk membantu para siswa menjadi responsif dan bergairah dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang nyata dalam belajar [13]. Dalam proses pembelajaran, guru memotivasi siswa agar memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda telah belajar, dan kesalahan atau kegagalan bukan tanda tak mampu dan akhir segalanya.

Sedangkan hasil belajar matematika yang diperoleh dari nilai tes evaluasi akhir pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 96,67, sedangkan nilai tes evaluasi akhir pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung dengan nilai terendah adalah 23,33 dan nilai tertinggi adalah 86,67. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* adalah 77,10 dimana sudah memenuhi nilai KBM di sekolah yaitu 75, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung adalah 51,09 dan rata-rata nilai tersebut belum memenuhi nilai KBM dari sekolah.

Dengan jumlah siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* yaitu 33 siswa, terdapat 21 siswa dengan nilai yang memenuhi nilai KBM dan 12 siswa dengan nilai yang belum memenuhi nilai KBM. Sedangkan jumlah siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung yaitu 35 siswa, hanya 4 siswa yang nilainya memenuhi nilai KBM sedangkan 31 siswa yang lainnya belum memenuhi nilai KBM yang berlaku di sekolah. Dengan penggabungan sugestologi pemercepatan belajar, belajar berdasarkan pengalaman yang ada pada model pembelajaran *quantum learning* membuat siswa lebih mudah dalam menerima pelajaran dengan kecepatan yang mengesankan.

Berdasarkan uji analisis beda yang dilakukan pada data motivasi dan hasil belajar matematika siswa dapat diketahui bahwa nilai pada motivasi belajar kedua data antara kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung dengan uji beda yaitu uji t menggunakan *equal variances assumed* diperoleh output SPSS kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yang berarti ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung. Demikian pula, berdasarkan analisis yang dilakukan data hasil belajar matematika siswa dengan uji beda yaitu uji t menggunakan *equal variances not assumed* diperoleh output SPSS kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yang berarti ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar matematika pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbeda dengan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini disebabkan karena perbedaan perlakuan yang diberikan pada kedua kelas tersebut. Dimana kelas yang pembelajarannya model pembelajaran *quantum learning* lebih bersifat konstruktif namun juga menekankan pentingnya penerapan lingkungan belajar efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Jika siswa tersebut mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu maka akan membuat loncatan prestasi yang tak bisa terduga sebelumnya [14]. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *quantum learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.

IV. Simpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan model pembelajaran langsung secara berturut-turut berada pada kategori tinggi dan kategori kurang.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dan model pembelajaran langsung secara berturut-turut berada pada kategori baik dan kategori kurang.
3. Model pembelajaran *quantum learning* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin tahun pelajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, agar lebih semangat dan lebihberpartisipasi aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
2. Bagi guru, hendaknya dapat menggunakan berbagai strategi, metode, pendekatan atau model pembelajaran, misalnya model pembelajaran *quantum learning* agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus kepada guru.
3. Bagi sekolah, hendaknya dapat mendorong dan memfasilitasi guru untuk menggunakan berbagai strategi, metode, pendekatan atau model pembelajaran, misalnya model pembelajaran *quantum learning* agar motivasi dan hasil belajar siswa lebih baik lagi.
4. Bagi peneliti lainnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan masukan untuk melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pada materi lain atau dengan tinjauan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Warno. (2015). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Simetri Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Edu Math*, hlm 126 - 133.
- [2] Sumantri, M. S. (2016). Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: Rajawali Pres.
- [3] Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [4] Siregar, S. (2015). Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Widoyoko, S. E. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [6] Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Warso, A. W. (2014). Proses Pembelajaran & Penilaiannya di SD/ MI/ SMP/ Mts/ SMA/ MA/ SMK Sesuai Kurikulum 2013. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- [10] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat.
- [11] Kadir. (2015). *Statistika Terapan: Konsep, Cobtoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/LISREL dalam Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [12] DePorter, B., & Hernacki, M. (2001). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*(Alwiyah Abdurrahman, Penerjemah). Bandung: Kaifa Pustaka.
- [13] Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [14] Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.