

Efektivitas Strategi Pembelajaran Menyenangkan Berbasis *Quantum Teaching And Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang

Mey Risa Hani¹, Endie Riyoko², Ali Fakhruddin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: meyrisahani@gmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, dimana selama proses pembelajaran sering dirasa sebagai mata pelajaran yang jenuh dikarenakan selama proses pembelajaran kurangnya strategi guru dalam menggunakan model yang bervariasi sehingga interaksi menjadi kurang menyenangkan. Strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk membuat interaksi dalam kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan jenis penelitian *eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan sampel kelas V C dan V D berjumlah 54 siswa yang di ambil dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata pretest 54,96 dan rata-rata post test 71,3. Sedangkan pada kelas control dengan rata-rata pretest 54,65 dan rata-rata posttest 62,4. Uji hipotesis hasil belajar siswa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,95 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,00 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* sangat efektif terhadap hasil belajar siswa materi Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 35 Palembang.

Kata kunci: Efektivitas, Pembelajaran Menyenangkan, *Quantum Teaching And Learning*, Hasil Belajar Siswa, Penerapan

Abstract

Indonesian is one of the subjects taught at all levels of education, where during the learning process it is often felt as a saturated subject because during the learning process the teacher lacks strategies in using various models so that interactions become less enjoyable. Fun learning strategies based on quantum teaching and learning can be used as a way to make classroom interactions fun so as to improve student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effectiveness of fun learning strategies based on quantum teaching and learning on the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 35 Palembang. This research is a quantitative research with the type of experimental research. The population in this study were students of class V with a sample of class VC and V D totaling 54 students who were taken by random sampling technique. Data collection is done by observation, test and documentation. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test and hypothesis testing with the help of Microsoft Excel. Based on the results of the study, the experimental class student learning outcomes were obtained with an average pretest of 54.96 and an average posttest of 71.3. While in the control class with an average pretest of 54.65 and an average of 62.4 posttest. Testing the hypothesis of student learning outcomes obtained a t_{count} of 2.95 while a t_{table} of 2.00 means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on these data it can be concluded that the fun learning model based on quantum teaching and learning is very effective for student learning outcomes in Indonesian language class V SD Negeri 35 Palembang.

Keywords: Effectiveness, Fun Learning, *Quantum Teaching And Learning*, Student Learning Outcomes, Application

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi yang mandiri. Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu melaksanakan proses pendidikan yang baik, dimana proses pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah saja tetapi bisa dimana saja.

Menurut Sutihat *et al* (2019: 14) pendidikan adalah serangkaian proses yang memiliki peranan penting dalam menghadapi kemajuan zaman yang dapat dilakukan dengan cara mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Artinya pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa yang mana pendidikan akan berhasil jika didukung oleh proses pembelajaran yang baik. Jadi dalam proses pembelajaran yang baik harus adanya interaksi yang baik pula antara guru dan peserta didik, yang akan menyebabkan optimalnya hasil belajar peserta didik.

Sardiman (2007: 19) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes agar memperoleh hasil belajar yang baik dan maksimal, terutama pada hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya sekolah dasar, karena jenjang pendidikan inilah pertama kali pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan secara berencana dan terarah. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Selama pembelajaran Bahasa Indonesia sering dirasakan sebagai mata pelajaran yang jenuh, kurang bervariasi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 35 Palembang, ditemukan permasalahan saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana peneliti mendapati hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut kurang maksimal, hal ini terjadi karena peserta didik kurang fokus dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kurang fokusnya peserta didik terjadi karena kondisi ruang kelas yang kurang kondusif sehingga mengganggu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran. Suasana belajar di SD Negeri 35 Palembang harus diubah, dimana seharusnya peserta didik aktif, antusias dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik maksimal. Untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran tersebut bisa menggunakan berbagai strategi di dalam proses pembelajaran, yang bisa menarik perhatian peserta didik.

Sebagaimana diketahui strategi pembelajaran merupakan sarana interaksi guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran, dengan demikian yang perlu di perhatikan adalah ketepatan strategi pembelajaran yang di pilih, dengan strategi yang tepat dengan tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar peserta didik akan maksimal. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut ialah strategi pembelajaran menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian beberapa ahli, Sri Utami (2019), Agung Setyawan *et al* (2020) dan Sufiani&Marzuki (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat:

- a. Meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran sehingga materi pembelajaran lebih mudah di terima oleh peserta didik dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar tercapai.
- c. Mengoptimalkan proses pembelajaran yang membuat peserta didik tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikis yang dapat tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak menonton sehingga hasil belajar siswa optimal.

Sesuai dengan pendapat penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang mana didalamnya terdapat suasana rileks, bersemangat, keterlibatan penuh peserta didik dan lingkungan belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi peserta didik, yang

akan menyebabkan tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar itu perlu adanya model pembelajaran yang bisa mendukung strategi pembelajaran menyenangkan. Ada banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan salah satunya ialah model *quantum teaching and learning*, dimana dengan model ini diharapkan bisa memicu motivasi dan potensi kritis peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Model *quantum teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang dikemas oleh Bobbi DePorter (2019), yang mana menurut Bobbi DePorter *quantum teaching* diarahkan untuk proses pembelajaran guru saat berada dikelas, berhadapan dengan peserta didik, merencanakan pembelajaran dan mengevaluasinya, sedangkan *quantum learning* merupakan konsep untuk pembelajaran agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur dan prinsip sebuah ilmu dengan cara cepat, menyenangkan dan berkesan.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa model *quantum teaching and learning* adalah suatu model pembelajaran menyenangkan khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan pembelajaran yang menggairahkan demi menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri, dimana peserta didik lebih mudah dan lebih fokus perhatiannya pada materi yang disampaikan dan berusaha memahaminya, sehingga pembelajaran berjalan aktif dan efektif. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang telah di uji oleh Agus Supramono (2016), Octarina Hidayatus Sholikhah (2017) dan Haerudin&Anggy Giri Prawiyogi (2019) dimana model *quantum teaching and learning* memiliki pengaruh pada hasil belajar dan efektif digunakan pada proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat dan keterampilan peserta didik.

Jadi dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan berbantu model *quantum teaching and learning*, dapat digunakan untuk memperbaiki hasil pengajaran dan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dimana seluruh prosesnya dapat menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Strategi Pembelajaran Menyenangkan Berbasis *Quantum Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya strategi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang”. Dan Untuk Mengetahui Keefektivitasan Strategi Pembelajaran Menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang”.

Untuk mendukung penelitian terhadap bahasan, peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka yang ada berupa karya tulisan terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang diteliti. Kajian terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti. Kajian terdahulu yang relevan merupakan suatu perbandingan untuk menemukan hal-hal perbandingan.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian terdahulu peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Maka adapun penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Sholihah F.R (2017) dengan judul pengaruh strategi pembelajaran menyenangkan melalui permainan ular tangga android terhadap hasil belajar siswa pada konsep gerak harmonis, Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan suatu perencanaan rangkaian kegiatan yang dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang menjiwai, memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat pembelajaran lebih bermakna serta tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan strategi pembelajaran menyenangkan. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah satuan pendidikan yang diteliti, mata pelajaran, dan tempat penelitian.

Trinova Zulvia (2012) dengan judul hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat menerapkan belajar dan bermain menyenangkan sebagai pondasi awal peserta didik, anak dapat mengekspresikan diri dalam menjalani seluruh aktivitas tanpa adanya paksaan, pengendalian dari para pendidik yang berada disekitarnya namun tetap mewujudkan prinsip belajar dan bermain menyenangkan hingga potensi yang ada pada dirinya berkembang optimal. Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan model pembelajaran menyenangkan. Perbedaan yang terdapat

dalam penelitian ini yaitu satuan pendidikan yang diteliti, mata pelajaran dan tempat penelitian

METODE

Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu variable independen (variable bebas) dan variable dependen (variable terikat). Variabel bebas (X) adalah Strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* dan Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 35 Palembang, tepatnya berada di Jl. Pangeran Sido Ing Lautan Kelurahan 35 Ilir Kecamatan Ilir Barat II Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester satu / semester ganjil tahun ajaran 2021/2022

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen atau *true experimental designs*. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dengan desain eksperimen *Pretest- Posttest Only Control Design*, untuk lebih memperjelasnya maka dapat dilihat dari gambar di bawah ini.

populasi merupakan kumpulan dari semua objek atau subjek yang mempunyai keberanekaragaman karakteristik tertentu yang akan dipelajari dengan jelas serta lengkap. Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah kelas VC dan VD SD Negeri 35 Palembang. Jumlah siswa seluruh pada kelas V sebanyak 113 siswa.

Didalam menentukan sampel penelitian terutama dalam tradisi penelitian kuantitatif adalah seberapa banyak jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian yang akan dilakukan, besarnya sampel yang akan diteliti tidak dipersoalkan jika populasi. Peneliti menentukan bahwa kelas VC merupakan kelas eksperimen dan kelas VD sebagai kelas kontrol, teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling* merupakan teknik kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel diambil menggunakan teknik *sampling purposive* ialah teknik penentuan sampel kelas VC dan VD karena dinilai dari keaktifan siswa dapat memudahkan proses penelitian.

Penelitian ini mempunyai rancangan perlakuan itu sebelum melakukan penelitian peneliti memberikan *Pretest* (Tes awal) kepada kelas eksperimen dan kelas control setelah didapatkan hasil dari *pretest* masing-masing kelas. *Pretest* dilakukan untuk membuktikan bahwa kelas eksperimen maupun kelas control sama-sama kurang aktif dalam proses pembelajaran dan untuk penelitian selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* selama 3 kali pertemuan, sedangkan kelas control hanya akan diberikan perlakuan pengajaran konvensional seperti biasa selama 3 kali. Untuk semua kelas peneliti memberikan *posttest* (tesakhir) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel Desain Penelitian Nonequivalent Control Design

Tes Awal Pretest	Perlakuan	Tes Akhir Posttest	Keterangan
O_1	X	O_2	Eksperimen
O_3		O_4	Kontrol

(Sugiyono, 2017:79)

Keterangan :

O_1 = Pretest kelas Eksperimen

O_2 = Posttest Kelas Eksperimen

O_3 = Pretest kelas Kontrol

O_4 = Posttest Kelas Kontrol

X = Strategi pembelajaran berbasis *quantum teaching and learning*

pengumpulan data dilakukan selama kegiatan pelaksanaan perlakuan tindakan yaitu dengan menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi.

Teknik yang akan digunakan dalam uji validitas adalah Teknik korelasi produk momen. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang akan uji validitasnya dengan skor ordinal keseluruhan item tersebut positif, maka item tersebut valid, sedangkan jika negative maka tidak valid dan akan digantikan atau dikeluarkan dari kuisioner.

Reabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat pengumpulan data tersebut menunjukkan tingkat ketepatan, tingkat keakuratan, kestabilan atau konsistensi dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individu walaupun dilaksanakan untuk waktu yang berbeda. Pada penelitian ini reabilitas diukur dengan menggunakan rumus Alpha cronback (Ca), dengan pertimbangan soal yang digunakan berbentuk uraian

yang skornya bukan 0.

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan oleh seorang peneliti untuk dapat mengelola data yang telah dikumpulkan dan di klarifikasi sesuai dengan tujuan peneliti.

Uji normalitas ini dilakukan terhadap hasil belajar (*pretest*) siswa di kelas yang pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V dan hasil belajar di kelas tidak menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* uji normalitas dilakukan dengan uji Chi-Kuadrat, sebelum menggunakan uji-t menguji hipotesis terlebih dahulu menguji normalitas data, Apabila hasil perhitungan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selain menguji normalitas data, homogenitas data juga harus diuji untuk mengetahui apakah akan mendapatkan variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada Penelitian ini uji homogenitas yang digunakan yaitu uji F

Setelah melakukan uji normalitas data dan homogenitas maka tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis penelitian uji hipotesis dalam penelitian ini untuk membandingkan hasil belajar posttes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t sampel (*two sampel t-test*). Uji t untuk varian yang berbeda (*polled varian*) bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ Dengan kriteria uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima berarti terdapat keefektifan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum and learning*, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_o diterima berarti tidak terdapat keefektifan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum and learning*.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan dan bagaimana penerapan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 35 Palembang dengan klarifikasi pengujian sebagai berikut:

1. Terima H_a dan tolak H_o jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ terdapat keefektifan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.
2. Terima H_o dan tolak H_a pada taraf nyata 0,05 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ tidak terdapat keefektifan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *quantum and learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Tes Kelas Eksperimen

Berikut ini adalah tes awal kelas eksperimen V C SD Negeri 35 Palembang, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	AGZ	33	Sangat Kurang
2	ANH	41	Kurang
3	AK	41	Kurang
4	APP	50	Kurang
5	APA	58	Kurang
6	AW	58	Kurang
7	CSG	58	Kurang
8	DM	50	Kurang
9	DA	50	Kurang
10	DA	75	Baik
11	DK	50	Kurang
12	FAQ	41	Kurang
13	FR	41	Kurang
14	FF	50	Kurang
15	KMJ	66	Cukup
16	K AC	58	Kurang

17	MAH	66	Cukup
18	MD	66	Cukup
19	NKH	58	Kurang
20	NFA	66	Cukup
21	NS	66	Cukup
22	NK	33	Sangat Kurang
23	NT	58	Kurang
24	RP	66	Cukup
25	RW	58	Kurang
26	RA	66	Cukup
27	SS	33	Sangat Kurang
28	TBR	75	Baik

Berikut ini adalah hasil tes akhir (*posttest*) kelas Eksperimen VC SDN 35 Palembang, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Data Nilai Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Ekperimen

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlahdatayangdiperoleh}}{\text{Jumlahdataskormaksimal}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penelitian

Kriteria	Penilaian	Rentang Nilai
Sangat baik	A	85-100
Baik	B	75-84
Cukup	C	60-74
Kurang	D	40-59
Sangat kurang	E	0-39

Sumber :*modifikasi, Aqib et al (2016:14)*

Analisis Data Tes Kelas Kontrol

Berikut ini adalah hasil tes akhir (*Pretest*) kelas Kontrol V D SDN 35 Palembang, yang dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel Data Nilai Tes Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	AFR	33	Sangat Kurang
2	KMJR	41	Kurang
3	KMFR	50	Kurang
4	MANF	58	Kurang
5	MG	66	Cukup
6	MHH	41	Kurang
7	MRA	50	Kurang
8	MRP	41	Kurang
9	MRR	66	Cukup
10	MAM	66	Cukup
11	MBTW	33	Sangat Kurang
12	MGR	66	Cukup
14	MRP	66	Cukup
15	MRS	66	Cukup
16	MRV	58	Kurang
18	MTS	75	Baik
19	MV	66	Cukup
20	NK	50	Kurang
21	NL	66	Cukup
22	RA	58	Kurang

23	RS	50	Kurang
24	SK	58	Kurang

Berikut ini adalah hasil tes akhir (*Posttest*) kelas Kontrol V D SDN 35 Palembang, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Data Nilai Tes Awal (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Nama Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	AFR	41	Kurang
2	KMJR	41	Kurang
3	KMFR	50	Kurang
4	MANF	66	Cukup
5	MG	66	Cukup
6	MHH	41	Kurang
7	MRA	50	Kurang
8	MRP	50	Kurang
9	MRR	75	Baik
10	MAM	75	Baik
11	MBTW	41	Kurang
12	MGR	66	Baik
13	MPAR	50	Kurang
14	MRP	66	Cukup
15	MRS	75	Baik
16	MRV	75	Baik
17	MS	41	Kurang
18	MTS	83	Baik
19	MV	75	Baik
21	NL	75	Baik
22	RA	75	Baik
23	RS	50	Kurang
24	SK	75	Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah data yang diperoleh}}{\text{Jumlah data maksimal}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penelitian

Kriteria	Penilaian	Rentang Nilai
Sangat baik	A	85-100
Baik	B	75-84
Cukup	C	60-74
Kurang	D	40-59
Sangat kurang	E	0-39

Sumber : modifikasi, Aqib et al (2016:14)

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak normal. Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah Chi-Kuadrat dengan berbantuan *Microsoft Excel*, dibawah ini adalah tabel uji normalitas data kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel Hasil analisis Uji normalitas Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}	Hasil	
			Keterangan	Kesimpulan
Pretest Kelas	5.69	9.49	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal

Eksperimen				
Pretest Kelas	9.25	9.49	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal
Kontrol				
Posttest Kelas	8.13	9.49	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal
Eksperimen				
Posttest Kelas	7.27	9.49	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal
Kontrol				

Berdasarkan tabel perhitungan diatas, diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen $X_{hitung} = 5.69$ lebih kecil dari pada $X_{tabel} = 9.49$ yaitu $5.69 < 9.49$, nilai *posttest* kelas eksperimen $X_{hitung} = 8.13$ lebih kecil dari pada $X_{tabel} = 9.49$ yaitu $8.13 < 9.49$, nilai *pretest* kelas kontrol $X_{hitung} = 9.25$ lebih kecil dari $X_{tabel} = 9.49$ yaitu $9.25 < 9.49$, dan nilai *posttest* pada kelas kontrol $X_{hitung} = 7.27$ lebih kecil dari pada $X_{tabel} = 9.49$ yaitu $7.27 < 9.49$. Dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran ke 25 dan 26.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan kesamaan varian dari kelompok- kelompok yang menjadi sampel. Rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji *Fisher* dengan berbantu *Microsoft Excel*.

Uji Homogenitas Hasil *Pretest*

Berikut ini tabel uji homogenitas hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel Hasil *Posttest* Uji homogenitas

F-Test Two-Sample for Variances		
	Variable 1	Variable 2
Mean	53.75	54.96428571
Variance	173.5	154.9246032
Observations	24	28
df	23	27
F	1.12	
P(F<=f) one-tail	0.385723	
F Critical one-tail	1.94	

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel perhitungan diatas $F_{hitung} = 1.12$ sedangkan $F_{tabel} = 1.94$. Nilai F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} yaitu $1.12 < 1.94$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok eksperimen maupun Kontrol diatas homogen. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran ke- 27.

Uji Homogenitas Hasil *Posttest*

Berikut ini tabel uji homogenitas hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.10 Hasil *Pretest* Uji homogenitas

F-Test Two-Sample for Variances		
	Variable 1	Variable 2
Mean	61.54167	71.39285714
Variance	215.0417	134.5436508
Observations	24	28
df	23	27
F	1.60	
P(F<=f) one-tail	0.121065	
F Critical one-tail	1.94	

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Berdasarkan tabel perhitungan diatas $F_{hitung} = 1.60$ sedangkan $F_{tabel} = 1.94$. Nilai F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} yaitu $1.60 < 1.94$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok eksperimen maupun Kontrol diatas homogen. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran ke- 28.

Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data kemudian Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan uji-t dua sampel (*two sampel t-test*) dengan rumus *independent sampel t-test* uji-t untuk varian yang berbeda (*Pollen Varian*) sebagai berikut:

Tabel Hasil Uji-t

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Variable 1	Variable 2
Mean	61.54167	72.18519
Variance	215.0417	121.4644
Observations	24	27
Pooled Variance	165.3884	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	49	
t Stat	2.950089	
P(T<=t) one-tail	0.00243	
t Critical one-tail	1.676551	
P(T<=t) two-tail	0.00486	
t Critical two-tail	2.009575	

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2022)

Berdasarkan perhitungan diatas, penguji hipotesis diterima H_a dan H_o pada tarafnya 0,05 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil perhitungan data posttest diperoleh t_{hitung} 2,95 yang diperoleh sedangkan t_{tabel} 2,00 dengan taraf signifikan 0,05.

Berdasarkan Hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,95 > 2,00$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas strategi pembelajaran menyenangkan berbasis Quantum Teaching and Learning terdapat keefektifan hasil belajar materi Bahasa Indonesia. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran ke- 29.

Pembahasan

Penelitian ini berjudul efektivitas strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* terhadap hasil belajar siswa materi Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 35 Palembang tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkannya strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* pada kelas V di SDN 34 Palembang. Peneliti mengumpulkan data melalui tes yang diberikan kepada siswa berupa soal essay yang berjumlah 3 soal, tes ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol, dimana pada kelas eksperimen peneliti memberikan materi pembelajaran dengan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada kelas kontrol peneliti memberikan pembelajaran tanpa menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswakesel V di SDN 35 Palembang pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah penerapan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning*.

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen peneliti memperoleh hasil tes awal (*pretest*) dengan nilai tertinggi 75 terendah 33. Hasil belajar tersebut masih sangat rendah untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka peneliti menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning*. Hasil tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi 91 dan terendah 50 dan nilai rata – rata 71,3.

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol peneliti memperoleh hasil tes awal (*pretest*) dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 33. Pada kelas kontrol ini peneliti tidak menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis model *Quantum Teaching and Learning*. Kemudian diperoleh hasil tes akhir (*posttest*) nilai tertinggi 83 dan terendah 41 dan dengan nilai rata – rata 62,4.

Berdasarkan hasil tes diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada tes akhir (*posttest*) masing-masing kelas mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes awal (*pretest*). Hasil tes akhir (*posttest*)

pada kelas eksperimen di peroleh dengan nilai rata-rata 71,3 lebih unggul daripada hasil tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 62,4. Perbedaan hasil tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol karena adanya perbedaan penerapan sistem pembelajaran pada masing-masing kelas. Sehingga data disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan berbasis model *Quantum Teaching and Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian beberapa ahli, Sri Utami (2019), Agung Setyawan *et al* (2020) dan Sufiani&Marzuki (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran sehingga materi pembelajaran lebih mudah di terima oleh peserta didik dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar tercapai dan mengoptimalkan proses pembelajaran yang membuat peserta didik tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikis yang dapat tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak menonton sehingga hasil belajar siswa optimal. Artinya pembelajaran menyenangkan yang mana didalamnya terdapat suasana rileks, bersemangat, keterlibatan penuh peserta didik dan lingkungan belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi peserta didik dan diperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar tersebut di dukung dengan model pembelajaran model *Quantum Teaching and Learning*.

Hal tersebut diperkuat dengan teori Bobbi DePorter (2019), Model *Quantum Teaching and Learning* merupakan *Quantum Teaching* diarahkan untuk proses pembelajaran guru saat berada dikelas, berhadapan dengan peserta didik, merencanakan pembelajaran dan mengevaluasinya, sedangkan *Quantum Learning* merupakan konsep untuk pembelajaran agar dapat menyerap fakta, konsep, prosedur dan prinsip sebuah ilmu dengan cara cepat, menyenangkan dan berkesan. Artinya strategi pembelajaran menyenangkan yang menggunakan model *Quantum Teaching and Learning* dapat diterapkan oleh guru dalam sistem pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal.

Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu, penelitian dilakukan oleh Sholihah F.R dengan judul pengaruh strategi pembelajaran menyenangkan melalui permainan ular tangga android terhadap hasil belajar siswa pada konsep gerak harmonik. Berdasarkan uji hipotesis yang diperoleh menggunakan uji Mann-Whitney sebesar 0,003 dengan taraf signifikasi (α) sebesar 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikasi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikasi (α) sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* dapat memberikan efektivitas yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan hasil kebenaran pengujian hipotesis yang peneliti ajukan yang bisa terlihat bahwa $t_{hitung} 2,95 > t_{tabel} 2,00$. Hal ini menunjukan bahwa hipotesis nol (H_0) dalam penelitian di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang peneliti tawarkan yaitu ada efektivitas strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* terhadap hasil belajar siswa materi Bahasa Indonesia kelas V SDN 35 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian bahwa terdapat perbedaan signifikan dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN 35 Palembang. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siswa yang diperoleh untuk kelas eksperimen setelah menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* adalah 71,3 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* yaitu 62,4 maka jumlah peningkatan dari *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 14.26%.

Dari hasil pengujian hipotesis bahwa $t_{hitung} = 2,95$ $t_{tabel} = 2,00$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,95 > 2,00). Maka dari hasil uji hipotesis menyatakan ada perbedaan yang signifikan dan H_a dalam penelitian diterima sedangkan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas strategi pembelajaran menyenangkan berbasis *Quantum Teaching and Learning* terhadap hasil belajar siswa materi Bahasa Indonesia kelas V SDN 35 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi M, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang : UNISSULA PRESS.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporrannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Boopathiraj, C 7 Chellamani, K (2013). Analysis of test items on difficulty level and discrimination index in the for reserch in education *International Journal of sosial science & interdisciplinary research* , 2(2),189-193
- Deporter Bobbi dan Mike Hernacki. (2015). *Quantum Learning*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Dr. Kadir M.Pd. (2019). *Statistika Terapan Konsep. Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi. Primary, Vol. 09 No. 01.
- Ghozali Imam.(2006). *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: Bumi kita.
- Haerudin , Prawiyogi G.A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IV . Jurnal Sekolah Dasar. Vol 4 No.1.
- Haerudin, Prawiyogi, G.A. (2019). Efektivitas model pembelajaran quantum teaching learning dalam terhadap motivasi belajar PAI siswa Kelas IV. Karawang : Jurnal *The Effectiveness of Quantum Teaching and Learning Model Against PAI Learning Motivasion For Class IV Students*.Vol. 4, No 1.
- Indra Munawar .(2007). *Contextual Teaching and Learning : what it is and why it here to stay (Elaine B.johson Terjemahan)*. California: corwin Press,inc.buku asli diterbitkan tahun 2002.
- Indrawati , dkk. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efekif, dan Menyenangkan untuk guru SD*. Jakarta: PPPPTKIPA.
- Indrawati dan Wawan Setiawan.(2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyengkan*. Yogyakarta: PPPPTKIPA.
- Ismail. (2008). *Strategi pembelajaran agama islam berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail.
- Kesumawati, Nila, dkk. (2017). *Pengantar Statistika Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sd dan Mi. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.2, No.1.
- Kurniawan, Robert dan Budi Yuniarto. (2016). Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R. Jakarta: Kencana.
- Marzuki & Sufiani. (2021). Dalam Jurnal *Joyful Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*. Zawiyah : Jurnal Pemikiran Islam Vol. 7, No 1.
- Miarso, Yusufhad. (2014). *Menyampaikan Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mudjijono & Widiarti, U. (2008). *Penerapan Model Pembelajaran Efektif Menyenangkan, Inovatif , Kreatif, Aktif dan tuntas (Pematik)*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 3,1.
- Octarina, H Sholihah. (2016). Efektivitas Quantum Teaching Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. Pojoksari: Journal of Quantum Teaching Learning, Mathematic Learning (Univ PGRI Madiun).
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta : Pustaka belajar.
- Riduwan. (2007). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Refika Aditama.
- Rosidah, C.T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Jurnal Pinus, Vol.4 No.1.
- Rusman.(2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Medai Group.
- Sardiman A. M. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : raja Grafindo Persada
- Setyawan, Agung, dkk. (2020) *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Menyenangkan*. Jurnal PGSD.Fakultas Ilmu Pendidikan, Univeristas Trunojoyo Madura, Jawa Timur.
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Solikhah, Octarina Hidayatus, 2014. Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) dan Numbered Heads Together (NHT) pada Materi Garis Singgung Lingkaran Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas III SMP Negeri Se-kota Madiun Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 7 (2):73.
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitati, dan R & D*. Bandung Alfabet.
- Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi.(2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Supramono, Agus . (2016) Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum(Quantum Teaching)* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD YPS Lawewu Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Nalar Pendidikan* Vol 2 No 2.
- Suryabrata, S. (2012).*Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali.
- Susanto, A. (2015).*Teori Belajar & Pembelajaran Di sekolah Dasar*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Supardi.(2017) .statistika Penelitian Pendidikan . Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Susanto,Ahmad, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Sutihat, N. H., & Syamsuri.(2019). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Ditinjau Dari Daya Kognitif.*Pasundan Journal Of Research In Mahematics Learning Ans Education*, 14-13
- Syaiful Sagala. (2009). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsiah.(2019). Efektivitas Pendekatan Quantum Learning Terhadap Peningkatan Belajar Ips.*Dikdas Matapa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*,Vol 2. No, 1.
- Trianto.(2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Udin Saefudin. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabate.
- Usman Husnani. (2013). *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, Sri .(2019). Menciptakan Joyful Learning Teaching Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal ilmiah LIKHITAPRAJNA*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 19, No 1, Hal 49-58.
- Wilarodra Gema , (2019) Analisis Reabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaraan dan Daya Pembeda butir soal. *Jurnal Instrument kemampuan pemecahan masalah matematis*.