

***Effectively Huitt Learning Model with Question Media Card and PQ4R learning model with Flip Box Maker media In Result of Bekl Logic Mathematic in Student Class X Public Senior High Scholl 1 Semarang***

**Sri Kadarwati – Suparman - Nurmawati**

Universitas Terbuka UPPBJ Semarang

email: [srikadarwati@ut.ac.id](mailto:srikadarwati@ut.ac.id) - [Suparman@ut.ac.id](mailto:Suparman@ut.ac.id) - [nurmawati@ut.ac.id](mailto:nurmawati@ut.ac.id)

***Abstract***

*Mathematic always consider difficult subject from elementary, junior, until senior high school students, this happen because mathematic consider connected with abstract objects, because of that mathematics teacher should have great understanding within subject, able to choose great strategy learning, also able to use learning model that can improve student motivation in learning and student will become active in learning. With all those consideration can be used to improve students learning progress.*

*In fact show that learning progress mathematic on Logic material class X in public senior high school I Semarang teacher still dominated. Students look passive – only receive material that teacher given. Also teacher not using learning media, not yet used strategy and method which can stimulate students then understanding of the material still below expectation. To handle passivity within lack of understanding students in logic material class X Huitt learning model with Question Card media and PQ4R learning model with Flip Box Maker Media. Through this two learning model will be supervise a student's effectiveness so can improves the result of students learning.*

*This research used experimental kinds with two classes as experiment and one class as control class, as populated in this research is entire students of class X which consider from eight classes, and continue randomly chosen three classes. One class as experiment I which applied Huitt learning model with Question Card Media, another class as experiment class II which applied PQ4R learning Flip Box Maker media, the rest of the class as a control class. Data processing is use statistic (Normality test, Homogenates test, and ANOVA test).*

*Point of this research is to: 1) to get that there is differences in mathematic learning which students applied Huitt learning model with Question card media, PQ4R learning model with Flip Box Maker Media, and Ekospositori learning model on material discussion mathematic logic curriculum 2014/2015.*

*From this research shows there is differences students result in learning mathematic which applied Huitt learning model with question card media, PQ4R learning media with Flip Box Maker media, and Ekospositori learning model, learning more effective and there is differences in students learning Mathematic Logic curriculum 2014/2015.*

**Keyword:** *Huitt Learning, PQ4R, Question Card, Flip Box Maker.*

## PENDAHULUAN

Logika matematika adalah cabang logika dan matematika yang mengandung kajian matematika logika dan aplikasi kajian ini pada bidang lain diluar matematika. Logika matematika merupakan materi yang sangat penting dalam memahami teori matematika serta dalam menarik suatu kesimpulan dari premis-premis yang ada. Mengingat logika matematika itu mempunyai peran yang sangat penting dalam pemahaman serta penarikan suatu kesimpulan, maka logika matematika haruslah disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Kurnianingsih (2004:143) logika matematika merupakan kemampuan atau keahlian mengambil kesimpulan dengan “benar atau salah”. Logika matematika memberikan dasar bagi sebuah pengambilan kesimpulan, dan sebagai dasar dia dapat digunakan dalam banyak aspek kehidupan.

Penarikan kesimpulan dalam logika matematika menggunakan oprasi logika matematika yang meliputi: 1) pernyataan yaitu kalimat yang mempunyai nilai benar atau salah, tetapi tidak keduanya, 2) kalimat terbuka, yaitu merupakan pernyataan yang kebenarannya belum pasti, kalimat tertutup yaitu merupakan pernyataan yang nilai kebenarannya sudah pasti, 3) ingkaran atau negasi suatu

pernyataan adalah pernyataan yang diberi ingkaran.

Pembelajaran yang menyenangkan serta yang mudah dipahami oleh siswa merupakan hal yang sangat kita harapkan, sebagai guru yang profesional pasti mendambakan kesuksesan serta keberhasilan para peserta didiknya. Adapun keberhasilan yang didambakan oleh seorang guru yaitu dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai yang tinggi dari para didiknya. Pembelajaran yang menyenangkan itu belum terjadi di SMA Negeri I Semarang, khususnya pada saat pembelajaran logika matematika. Materi logika matematika merupakan materi yang diajarkan pada peserta kelas X semester 2. Materi tersebut menuntut peserta agar dapat memahami konsep tentang logika matematika.

Praktek pembelajaran matematika khususnya materi logika matematika yang selama ini yaitu suasana pembelajaran cenderung kaku, karena komunikasi lebih banyak didominasi oleh guru dan peserta tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu metode yang dipergunakan guru monoton dan cenderung ceramah. Suasana yang demikian mengakibatkan pemahaman peserta didik tentang logika matematika rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan peneliti di kelas X SMA Negeri I Semarang yang nilai hasil

evaluasi formatif logika matematika baru mencapai tingkat ketuntasan 53 %.

Melihat kenyataan tersebut sudah sepantasnyalah guru mencari cara pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pembelajaran tentang logika matematika. Pengembangan logika matematika bagi peserta didik dilakukan dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* ini digunakan pada pembelajaran tuntas dimana guru melatih ingatan maupun kemampuan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat dikembangkan sebelum guru menjelaskan materi kepada peserta didik. Sedangkan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan gambaran materi kepada peserta didik berupa Lembar Kerja Siswa seperti buku online sehingga peserta didik dapat mempelajari dan memahaminya baik secara individu maupun kelompok.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan agar tercapai tujuan pembelajaran, yaitu guna meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang logika matematika, yaitu *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran

*PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Hal ini dimaksudkan agar kendala yang selama ini ada di SMA Negeri I Semarang pada saat pembelajaran logika matematika bisa teratasi.

Merujuk pada uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran matematika khususnya pembelajaran logika matematika yang menerapkan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri I Semarang. Secara rinci permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card*, model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014?
- b. Apakah hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* lebih baik daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014?

- c. Apakah hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* lebih baik daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014?
- d. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dengan siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014?

Untuk memfokuskan arah penelitian ini, peneliti membatasi cakupan permasalahan pada hal-hal berikut ini:

1. Subyek penelitian adalah siswa SMA Negeri I Semarang semester 2 tahun pelajaran 2014/2015.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada logika matematika.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card*, model pembelajaran

*PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.

2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* lebih baik atau tidak daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* lebih baik atau tidak daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.
4. Untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dengan siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.

Untuk mencapai tujuan tersebut dalam pembelajaran matematika khususnya materi Logika Matematika di SMA Negeri I Semarang diterapkanlah model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dengan harapan pembelajaran tentang Logika Matematika di SMA Negeri I Semarang akan lebih berhasil serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Huitt* merupakan model pembelajaran dimana guru mengetes kemampuan dan pengetahuan siswa atau peserta didik sebelum guru menjelaskan materi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara dalam menyampaikan ide atau gagasan atau pendapatnya sendiri. Dalam mengetes kemampuan dan pengetahuan siswa maka digunakanlah media *Question Card*, karena dengan *Question card* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan mengingat *Question Card* merupakan suatu permainan. Apabila dalam pembelajaran Logika Matematika digunakan media *Question Card*, maka siswa akan dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan akhirnya siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu model pembelajaran ini juga

menganut prinsip pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*) dimana siswa harus dapat menguasai sikap (*attitude*), ilmu pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skills*) (K.Smith, 2009:61).

Model pembelajaran berikutnya yang menjadi pemilihan peneliti yaitu model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Seperti namanya *PQ4R*, kegiatan ini diawali dengan ‘P’ yang berarti preview. Fokus preview adalah peserta didik menentukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Langkah berikutnya adalah ‘Q’ yang berarti question atau bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk dirinya sendiri yang meliputi pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana atau 5W 1H (*what, who, where, when, why, and how*) (Suprijono,2009:103). Selanjutnya peserta didik membaca atau ‘R’ yang berarti read secara detail dari bahan bacaan yang dipelajarinya. Pada tahap ini peserta didik diarahkan mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang telah dirumuskannya.

Selama membaca peserta didik harus melakukan refleksi atau ‘R’ berarti reflect. Selama membaca mereka tidak hanya cukup mengingat dan menghafal, namun mereka mencoba memahami apa yang sudah dibacanya. Caranya, (1) menghubungkan apa yang sudah

dibacanya dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya, (2) mengaitkan sub-sub topik di dalam teks dengan konsep-konsep, (3) mengaitkan hal yang dibacanya dengan kenyataan yang dihadapinya.

“R” yang berarti recite adalah langkah berikutnya. Pada tahap ini peserta didik diminta merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari (Suprijono,2009:104). Langkah terakhir adalah peserta didik diminta membuat rangkuman atau merumuskan inti sari dari bahan yang telah dibacanya. Langkah tersebut dinamakan “R” yang berarti review (Suprijono, 2009 : 105).

Penggunaan model pembelajaran *PQ4R* dalam mengajarkan materi Logika Matematika digunakanlah media *Flip Book Maker*, Menurut Adesanjaya (2011) *FlipBookMaker* merupakan salah satu perangkat pembelajaran matematika yang cukup penting dan diharapkan mampu membantu peserta didik menemukan serta mengembangkan konsep matematika, khususnya materi Logika Matematika.

*FlipBookMaker* merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan Rencana Pembelajaran (Hamdani, 2011:74).

*FlipBookMaker* ini sebaiknya dirancang oleh guru sesuai dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran, karena *Flip Book*

*Maker* dirancang untuk membimbing siswa dalam mempelajari topik. (Hamdani, 2011:75).

## METODOLOGI

Penelitian ini bersifat eksperimen, adapun alasan menggunakan pendekatan eksperimen dalam upaya memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian dan pencapaian tujuan penelitian. Perlakuan yang dilakukan terhadap variabel bebas (strategi pembelajaran) akan dilihat hasilnya pada variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri I Semarang semester genap tahun ajaran 2014/2015. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, yaitu dengan mengambil sampel peserta didik sebanyak tiga kelas secara acak dari populasi. Tiga kelas yang diambil yaitu kelas X E sebagai kelas eksperimen I, kelas X H sebagai kelas eksperimen II, dan kelas X G sebagai kelas kontrol.

Variabel penelitian ini adalah: keefektifan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card*, keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *PQ4R* dengan media *FlipBookMaker*, dan keefektifan Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional (Ekspositori)*, semua itu sebagai variabel bebas. Sedangkan variabel

terikatnya yaitu hasil belajar hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card*, hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran *PQ4R* dengan media *FlipBookMaker*, dan hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran *Konvensional (Ekspositori)*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) metode dokumentasi yaitu data dari catatan atau dokumen sekolah mengenai nama, jumlah siswa dan daftar nilai matematika semester ganjil, 2) metode tes yaitu tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan penelitian dimulai dengan langkah-langkah yang sesuai pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Dasar pertama adalah memilih kelas eksperimen yaitu kelas X E sebagai kelas eksperimen I, kelas X H sebagai kelas eksperimen II, dan sebagai kelas kontrol X G. Kegiatan penelitian dilakukan karena siswa ingin mendapatkan nilai yang lebih baik. Sedangkan guru selaku peneliti menyiapkan materi logika matematika sesuai dengan SK-KD dalam bentuk serangkaian soal sebagai uji coba.

Dari perhitungan instrumen yang didapat, validitas soal uji coba termasuk

valid, sedangkan reliabilitas soal dari tabel diketahui  $n = 10$ ,  $r_{tabel (95\%)} = 0,444$ . Hasil perhitungan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,795831975211 > 0,444$ , maka dikatakan instrumen reliabel dan tingkat reliabilitas termasuk kategori tinggi. Sedangkan untuk daya pembeda dihasilkan signifikan dengan  $t$  hitung yang didapat yaitu =  $1,93107208578$  dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% didapat  $1,86$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $1,93107208578 > 1,86$ ) sehingga daya pembeda butir soal yang digunakan untuk uji coba signifikan, kecuali no.7. Sehingga soal yang digunakan ada 8 butir soal, karena no. 7 dan no. 8 tidak valid dan no.7 tidak signifikan.

Sebelum dilakukan kegiatan penelitian lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan analisis data terkait kondisi awal sampel. Untuk keperluan analisis data kondisi awal, peneliti menggunakan data nilai ulangan semester satu sebagai data kemampuan awal siswa. Kemampuan awal siswa pada materi Logika Matematika sebelum diadakan kegiatan penelitian, nilainya rata-rata masih rendah. Dari 37 siswa, yang mendapatkan nilai 40 – 49 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 50 – 59 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 60 – 69 sebanyak 8 orang, yang mendapat nilai 70 – 79 sebanyak 19 orang

dan yang mendapat nilai 80 – 89 sebanyak 6 orang.

Realita perolehan nilai tersebut dikarenakan guru dalam mengajar tentang logika matematika masih menggunakan metode ceramah dan guru masih mendominasi pembelajaran. Atas dasar perolehan nilai yang masih belum memuaskan tersebut akhirnya dipilihlah model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Dengan digunakan kedua model pembelajaran tersebut diharapkan nilai logika matematika bagi SMA Negeri I Semarang dapat meningkat.

Pelaksanaan pembelajaran logika matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* diawali dengan guru mengetes kemampuan peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Adapun media yang digunakan dalam mengetes kemampuan peserta didik guru menggunakan *Question Card* atau kartu pertanyaan. Dalam hal ini guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi pembelajaran. Adapun pertanyaan yang diajukan guru ada di dalam kartu yang sudah disiapkan oleh guru, dari pertanyaan tersebut peserta didik menjawab dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab dilempar kepada peserta didik yang lain, begitu seterusnya sampai akhirnya semua pertanyaan yang ada

dalam kartu terjawab oleh peserta didik. Dari hasil jawaban peserta didik guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dibahas.

Model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dirasa lebih efektif dan berjalan lebih menyenangkan, karena semua peserta didik terlibat dalam pembelajaran dan bahkan pembelajaran identik dengan sebuah permainan. Walaupun identik dengan permainan tetapi materi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik, selain itu model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan meningkatnya motivasi peserta didik dampaknya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya tentang logika matematika di SMA Negeri I Semarang

Model pembelajaran yang berikutnya, yaitu model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker*. Sama halnya dengan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card*, model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* ini digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri I Semarang tentang logika matematika. *PQ4R* apabila dilihat dari susunan hurufnya terdiri dari Preview, Qustion, Reading, Reflec, Ricite, Review, maksudnya bahwa dalam pembelajaran

matematika khususnya materi logika matematika mengikuti langkah-langkah yang ada dalam *PQ4R*.

Adapun pelaksanaan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* yaitu pertama kali guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik, kemudian peserta didik diminta untuk menentukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bacaan atau peserta didik melakukan preview (P).

Langkah berikutnya adalah “Q” yang berarti question atau bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk dirinya sendiri yang meliputi pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana atau 5W 1H (*what, who, where, when, why, and how*) (Suprijono,2009:103). Misal pada saat itu materi yang dibahas tentang Konjungsi, pertama kali guru memberi bahan/materi tentang yaitu Konjungsi merupakan pernyataan yang menggunakan tanda hubung “dan”. Bila pernyataan majemuk tersebut memuat pernyataan p dan pernyataan q, maka konjungsinya p dan q, dinotasikan  $p \wedge q$ . Agar supaya peserta didik dapat memahami Konjungsi tersebut guru memberikan beberapa contoh pernyataan majemuk yang akhirnya dapat disimpulkan bahwa apabila terdapat dua pernyataan yang diberi tanda hubung “dan” maka itu disebut sebagai Konjungsi.

Dan agar supaya peserta didik makin mantap pemahamannya guru dapat meyakinkan peserta didik dengan menggunakan tabel kebenaran. Dari contoh yang sudah diberikan oleh guru, peserta didik diberi kesempatan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan tentang Konjungsi

Untuk dapat menjawab pertanyaan yang sudah dibuat, selanjutnya peserta didik membaca atau Reading (“R”). Kegiatan membaca yang dilakukan peserta didik yaitu membaca secara detail dari bahan/materi yang diberikan oleh guru guna mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat oleh peserta didik. Apabila peserta didik kesulitan mencari jawaban, dibantu oleh peserta didik lainnya atau guru.

Langkah selanjutnya yaitu *reflec* (“R”), yaitu selama membaca mereka tidak hanya cukup mengingat dan menghafal, namun mereka mencoba memahami apa yang sudah dibacanya. Yang dilakukan peserta didik selanjutnya yaitu melakukan *Recite* (“R”), yaitu merenung kembali tentang apa yang sudah dipahami. Dan yang terakhir yang dilakukan peserta didik yaitu membuat rangkuman atau intisari dari apa yang sedang dipelajari, dan kegiatan ini disebut sebagai *review*.

Media yang dipergunakan dalam penerapan model pembelajaran *PQ4R* yaitu *Flip Book Maker*, yaitu bahwa dalam

pelaksanaan pembelajaran guru membuat seperangkat pembelajaran merupakan yaitu merupakan salah satu perangkat pembelajaran matematika yang cukup penting dan diharapkan mampu membantu peserta didik menemukan serta mengembangkan konsep matematika, khususnya materi Logika Matematika.

Selama penelitian berlangsung, guru telah menggunakan kedua model pembelajaran tersebut, perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang logika matematika. Pembelajaran logika matematika dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali. Dengan perlakuan sebanyak tiga kali ini dimaksudkan untuk mengetahui perkembangan atau kemajuan yang dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran Logika Matematika.

Sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dilaksanakan di SMA Negeri I Semarang, perolehan nilai bagi kelas eksperimen diperoleh nilai sebagai berikut:

1. Perolehan nilai 50 – 59 sebanyak 2 orang.

Perolehan nilai 60 – 69 sebanyak 4 orang.

Perolehan nilai 70 – 79 sebanyak 21 orang.

Perolehan nilai 80 – 89 sebanyak 9 orang.

Perolehan nilai 90 – 99 sebanyak 2 orang

2. Setelah diterapkan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Perlakuan pertama hasilnya adalah:

Perolehan nilai 50 – 59 sebanyak 2 orang.

Perolehan nilai 60 – 69 sebanyak 5 orang.

Perolehan nilai 70 – 79 sebanyak 21 orang.

Perolehan nilai 80 – 89 sebanyak 9 orang.

Perolehan nilai 90 – 99 sebanyak 1 orang.

b. Perlakuan ke dua diperoleh hasil sebagai berikut:

Perolehan nilai 50 – 59 sebanyak 2 orang.

Perolehan nilai 60 – 69 sebanyak 5 orang.

Perolehan nilai 70 – 79 sebanyak 9 orang.

Perolehan nilai 80 – 89 sebanyak 18 orang.

Perolehan nilai 90 – 99 sebanyak 3 orang.

Perolehan nilai 100 sebanyak 1 orang.

c. Perlakuan ke tiga diperoleh hasil sebagai berikut:..

Perolehan nilai 70 – 79 sebanyak 11 orang.

Perolehan nilai 80 – 89 sebanyak 21 orang.

Perolehan nilai 90 – 99 sebanyak 5 orang.

Perolehan nilai 100 sebanyak 1 orang.

Berdasarkan perolehan nilai dari perlakuan pertama, ke dua dan ke tiga dapat diketahui bahwa perolehan nilai peserta didik selalu meningkat, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai dari perlakuan yang ke tiga, yaitu sudah tidak ditemukan perolehan nilai 50 sampai 69, akan tetapi perolehan nilai dari peserta didik yang terendah 70 dan tertinggi 100.

Dengan kenyataan tersebut dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SM Negeri I Semarang tentang Logika Matematika.

Dampak lain diterapkannya model pembelajaran *Huitt* dengan media

*Question card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* bagi peserta didik SM Negeri I Semarang tentang Logika Matematika, yaitu:

1. Sikap:
  - a. Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran Logika Matematika
  - b. Tampak adanya kerjasama yang bagus terutama dalam kerja kelompok.
  - c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda.
2. Pengetahuan:

Peserta didik dapat memahami konsep Logika Matematika.
3. Keterampilan:

Peserta didik trampil menerapkan konsep, prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan Logika Matematika.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Ada perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card*, model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.

2. Hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* lebih baik daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.
3. Hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* lebih baik daripada yang mendapatkan model pembelajaran Ekspositori pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.
4. Ada perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang mendapat model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dengan siswa yang mendapat model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* pada sub pokok bahasan Logika Matematika tahun pelajaran 2013/2014.

Dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* yang telah dilaksanakan semester genap Siswa SMA Negeri 1 Semarang Tahun

Pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari :

1. Dalam pembelajaran matematika perlu adanya pendekatan yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa.
2. Pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* dapat diterapkan oleh guru SMA karena dengan adanya pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa, dapat menjadikan siswa termotivasi untuk giat belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dalam pembelajaran *Huitt* dengan media *Question Card* dan model pembelajaran *PQ4R* dengan media *Flip Book Maker* guru sebagai fasilitator hendaknya mendorong siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.
4. Guru hendaknya lebih sabar dan kooperatif dalam pembelajaran, khususnya dalam menghadapi siswa yang kurang dan sulit menerima pelajaran, serta guru harus pandai-pandai mengelola kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesanjaya.2011.*FlipPublisher*. (<http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/flippublisher.html>) diakses pada tanggal 27 Januari 2013.
- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buchori, Achmad. 2012. *Diktat e-Assessment dan e-Module*. Semarang: UPT PPL IKIP PGRI Semarang.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Agelsindo.
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*.Bandung:Pustaka Setia.
- K.Smith, Mark,dkk.2009.*Teori Pembelajaran dan Pengajaran*.Mirza Media Pustaka:Jogjakarta.
- Kurnianingsih, Sri,dkk.2004.*Matematika SMA untuk kelas X*. Jakarta: PT.Gelora Aksara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudarmono.2008.*Upaya peningkatan kemampuan Siswa dengan metode bermain kartu soal*.(<http://www.infodiknas.com/upaya-meningkatkan-kemampuan-siswa-dalam-mengerjakan-soal-cerita-pada-mata-pelajaran-matematika-melalui-metode-bermain-kartu-soal/>) diakses pada tanggal 27 November 2011.
- Sudjana.2005.*Metode Statistika*.Bandung:PT.Tarsito
- Suprijono, Agus.2009.*Cooperative Learning teori dan Aplikasi PAIKEM*.Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Suyitno, Amin, dkk.2001.*Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*.Perkuliahan Mahasiswa SI Pendidikan Matematika Konsentrasi pendidikan Dasar.
- Tim Penyusun.2001.*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.Jakarta:Balai Pustaka.
- Tri Anni, Catharina. 2006.*Psikologi Belajar*.Semarang: UPT MKK UNNES.