

KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING (QL) DAN METODE TRUE FALSE GAME UNTUK MENCAPAI KKM PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

¹Anggun Pertiwi

²Imas Indah Mutiara

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Buana Perjuangan Karawang

Program Studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

anggun.pertiwi@ubpkarawang.ac.id¹ imas.indahmutiara@ubpkarawang.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian Pra-Eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah kombinasi model Quantum Learning (QL) Dan metode True False Game dapat membuat siswa mencapai KKM yaitu setelah diterapkan kombinasi model Quantum Learning dan metode True False Game. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5B SD Negeri IV Wadas tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 51 siswa dengan sampel sebanyak 25 siswa yang ditentukan melalui Simple Random Sampling (pengacakan kelas). Desain penelitian yang digunakan adalah One-Shot Case Study. Hipotesis penelitian hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5B SD Negeri IV Wadas setelah diterapkan kombinasi model pembelajaran Quantum Learning (QL) dan metode True-False Game telah mencapai kriteria ketuntasan minial (KKM) sebanyak 75% . Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar Bahasa Inggris sebanyak 21 nomer dalam bentuk pernyataan benar/salah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan pengujian hipotesis.

Kata kunci: Quantum Learning, True – False Game

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya (Sultan & Hajerina, 2020). Pendidikan menyangkuat seluruh aspek kehidupan yang seharusnya berkembang kearah yang lebih baik. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus

selalu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk membentuk manusia yang berkualitas adalah melalui proses Pendidikan, baik formal maupun non formal.

Sekolah adalah salah satu lembaga formal yang umumnya bersifat wajib dan bertujuan untuk membantu kemajuan siswa melalui proses pembelajaran di bawah pengawasan guru sebagai pengajar (Norlena, 2015). Di Indonesia Sekolah Formal dibagi menjadi tiga, yaitu Sekolah Dasar (SD), sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Di Sekolah Dasar (SD) materi yang di pelajari salah satunya yaitu Bahasa Inggris. Namun di sekolah SD Negeri IV Wadas Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran baru untuk siswa SD.

Sebelum Kurikulum Merdeka diimplementasikan pada tahun 2022, tidak ada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa di SD Negeri IV Wadas. Mengajar Bahasa Inggris merupakan tantangan tersendiri bagi guru dalam hal penyampaian materi untuk siswa SD agar hasil pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru Bahasa Inggris SD Negeri Wadas IV yaitu ibu Frima Tri Aninditha S.Pd, guru menjelaskan bahwa SD Negeri IV Wadas menerapkan standar ketuntasan minimal (KKM). Bagi siswa kelas 1 sampai 3 sebesar 70 sedangkan bagi siswa kelas 4 sampai 6 sebesar 78, dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% terkhusus untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, dan dari data yang diperlihatkan terlihat hasil belajar Bahasa Inggris tahun ajaran 2023/2024 pada semester ganjil khususnya kelas 5B menunjukkan bahwa dari 25 siswa hanya 15 (60%) orang yang hasil belajar Bahasa Inggrisnya tuntas dan memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan selebihnya tidak tuntas yaitu sebanyak 10 orang (40%) yang hasil Bahasa Inggrisnya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), ini artinya bahwa persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM (tuntas) tidak mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%, dari hasil observasi diatas dapat dikatakan bahwa nilai Bahasa Inggris kelas 5B tidak tuntas. Dari Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa, hal tersebut cenderung disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Beberapa siswa menganggap Bahasa Inggris tidak familiar sehingga di anggap sulit, menakutkan bahkan membosankan.
- 2) Penggunaan model dan metode pembelajaran masih kurang, karena guru lebih banyak menggunakan konvensional yaitu metode ceramah untuk mentransfer ilmu Bahasa Inggrisnya dan guru menganggap bahwa penguasaan materi lebih penting dari pada penggunaan model dan metode pembelajaran. Sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran karena kurangnya rangsangan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut sedikit – banyak berpengaruh pada hasil belajar siswa, terdapat siswa yang mendapatkan nilai tinggi sesuai KKM dan nilai rendah di bawah KKM. Padahal Bahasa Inggris sangat penting untuk bekal ke tingkat SMP dan untuk bekal kehidupan yang lebih luas di era 5.0 saat ini. Kreativitas guru pada proses pembelajaran dalam kelas sangat mempengaruhi perkembangan kompetensi siswa khususnya di bidang Bahasa Inggris. Slameto dalam (Utami, 2020) menegaskan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran siswa, tergantung dari proses pembelajaran yang dialami siswa di dalam kelas.

Dilihat dari fenomena tersebut, tentunya perlu diadakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang ditempuh, yakni guru harus mampu memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat. Model dan metode pembelajaran berbasis digital ataupun klasik sama efektifnya ketika guru mampu memodifikasi dan berkreasi dengan model dan metode pembelajaran (Utami, 2020). Dengan demikian, untuk memperoleh perubahan hasil belajar peserta didik maka perlu diterapkan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran Bahasa Inggris. Model Pembelajaran yang digunakan yaitu Quantum Learning (QL) yang berfokus pada tujuan pembelajaran, sebagai alternatif dari permasalahan yang ada. Penerapan model pembelajaran diperlukan untuk menjadi perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Patriah, 2022). Mempertimbangkan usia siswa Sekolah dasar dibawah 12 tahun, yang notabene menyukai permainan (game), maka selain model pembelajaran Quantum Learning, peneliti juga mengkombinasi dengan Metode pembelajaran berbasis game, yaitu True False Game.

Model pembelajaran Quantum Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan rasa nyaman juga menyenangkan untuk siswa dan memberikan kesempatan secara luas kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang dapat diwujudkan dalam bentuk diskusi, kerja kelompok dalam kegiatan pembahasan materi pelajaran (Mau, 2021). Terlebih pada rangkaian proses pembelajaran menggunakan model Quantum Learning menggunakan istilah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Ulangi dan Rayakan).

Quantum Learning memberikan petunjuk, strategi, kiat - kiat dan keseluruhan proses untuk menghemat waktu namun mempertajam pemahaman dan ingatan siswa, serta menjadikan pembelajaran sebagai proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Quantum Learning merupakan kombinasi belajar dan bermain yang sangat seimbang antara rangsangan internal dan eksternal. Prinsip utama model Quantum Learning ini adalah sugesti yang dapat

mempengaruhi secara positif siswa pada proses pembelajaran dalam kelas, sugesti yang dimaksud adalah afirmasi positif. (Sultan & Hajerina, 2020).

Sedangkan, Metode True False Game merupakan pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Metode True False Game mengedepankan pemahaman Bahasa Inggris siswa dengan cara yang ringan (Prihantoro, 2013). Peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Learning dan metode pembelajaran True False Game ini, siswa dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris, sehingga hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan. Kombinasi keduanya bisa dilakukan dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan memancing rasa ingin tahu siswa. Dengan fenomena dan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Kombinasi Model Quantum Learning (QL) Dan Metode True False Game untuk mencapai KKM Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen, pra eksperimen merupakan penelitian yang mengamati suatu kelompok utama dan melakukan intervensi sepanjang penelitian. Dimana hanya digunakan satu kelompok yang diberi perlakuan dengan Model pembelajaran Quantum Learning (QL) dan metode True False Game, Dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen yang disebut pre- experimental design (Cresswell, 2009). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 5B SD Negeri IV Wadas telah mencapai Kriteria Ketuntasan Klasikal yaitu 75% setelah diterapkan pembelajara menggunakan model Quantum Learning dan metode True False Game. Lokasi penelitian adalah SD Negeri IV Wadas, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang.

A. Desain Penelitian dan Variabel

Desain penelitian yang digunakan adalah One-Shot Case Study Design. Dalam desain ini subjek penelitian ditempatkan di satu kelas dengan cara pengacakan kelas untuk diberi perlakuan yang kemudian diberi Post-Test dengan tabel desain penelitian sebagai berikut (Sugiyono, 2011).

Perlakuan	Tes
X	O

X = Perlakuan (Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan model QL dan true false game)

O = Post-Test yang dikenakan pada kelas yang diberi perlakuan.

Variabel pada penelitian ini mencakup dua variable, yaitu variable bebas dan terikat. Variabel bebas yaitu kombinasi model pembelajaran QL dan True False Game dan variabel terikat yaitu hasil belajar Bahasa Inggris yang mencapai KKM. Hasil belajar siswa dapat dikatakan mencapai KKM apabila siswa yang mendapat nilai minimal 78 di atas 75% jumlah siswa.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 5 SD Negeri IV Wadas yang berjumlah 51 orang dari dua kelas, kelas 5A 26 siswa dan kelas 5B 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling, yaitu dipilih satu kelas secara acak dari dua kelas untuk menentukan kelas eksperimen dan yang terpilih adalah kelas 5B. kelas A maupun kelas B merupakan kelas homogen, artinya tidak dibedakan atas peringkat maupun prestasi. Jadi pengambilan 5A ataupun 5B sama saja.

C. Prosedur Penelitian

Setiap Penelitian tentunya mengikuti prosedur agar terarah Langkah demi langkahnya, Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan. Tahap pertama yang dilakukan tentunya menentukan sekolah untuk penelitian dan melakukan observasi di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Tahap persiapan dilanjutkan dengan proses perizinan kepada Kepala Sekolah SD Negeri IV Wadas berikut dengan surat pengantar dari Universitas. Setelah Kepala sekolah mengizinkan untuk melakukan penelitian, dilanjutkan dengan kesepakatan Bersama guru Bahasa Inggris yaitu Ibu Frima Tri Anindhita, S.Pd mengenai materi yang akan diberikan perlakuan dan juga lamanya waktu penelitian. Persiapan penyusunan perangkat pembelajaran, instrument penelitian sebagai tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan selesai maka dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan penelitian, adapun tahap yang dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan materi Animals dilaksanakan menggunakan model pembelajaran Quantum Learning dan metode True False Game dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 2 x 40 menit. Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris, siswa diberi materi sesuai dengan urutan pada proses pembelajaran Quantum Learning yaitu TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan. Ulangi, Rayakan), setelah selesai

pemberian materi siswa diberi soal benar atau salah dalam bentuk speaking yang dikemas dengan Fun. Antar siswa boleh berbeda pendapat antara salah atau benar, dengan begitu diharapkan selain pembelajaran lebih fun, siswa juga lebih aktif sehingga pada hasil akhir nilai siswa memenuhi KKM. Untuk mengukur seberapa jauh kombinasi model Quantum Learning dan metode True False Game ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan satu jenis instrument berupa tes hasil belajar Bahasa Inggris dalam bentuk pertanyaan soal True False sebanyak 20 soal.

E. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan dua teknik analisis statistika, yaitu:

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi: statistik hasil belajar siswa, kategori belajar siswa, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Maka skor di konversi dalam bentuk nilai menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{SS}{SI} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai peserta didik

SS = Skor hasil belajar peserta didik SI = Skor ideal

Nilai standar ketuntasan belajar siswa kelas 5B pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri IV Wadas adalah 78. Kemudian, untuk kategori hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5B yang ditetapkan berdasarkan kriteria yang sebagai berikut :

Tabel 2 Kategori Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
71 - 85	Baik
56 - 70	Cukup
41 - 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Interval Nilai Kategori

86 - 100

71 - 85

56 - 70

41 – 55

≤ 40 Sangat Baik Baik Cukup Kurang

Sangat Kurang

(Basam, 2022)

2. Analisis Statistika Inferensial

Dalam analisis statistik inferensial hanya satu yang diuji yaitu uji normalitas, untuk uji normalitas. Uji normalitas ialah pengujian yang digunakan sebagai salah satu prasyarat jika melakukan analisis data. Uji normalitas digunakan sebelum data dihitung pada jenis penelitian yang sedang diteliti. Pengujian ini memiliki tujuan untuk menemukan distribusi data pada satu variabel yang akan dipergunakan oleh peneliti. Data yang diperoleh dengan baik dan layak untuk menemukan penelitian tersebut dengan data distribusi normal.

Uji normalitas yang dilakukan ialah uji Kolmogorov-Smirnov Adapun rumus Kolmogorov-Smirnov (Sugiyono, 2017) sebagai berikut:

$$KD : 1,36 \frac{n1 + n2}{n1 n2}$$

KD= Jumlah Kolmogorov-Smirnov yang diteliti

n_1 = Jumlah sampel yang di teliti

n_2 = Jumlah sampel yang di teliti

Data dapat disebutkan normal, jika nilai yang diperoleh memiliki signifikan lebih besar 0,05 ($P > 0,05$). Apabila, jika memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$), maka data dapat disebutkan normal (Sugiyono, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil belajar Bahasa Inggris siswa setelah implementasi kombinasi Quantum Learning dan metode True False Game, bisa dilihat dari tiga tabel yaitu tabel statistik, tabel kategori, dan

table presentase. Ketiga table dihitung berdasarkan nilai siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B. Dibawah ini merupakan tabel statistik nilai Bahasa Inggris siswa, baik nilai maksimum, nilai minimum, rentang nilai, nilai rata-rata dan standar deviasi :

Tabel 3, nilai statistik hasil belajar Bahasa Inggris

Statistik	Nilai Statistik
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	95
Nilai Minimum	67
Rentang Nilai	28
Nilai Rata – Rata	83,76
Standar Deviasi	7,43

Dari data statistik nilai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5B diatas pada tabel 4.1. terlihat dari nilai ideal 100 pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5B yang tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 69 dari standar KKM yaitu 78 adapun rentang nilainya yaitu 28 dengan nilai rata-rata sebesar 83,76 dan standar deviasi 7,43, untuk mengetahui frekuensi, kategori dan persentase hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B setelah diterapkannya kombinasi model pembelajaran Quantum Learning dan metode True False Game dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai	Frekuensi	Kategori	Presentase
0 – 20	0	Sangat Rendah	0
21 – 40	0	Rendah	0
41 – 60	0	Sedang	0
61 – 80	9	Tinggi	36%
81 – 100	16	Sangat Tinggi	64%
jumah	25		100

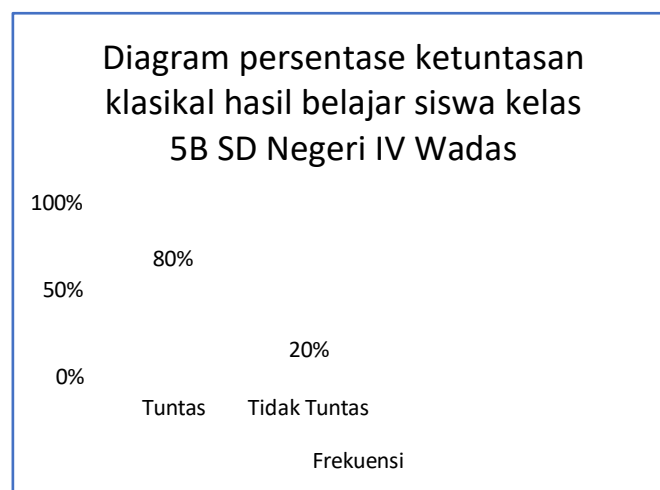
Dari tabel kategori hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B diatas, terlihat bahwa pada rentang nilai 61-80 ada 9 (36%) siswa yang hasil belajar Bahasa Inggrisnya berada pada rentang ini dan masuk pada kategori belajar tinggi, sedangkan pada rentang nilai 81-100 ada 16 (66%) siswa yang hasil belajar Bahasa Inggrisnya berada pada rentang ini dan masuk pada kategori belajar sangat tinggi.

Tabel 4.3 Persentase Ketuntasan Klasikal hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B setelah diterapkan model Pembelajaran Quantum Learning dan metode true-false.

Kategori	nilai	frek	Presentase %
Tuntas	≥ 78	20	80%
Tidak tuntas	< 78	5	12%

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 78, maka banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 78 yaitu 20 siswa dengan persentase 80% dan banyaknya siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar atau yang mendapat nilai kurang dari 78 yaitu 5 orang dengan persentase 20%, dan untuk lebih jelasnya maka dapat dibuatkan diagram persentase ketuntasan klasikal hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B di bawah ini:

Gambar 2. Diagram presentase ketuntttasan klasikal.



Standar ketuntasan klasikal adalah 75% dari jumlah siswa, dari gambar diagram di atas dapat terlihat bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5B SD Negeri IV Wadas yang mendapat nilai sesuai KKM telah mencapai bahkan melebihi standar ketuntasan klasikal yaitu mencapai 80%, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa siswa siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B secara garis besar telah tuntas belajar Bahasa Inggrisnya.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Dalam analisis statistik inferensial yang diuji yaitu uji hipotesis, dimana bertujuan untuk menjawab dugaan sementara yang telah diajukan sebelumnya dimana pengujianya

menggunakan uji normalitas.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Tes	.150	25	.149	.937	25	.126
Pasca_Tes	.149	25	.161	.953	25	.295

Keterangan : Kolmogorov-Smirnov sampel > 20 ; Shapiro-Wilk < 20

Berdasarkan Tabel output SPSS terlihat bahwa nilai signifikansi pre Tes dan Pasca Tes itu menunjukkan 0,149 dan 0,161 itu menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05 maka H0 diterima (data berdistribusi normal). H0 = Model pembelajaran quantum learning dan metode True False Game tidak efektif dalam mencapai KKM pada pembelajaran Bahasa Inggris

H1 = Model pembelajaran quantum learning dan metode True False Game efektif dalam mencapai KKM pada pembelajaran Bahasa Inggris

One-Sample Test

	Test Value = 78					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pasca_Tes	3.874	24	.001	5.760	2.69	8.83

H0= ketuntasan klasikal hasil belajar siswa setelah menggunakan Model pembelajaran quantum learning dan metode True False Game kurang dari 75%

H1= ketuntasan klasikal hasil siswa didik setelah menggunakan Model pembelajaran quantum learning dan metode True False Game lebih dari 75%

Binominal test

	Category	N	Observed Prop.	Test Prop.	Exact Sig. (1-tailed)
Pasca_Tests	Group 1 <= 78	5	.20	.25	.048 ^a
	Group 2 > 78	20	.80		
	Total	25	1.00		

Alternative hypothesis states that the proportion of cases in the first group < .25.

Berdasarkan Tabel output SPSS terlihat bahwa nilai signifikansi itu menunjukkan bahwa nilai sig < 0,05 maka H₀ ditolak. maka dugaan sementara yang telah diajukan sebelumnya terjawab bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B yang mencapai KKM (tuntas) telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal setelah diterapkan model pembelajaran Quantum Learning dan metode true-false.

PEMBAHASAN

Quantum Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknik- teknik interaktif dan multisensori untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dalam konteks kelas, khususnya untuk siswa sekolah dasar, pendekatan ini dirancang agar dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa melalui suasana yang menyenangkan, penuh warna, dan dinamis. Pada pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran Quantum learning, guru bisa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dalam pelajaran Bahasa Inggris, guru bisa mengaitkan konsep warna dan binatang yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari – hari dengan Bahasa Inggris yang sederhana dan mudah.

Quantum Learning mendorong penggunaan permainan edukatif untuk memperkuat penguasaan materi. Misalnya, true – false game yang berkaitan dengan materi pelajaran. True false game diterapkan guru pada pembelajaran didalam kelas dengan memberikan sejumlah pernyataan tentang topik tertentu. Guru dapat menggunakan alat bantu seperti kartu atau papan tulis di mana siswa menunjukkan jawaban mereka (true atau false). Metode ini bisa dilakukan secara individual atau berkelompok, tergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, namun pada siswa SD Negeri Wadas IV kelas 5B metode true – false game dilakukan secara

individu, siapapun yang bisa, diperbolehkan untuk menjawab dengan mengangkat tangan terlebih dahulu hasil analisis deskriptif yang menggambarkan statistik hasil belajar, kategori hasil belajar dan persentase ketuntasan klasikal pada siswa SD Negeri Wadas IV kelas 5B, terlihat bahwa hasil belajar Bahasa Inggrisnya rata-rata telah tuntas atau telah mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 78, dimana hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B masuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi dan jika dijumlahkan dalam bentuk persentase ketuntasan klasikal maka ada 20 orang (80%) siswa dengan hasil belajar Bahasa Inggris tuntas atau telah mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, ini berarti rumusan masalah yang telah diajukan telah terjawab dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM di atas 75% diatas ketuntasan klasikal sedangkan berdasarkan pengujian normalitas hitung hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri Wadas IV kelas 5B yang dapat dilihat pada lampiran nilai, dimana dapat terlihat bahwa data hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri Wadas IV kelas 5B meningkat melebihi Ketuntasan klasikal, demikian pula dengan terjawabnya hipotesis bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri Wadas IV secara signifikan telah mencapai kriteria ketuntasan kalsikal yang telah ditetapkan oleh sekolah setelah diterapkan kombinasi model Quantum Learning dan True False game.

Kombinasi model pembelajaran Quantum Learning dan metode true-false memegang peranan dalam mencapai hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Klasikal sehingga dapat dikatakan bahwa belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri Wadas V kelas 5B telah tuntas pada pokok Colour dan Animals. ini memberi indikasi bahwa peranan kombinasi model pembelajaran Quantum Learning dan metode true-false membantu siswa untuk mencapai standar KKM dan dapat meningkatkan persentase ketuntasan klasikal. Dari hasil observasi, penggunaan kombinasi model pembelajaran Quantum Learning dan metode True-False Game membantu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui pendekatan ini, siswa lebih mudah mencapai KKM dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Klasikal karena mereka belajar dalam suasana yang positif dan interaktif. Hal ini membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil belajar Bahasa Inggris siswa SD Negeri IV Wadas kelas 5B mencapai standar ketuntasan klasikal, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kombinasi model quantum learning dan metode true-false game efektif diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2003. Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Basam, F. (2022). Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 100–106.

Cresswell, J. W. (2009). *Research Design : Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. London : SAGE Publications Ltd.

Mau, M. (2021). Model Pembelajaran Quantum Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Apostolos Journal of Theology and Christian Education Available Online At*, 1(2), 64–79. <http://ejournal.staknkupang.ac.id/ojs/index.php/apos>

Norlena, I. (2015). Sekolah Sebagai Organisasi Formal (Hubungan Antar Struktur). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 43–55. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1831/1406>

Patriah, S. (2022). Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Qur'ān Hadist Siswa Kelas VII di MTs Al-Fathimiyah Karawang. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(1), 1.

<https://doi.org/10.30984/jii.v16i1.1300>

Prihanto, A. (2013). 100 games for teaching english. Yogyakarta: Pustaka pelajar

Soraya, S. (2022). Efektifitas Quantum Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 76–95. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i1.1967>

Sultan, L., & Hajerina, H. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII A MTs. ALKHAIRAAT BIROMARU PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL.

Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 7–20.

<https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.40>

Taufik, R., Hustim, R., & Nurlina. (2014). Penerapan Pembelajaran Partisipatif Metode True-False Dalam Pembelajaran Fisika Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 17 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fiiisika*, 2(3), 245–260.

Tiro. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.

Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>