

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG NYAMAN DAN MENYENANGKAN DENGAN METODE PERMAINAN BAHASA

Sri Sumartini* dan Siti Johariyah**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh model quantum learning dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan prestasi belajar di kelas 1B MIN Tempel Ngaglik Sleman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas dan juga dalam menghadapi kendala, hambatan dan tantangan sebagai pemacu kreatifitas agar menjadi lebih baik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas 1B di MIN Tempel Ngaglik Sleman Tahun Pelajaran 2008/2009 dengan jumlah siswa 34 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, jurnal harian, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan melalui beberapa tahapan yaitu : tahap reduksi data triangulasi dan display data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) model Quantum Learning dengan metode permainan bahasa merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan,

* Guru kelas di MIN Tempel Ngaglik Sleman

** Dosen PGMI Fak Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

terbukti adanya peningkatan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran baik dari segi siswa maupun guru yakni pada siklus I prosentase pembelajaran nyaman dan menyenangkan dari segi siswa mencapai prosentasi 30 % sedangkan pada siklus II mencapai 76 % . Telah terjadi peningkatan sebesar 46 %, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dari segi guru pada siklus I prosentase mencapai 41,10% sedang pada siklus II mencapai sebesar 76,11%, mengalami peningkatan sebesar 35,01 %, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IB dimana pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar 74,41, siklus II nilai rata-rata 90,08. (2) waktu guru untuk menyiapkan proses pembelajaran di kelas tidak dapat dilaksanakan dengan optimal karena minimnya persiapan yang dilakukan.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, *Quantum Learning*, Permainan Bahasa

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan di semua jenjang pendidikan formal. Dengan demikian, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memadai dan efektif sebagai alat komunikasi, berinteraksi sosial, media pengembangan ilmu, dan alat pemersatu bangsa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan upaya peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.³

Standar kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Madrasah Ibtidaiyah dalam aspek kemahiran membaca telah dirumuskan oleh Departemen Agama adalah “Mampu membaca dan memahami teks pendek dengan cara membaca lancar (bersuara) beberapa kalimat sederhana”.⁴

Kemampuan minimal dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam kemahiran membaca selaras dengan firman Allah SWT yakni dalam surat Al-Alaq ayat 1 yang berbunyi :

³ Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta {t.p} 2005), hal. 103.

⁴ Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta {t.p} 2005), hal. 109-112.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱)

Artinya: "Bacalah (ya Muhammad) dengan nama Tuhanmu yang Menciptakan."(Q. S. Al-Alaq : 1)⁵

Sekolah dasar sebagai suatu sistem, tepatnya sistem pendidikan, memiliki komponen yang penting berupa program kegiatan belajar, siswa, sarana dan prasarana pendidikan, lingkungan masyarakat dan personel atau guru. Semua komponen dalam sistem pendidikan Sekolah Dasar sangat penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan intruksional.⁶

Masa usia Sekolah Dasar (6,0 – 12,0) merupakan tahap perkembangan penting dan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidak mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Guru selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi mereka di Madrasah.

Menurut Bassat, Jack dan Logan (Strategi Belajar Mengajar) beberapa hal tentang karakteristik anak usia SD secara umum, yaitu :

1. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat
2. Mereka sering bermain dan lebih suka bergembira atau riang.
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru.
4. Mereka biasanya bergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan.
5. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
6. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lain.⁷

Kecerdasan emosi dalam belajar biasanya berkaitan dengan kestabilan emosi untuk bisa tekun, konsentrasi, tenang, teliti, dan sabar. Akan tetapi mendidik seseorang mempunyai emosi yang baik dengan cara membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada perasaan tertekan tidak

⁵ Junus Mahmud, *Al-Qur'an Al Karim*, Bandung, Al Maarif, 1984, hal.537.

⁶ Bafadal Ibrahim, *Penghayatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*, Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2003, hal. 11.

⁷ Sumantri Mulyani, dan Purnama Johar, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : CV.Maulana, 2001, hal. 10-11.

semua orang bisa melakukannya. Guru dituntut memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan pokok bahasan tertentu dan tingkat perkembangan intelektual siswanya.

MIN Tempel Ngaglik Sleman merupakan Madrasah Ibtidaiyah dengan Akreditasi A yang memiliki 13 kelas, dimana kelas 1 sampai kelas 2 masing-masing memiliki 3 kelas paralel, kelas 3 sampai kelas 5 masing-masing 2 kelas paralel, sedangkan kelas 6 memiliki 1 kelas, dengan jumlah siswa seluruhnya ada 475 siswa. Kelas 1 dibagi menjadi 3 kelas yaitu IA, IB, IC. Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan oleh guru kelas, dimana guru kelas memiliki latar belakang dari pendidikan agama. Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini diajarkan secara konvensional, guru jarang memvariasikan dengan metode pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi hal yang kurang menarik bagi siswa. Siswa merasa kurang nyaman saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Hal ini berakibat pada prestasi pembelajaran yang rendah, dibuktikan dengan nilai rata-rata UTS Semester I sebesar 59,70. Nilai tersebut di bawah nilai KKM yang ditentukan Madrasah yaitu 60 (data terlampir). Metode yang diharapkan bisa diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah *quantum learning* dengan model permainan bahasa, yang bertujuan untuk membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan.

Model *quantum learning* merupakan gabungan yang sangat seimbang antara bekerja, bermain, antara rangsangan internal dan eksternal. Prinsip utama metode *quantum learning* adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil-hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Teknik yang digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas saat pelajaran berlangsung, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi dan menggunakan alat bantu lain yang dapat menimbulkan suasana pembelajaran lebih menarik, nyaman, dan menyenangkan.⁸ Adanya suasana pembelajaran yang menarik, nyaman, dan menyenangkan akan menciptakan jalinan pengertian yang baik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga akan menghasilkan emosi positif yang membuat otak bekerja lebih efektif.

⁸ Porter Bobbi De dan Hernacki Mike, *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung : Kaifa PT. Mizan Mustoka, 2004) hal. 14.

Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain dan selalu riang gembira. Belajar sambil bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan apabila dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model permainan bahasa akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah: 1) Seberapa jauh model *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan prestasi belajar ?. 2) Kendala-kendala apa sajakah yang dihadapi guru dalam menggunakan model *quantum learning* dengan permainan Bahasa?

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :1) Untuk mengetahui seberapa jauh model *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan prestasi belajar. 2) Untuk mengetahui kendala-kendala apa sajakah yang dihadapi guru dalam menggunakan model *quantum learning* dengan permainan bahasa.

B. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Definisi belajar menurut Slamento, belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar lebih menekankan pada perubahan tingkah laku seseorang dalam belajar sebagai hasil dari pengalaman dan latihan.⁹

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaroh, belajar adalah "Perubahan" yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya.¹⁰

⁹ Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta :Rineka Cipta, 1995, hal. 2

¹⁰ Djamaroh Syaiful Bahri dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hal.38.

Mengenal definisi belajar ini, Dimiyati Mahmud seperti yang dikutip Siti Partini dkk mengatakan :”Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman”.

Berdasarkan pengertian belajar di atas selanjutnya dapat dikenal istilah pembelajaran atau pengajaran.¹¹

Gino dkk mengemukakan bahwa :¹² “Pembelajaran diartikan sebagai perbuatan belajar (oleh siswa) dan perbuatan mengajar (oleh guru), dan merupakan usaha sadar guru untuk membuat siswa yang belajar agar terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar. Dimana perubahan itu di dapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha”.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses penanaman rasa kebersamaan antarsiswa. Melalui proses tersebut diharapkan siswa mampu memahami fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tentang sesuatu atau mengungkapkan pikiran, gagasan ide, pendapat, dan persetujuan baik secara lisan maupun tertulis.¹³

Ruang lingkup Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah terdiri dari beberapa aspek atau beberapa kemahiran berikut ini :

- a. Aspek mendengarkan
- b. Aspek berbicara
- c. Aspek membaca
- d. Aspek menulis¹⁴

¹¹ Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Cipta Untuk Anak Usia Dini*.

¹² Gino dkk, *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta : UNS Press. 1998. hal. 32-33.

¹³ Tim Penulis, *Bahasa Indonesia, Tangkas BerBahasa Indonesia*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal.3.

¹⁴ Departemen Agama RI, (*Standar Kompetensi Kurikulum 2004*), Jakarta : {t.p} 2005, hal. 103.

3. Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan

Pembelajaran nyaman dan menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya, tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan dalam mengaktualisasikan kemampuan diri).

Pembelajaran menyenangkan dapat dilihat dari beberapa sisi

- a. Sisi Guru
Tidak takut salah, tidak ditertawakan, dan tidak takut disepelekan.
- b. Sisi Siswa
 - 1) Siswa berani mencoba atau berbuat.
 - 2) Siswa berani bertanya.
 - 3) Siswa berani mengemukakan pendapat.
 - 4) Siswa berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Implikasi dari belajar menyenangkan adalah :

- a. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh, memperhatikan apa yang disampaikan guru dan merespon tugas-tugas yang ada.
- b. Hasil belajar meningkat.
- c. Menyenangi mata pelajaran tersebut (Bahasa Indonesia).
- d. Akan terus mempelajarinya seumur hidup.¹⁵

4. Pembelajaran *Quantum Learning*

a. Pengertian *Quantum Learning*

Quantum learning berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai *sugestologi* atau *sugestopedia* (dalam *Quantum Learning*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan agar memberikan sugesti positif adalah menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan sugestologi adalah pemercepatan belajar (*accelerated learning*). Menurut Bobbi De Porter dan

¹⁵ Gino, dkk. *Belajar dan Pembelajaran I* (Surakarta, UNS Press, 1998), hal.18.

Mike Hernacki pemercepatan belajar didefinisikan sebagai “Memungkinkan Siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan.”¹⁶

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki mendefinisikan *quantum learning* sebagai “interaksi-interaksi” yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika Quantum adalah massa dikalikan kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energi .

$$(E= mc^2)$$

Tubuh kita secara fisik adalah materi. Sebagai pelajar, tujuannya adalah meraih sebanyak mungkin cahaya : interaksi, hubungan inspirasi agar menghasilkan energi cahaya yang terjadi jika semua energi yang disalurkan menjadi solusi-solusi yang berhasil.¹⁷

b. Karakteristik Metode *Quantum Learning*

- 1). Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid. Seorang guru lebih bersifat fasilitator dalam pembelajaran.
- 2). Proses pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, santai, dan rilek, serta lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal
- 3). Setiap siswa mempunyai gaya belajar, bekerja dan berfikir yang berbeda-beda yang merupakan pembawaan alamiah guru tidak perlu merubahnya Dengan demikian perasaan nyaman dan positif akan terbentuk dalam menerima informasi atau materi yang diberikan oleh guru.
- 4). Setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran
- 5). Penataan lingkungan belajar baik secara fisik maupun mental Suasana yang nyaman dan santai dengan pengaturan tempat duduk yang berubah-ubah, penataan alat-alat bantu pembelajaran, pengaturan temperatur serta pencahayaan.
- 6). Iringan musik disesuaikan dengan suasana hati, dengan menggunakan berbagai jenis musik instrumen

¹⁶ Porter Bobbi De dan Hernacki Mike. *Quantum Learning* Bandung, PT Mizan Pustaka, 1999, hal. 14.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 16.

7). Membina interaksi yang baik antara guru, siswa dan lingkungan belajar.¹⁸

c. Prosedur Pembelajaran *quantum learning* dengan permainan

Prosedur pembelajarannya meliputi beberapa tahap, antara lain :

- 1). Persiapan Pembelajaran
 - a) Menentukan pokok bahasan yang akan dipelajari
 - b) Mempersiapkan ruang atau tempat pembelajaran yang akan digunakan, dalam bentuk berbeda-beda dengan setting yang berbeda pula supaya siswa tidak merasa jenuh
 - c) Mempersiapkan perangkat audio untuk mengiringi proses pembelajaran.
 - d) Membuat soal-soal latihan ¹⁹
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran
 - a) Pendahuluan
 - b) Kegiatan Inti
 - c) Pengembangan dan Penerapan.
 - d) Penutup

5. Permainan Bahasa

Menurut Soeparno, permainan bahasa adalah permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang-bidang kebahasaan. ²⁰

Dengan bermain siswa akan mendapatkan suatu kegembiraan atau kepuasan. Kegembiraan yang diperoleh dalam suatu permainan bukan saja karena telah memenangkan permainan tersebut akan tetapi selama permainan itu berlangsung siswapun telah memperoleh kegembiraan. Menang atau kalah bukan merupakan tujuan utama dalam permainan. Dibalik kegembiraan atau kepuasan itu sebenarnya siswa telah memperoleh sejumlah keterampilan. Permainan-permainan bahasa berfungsi untuk melatih

¹⁸ *Ibid.*, hal. 65-109

¹⁹ Porter Bobbi De dan Hernacki Mike, *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* Bandung, Kaifa Mizan Mustoka, hal. 120.

²⁰ Soeparno. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta. 1980, hal. 63.

keterampilan dalam bidang kebahasaan.²¹ Dengan demikian permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan.

Jenis permainan Bahasa yang dipilih dan disajikan hendaknya sesuai dengan keterampilan yang akan dicapai. Jadi setiap permainan bahasa harus dapat mendukung tercapainya tujuan Instruksional.

a. Kelebihan Permainan Bahasa

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu strategi penyampaian yang berkadar CBSA tinggi. Dalam permainan bahasa siswalah yang aktif sebagai pelakunya. Peranan guru hanyalah mengatur jalannya permainan tersebut. Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa itu meliputi aktivitas fisik maupun aktivitas mental.
- 2) Karena strategi ini dapat menimbulkan kegembiraan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pengusir kebosanan di kala siswa sudah mulai tampak lesu.
- 3) Dengan adanya sifat kompetitif dalam permainan, hal tersebut dapat mendorong semangat para siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat pula membina hubungan kelompok dan memupuk rasa sosial. Hal ini tampak jelas pada permainan bahasa yang dilaksanakan secara beregu.
- 5) Materi yang dikomunikasikan dengan permainan bahasa sangat mengesan dihati para siswa, sehingga sukar untuk dilupakan.

b. Kekurangan Permainan Bahasa

- 1) Pada umumnya, jumlah siswa dalam satu kelas terlalu besar, sehingga sukar untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan. Siswa yang tidak terlibat itu kadang-kadang justru mengganggu permainan yang sedang berlangsung.
- 2) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya menimbulkan suara ramai dan gelak tawa. Hal ini dapat mengganggu pelajaran di kelas sebelahnya.
- 3) Tidak semua materi dapat disajikan dengan permainan bahasa.
- 4) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pengajaran bahasa, melainkan sekedar sebagai selingan saja.

²¹ *Ibid.*, hal. 63.

- 5) Dalam permainan bahasa, banyak terkandung unsur untung-untungan, sehingga tidak dapat dipakai untuk mengukur atau menilai hasil belajar.²²

C. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu. Sementara itu arti penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah.

1. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN Tempel Ngaglik Sleman Yogyakarta. Subyek penelitian adalah siswa kelas I B tahun pelajaran 2008/2009.

2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini mengenai upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran *quantum learning* di kelas I B MIN Tempel Ngaglik Sleman merupakan jenis penelitian kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR).

Penelitian tindakan ini mengambil bentuk penelitian kolaborasi, dimana penelitian berkolaborasi dengan guru yang tergabung dalam satu tim, untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktek pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dimana pengambilan data dilakukan secara alami dan data diperoleh berupa kata-kata dan gambar sesuai dengan pengertian penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²³

3. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan desain penelitian kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan M. C. Taggart yaitu :

²² *Ibid*, hal.64.

²³ Moleong Lexy. J.. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya 2004, hal.6.

- a. Perencanaan atau *Planning*
Rencana penelitian merupakan tindakan yang terstruktur dan terencana, namun tidak menutup kemungkinan untuk mengalami perubahan sesuai dan kondisi yang tepat.
- b. Tindakan atau *Acting*
Tindakan atau *acting* adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Tindakan yang dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah disusun sesuai dengan permasalahan.
- c. Observasi atau *Observing*
Observasi pada tindakan ini berfungsi untuk mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran.
- d. Refleksi atau *Reflecting*
Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan hasil observasi.²⁴

D. Hasil Belajar Siswa dengan Metode Permainan Bahasa

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, tes, catatan lapangan (*field notes*). Catatan lapangan mempunyai kekuatan tersendiri dalam penelitian tindakan kelas karena memuat secara deskriptif berbagai aspek pembelajaran di kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, situasi dan kondisinya dalam kelas dan nuansa-nuansa lain yang dapat diamati ketika proses pembelajaran dan penelitian dilaksanakan. Semua data yang didapatkan melalui metode pengumpulan data tersebut kemudian diolah dan dikaji melalui proses pengkajian berdaur (*cylical*) yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu : perencanaan (*planning*), aksi / tindakan (*Acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

1. Konsep dan Rancangan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Permainan Bahasa.

²⁴ Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta. 200, hal.84.

Langkah pertama pada proses pengkajian berdaur (*cyclical*) dalam penelitian tindakan kelas adalah melaksanakan proses perencanaan (*planning*).

Pada proses ini prosedur penelitian dirinci dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi yang bersifat daur ulang. Adapun pokok-pokok rencana kegiatan disusun dalam table sebagai berikut :

SIKLUS I	Perencanaan (<i>planning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi masalah yang terjadi di kelas dan menentukan hipotesa tindakan • Penentuan kolaborator • Menentukan pokok bahasan pembelajaran • Mengembangkan skenario pembelajaran dengan berbagai permainan bahasa • Mengembangkan format evaluasi • Mengembangkan format observasi kegiatan
	Tindakan (<i>acting</i>)	Guru / peneliti melakukan tindakan pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang telah ditetapkan dalam RPP
	Pengamatan (<i>observing</i>)	Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan dan menggunakan instrument yang telah tersedia. Fokus pengamatan adalah kegiatan siswa dalam melakukan kegiatan sesuai skenario pembelajaran
	Refleksi (<i>reflecting</i>)	Mengadakan evaluasi pelaksanaan pembelajaran, merumuskan dan mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan dan respon siswa pada siklus I
SIKLUS II	Perencanaan (<i>planning</i>)	Mempelajari hasil refleksi tindakan ke I dan menggunakannya sebagai masukan pada tindakan siklus II
	Tindakan (<i>acting</i>)	Guru / peneliti melakukan tindakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran
	Pengamatan (<i>observing</i>)	Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan menggunakan instrument yang telah tersedia. Fokus pengamatan adalah kegiatan siswa dalam mengerjakan sesuai dengan skenario pembelajaran
	Refleksi (<i>reflecting</i>)	Mengadakan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Merumuskan hasil penelitian tentang perbedaan hasil belajar sebelum dengan sesudah dilaksanakannya tindakan dalam penelitian

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Permainan Bahasa

SIKLUS	PERTEMUAN	MATERI	JENIS PERMAINAN
I	I	Membaca kalimat yang terdiri dari kata-kata sederhana	Permainan lompat kata
	II	Membaca kalimat yang tersusun dari kata-kata sederhana	Permainan sondah
	III	Membaca kalimat yang terdiri dari 3-5 kata sederhana	Permainan puzzle Membaca
II	I	Membaca kata-kata sederhana	Permainan ular tangga membaca
	II	Membaca kalimat yang terdiri dari 3-5 kata sederhana	Permainan lengkung bola
	III	Membaca kalimat sederhana yang terdiri dari 3-5 kata-	Permainan puzzle membaca

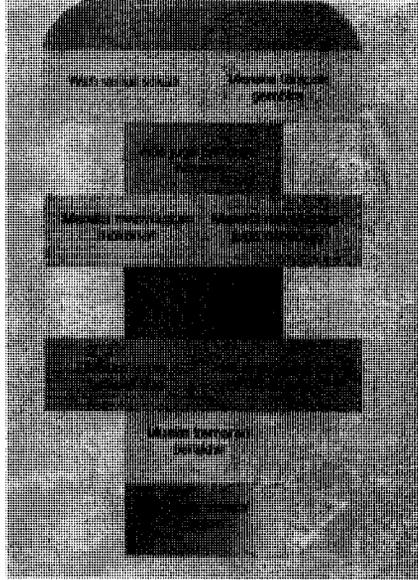
Proses pembelajaran *quantum learning* dengan permainan bahasa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa masih belum terbiasa melakukan pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa diberikan guru selama ini. Dimana guru masih dominan dan kurang memberikan variasi metode dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Hasil Belajar dengan Permainan Bahasa

Pada pertemuan ke-3 siklus I diberikan evaluasi dimana siswa membaca kalimat yang terdiri dari 3-5 kata dengan permainan puzzle dimana siswa membaca kalimat yang ada dalam gudang ilmu dan meletakka kancing baju pada nomor kalimat yang berhasil dibaca kemudian dinilai teman pasangannya. Demikian juga pada pertemuan ke-3 siklus kedua. Pada siklus I hasil pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 74,41, sedangkan dari hasil evaluasi pada siklus II rata-rata nilai nya 90,08. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yaitu 15,67 %, prosentase kegiatan belajar nyaman dan menyenangkan dari segi siswa pada siklus I mencapai 30% dan siklus II mencapai 76 % terjadi peningkatan 46 %, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dari segi guru pada siklus I prosentase mencapai 41,10% sedang pada siklus II mencapai sebesar 76,11 % mengalami peningkatan sebesar 35,01 %.

- ☞ Bagi teman kelompok punya kewajiban membantu teman yang kesulitan dalam membaca.
- FPermainan berakhir sampai ke finish
- FKemudian diteruskan oleh pemain berikutnya

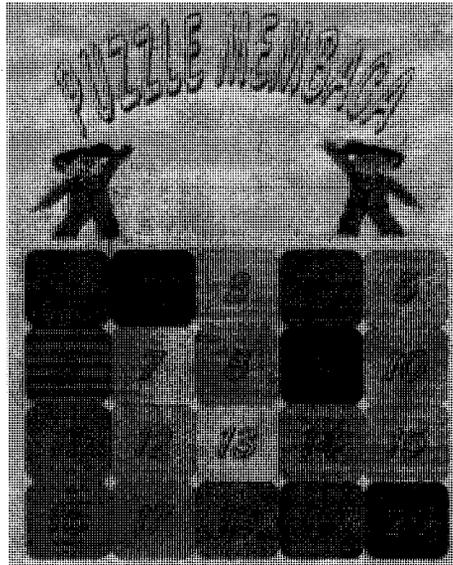
Permainan Sondah:



Cara Bermain :

- ☞ Permainan dilakukan dengan berkelompok.
- ☞ Permainan diawali dengan suit terlebih dahulu, siapa yang menang berhasil main terlebih dahulu, disusul teman yang lain sesuai dengan urutan suitnya.
- ☞ Permainan diawali dari tangga terbawah sampai paling atas.
- ☞ Pemain membaca kalimat yang ada dalam kotak tangga, satu demi satu dibaca kalimat yang ada terus sampai ke gunung.
- ☞ Bagi pemain yang belum bisa membaca kalimat dalam kotak yang akan di lalui berarti dia mati, dia harus berhenti dan digantikan pemain yang lain.
- ☞ Waktu berhenti, pemain tadi punya kesempatan bertanya kepada anggota kelompok lain.
- ☞ Setelah sampai gilirannya lagi boleh melanjutkan permainan lagi namun di awali dari depan.

Permainan puzzle membaca:

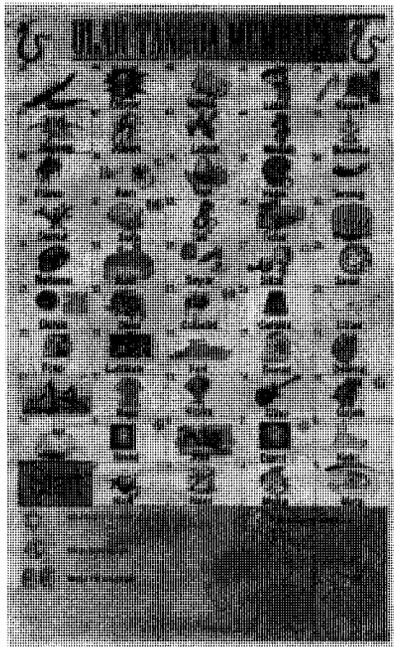


Cara Bermain :

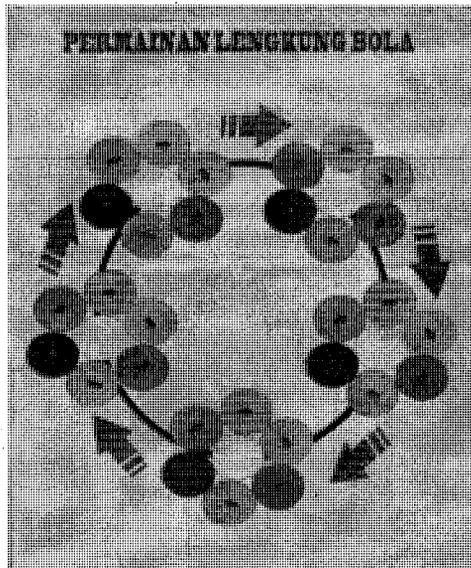
- ☞ Permainan dilakukan berpasangan (2 siswa)
- ☞ Keduanya suit, yang menang memilih nomer di dalam gudang ilmu, melingkari dan membaca kalimat yang tertulis dalam nomer tersebut, kemudian meletakkan kancing baju setelah selesai membaca pada kotak puzzle.
- ☞ Demikian seterusnya.
- ☞ Pemenangnya adalah siswa yang paling banyak meletakkan kancing baju dalam puzzle.

GUDANG ILMU
1. Ulat jagung
2. Jubah nenek cokelat
3. Topi boneka Hoki
4. Roti donat cokelat.
5. Nenek tidur di sofa.
6. Baju celana Joki
7. Figura foto Nuri
8. Tali pagar Puri
9. Koki buat sayur.
10. Dunia Dinosaur.
11. Muka dan mata gajah.
12. Kipas boneka Feri
13. Ada semut di delima
14. Sikat gigi Joni
15. Kapak kayu lucu
16. Lukisan ikan Indah.
17. Gitar Hoki baru.
18. Kaki gajah besar.
19. Rebana nenek Nuri
20. Lidah cicak panjang

Permainan ular tangga membaca



Permainan lengkung bola



Cara Bermain :

- ☞ Lempar dadu satu kali, lalu baca sesuai dengan nomornya, catat hasilnya.
- ☞ Setiap kelompok bermain secara bergantian.
- ☞ Pemenangnya adalah yang selesai terlebih dahulu.

Soal Evaluasi Pertemuan ke-VI

GUDANG ILMU
1. Pesta musim hujan
2. Musim kemarau berakhir
3. Musim hujan kembali tiba
4. Keluarga katak begitu bahagia
5. Mereka mengadakan pesta
6. Mereka menyiapkan makanan
7. Mereka menyiapkan juga minuman
8. Ada juga berbagai hiburan
9. Wah ramai sekali
10. Mereka tampak gembira
11. Musim hujan telah tiba
12. Setiap hari hujan turun
13. Pohon-pohon semua basah
14. Udara terasa menjadi dingin
15. Kadang-kadang hujan turun
16. Hujan turun hanya sebentar
17. Setelah hujan matahari bersinar
18. Lihat di langit sebelah timur
19. Ada pelangi berwarna warni
20. Sungguh indah pelangi itu

E. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang nyaman dan menyenangkan dengan model *quantum learning* metode permainan bahasa pada siswa kelas IB MIN Tempel Ngaglik Sleman, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *quantum learning* dengan metode bermain dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hal tersebut terbukti adanya peningkatan presentasi hasil belajar, dan peningkatan prestasi hasil observasi kegiatan. Pada siklus I presentase kegiatan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dari segi siswa mencapai 30% sedangkan pada siklus

II mencapai 76% mengalami peningkatan 46%. Kemudian hasil observasi kegiatan guru pada siklus I mencapai 41,10% sedang pada siklus II mencapai 76,11% dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 35,10%. Dalam prestasi hasil belajar pada siklus I mencapai rata-rata 74,41 sedangkan siklus II mencapai nilai rata-rata 90,80 terjadi peningkatan sebesar 15,67.

2. Kendala atau hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan *quantum learning* model permainan bahasa yaitu :
 - a. Perlu persiapan yang matang untuk menerapkan metode pembelajaran .
 - b. Guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat berbagai jenis permainan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum Rohmiana, *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan model pembelajaran quantum learning metode permainan matematika di kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta*. (Skripsi Fakultas Sains dan teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008)
- Bobbi De Porter dan Hernacki Mike, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung : Kaifa P.T Mizan Mustoka, 2004)
- Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*. (Jakarta: {T.P} 2005).
- Dirjen Bimbaga Islam DEPAG RI, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Dirjen Bimbaga Islam, 2006)
- Gino, dkk., *Belajar dan Pembelajaran I*, (Surakarta : UNS Press, 2008)
- Ibrahim Bafadal, *Penghayatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2003).
- Lexy. J. Moleong., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004).
- Mahmud Junus, *Al Qur'an Al Kariim*, (Bandung : Al Ma'arif, 2004).
- Mulyani Sumantri & Purnama Johar, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Maulana, 2001).
- Rumini, dkk, *Psikologi Umum*. (Yogyakarta : FIP UNY, 1998)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta,2002).
- Syaiful Bahri Djamaroh dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006).
- Rumini, dkk, *Psikologi Umum*. (Yogyakarta : FIP UNY, 1998)
- Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Cipta Untuk anak Usia Dini* (Yogyakarta : FIP UNY, 2003)
- Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta,1995)
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa Yogyakarta*, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1980).
- Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta : Pustaka Book Publisher, 2007)

- Tim Penulis Bahasa Indonesia, *Tangkas Berbahasa Indonesia*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)
- Uswatun. Khasanah, *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung, melalui Metode Bermain kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo, Temanggung*, (Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008).

