

**UPAYA MENCiptakan PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG NYAMAN  
DAN MENYENANGKAN DENGAN MODEL *QUANTUM LEARNING*  
(METODE PERMAINAN BAHASA) DI KELAS I B MIN TEMPEL  
NGAGLIK SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2008/2009  
(PTK)**



**SKRIPSI**  
**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah**  
**Universitas Islam Negeri Yogyakarta**  
**untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh**  
**Gelar Strata Satu**  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disusun Oleh :**  
**Sri Sumartini**  
**NIM. 07480001-E**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS TARBIYAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2009**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama Mahasiswa : Sri Sumartini

Nomor Induk : 07480001- E

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Unit Kerja : MIN Tempel Ngaglik Sleman

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan pengaji

Yogyakarta, 25 September 2009  
Yang menyatakan,



Sri Sumartini  
NIM. 07480001-E

**Dra. Siti Johariyah, M.Pd.**  
**Fakultas Tarbiyah**  
**UIN Sunan Kalijaga**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi  
Saudara Sri Sumartini

Kepada Yth.  
**Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah**  
**UIN Sunan Kalijaga**  
**Yogyakarta**  
di \_  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh  
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta  
mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan  
bahwa skripsi saudara :

Nama : Sri Sumartini  
NIM : 07480001-E  
Jurusan Prodi : S1 PGMI  
Judul : **Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia  
Yang Nyaman dan Menyenangkan dengan Model  
*Quantum Learning* (Metode Permainan Bahasa)  
di Kelas IB MIN Tempel Ngaglik Sleman Tahun  
Pelajaran 2008/2009.**

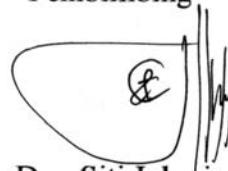
telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk  
mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 12 Oktober 2009  
Pembimbing



**Dra. Siti Johariyah, M.Pd.**  
NIP. 19670827 1993 03 2003

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 06 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENCiptakan PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG NYAMAN DAN MENYENANGKAN DENGAN MODEL *QUANTUM LEARNING* METODE (PERMAINAN BAHASA) DI KELAS 1B MIN TEMPEL NGAGLIK SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2008/2009

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sri Sumartini

NIM : 07480001-E

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Kamis tanggal 28 Januari 2010

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Dra. Siti Johariyah, M. Pd  
NIP. 19670827 199303 2 003

Pengaji I

Drs. Sri Haryatmo, M. Hum  
NIP. 1962012201989111001

Pengaji II

Dra. Asnafiyah, M. Pd  
NIP. 150 236 439Yogyakarta, 24 FEB 2010

Dekan



**MOTTO**

إِنَّمَا مَعَ الْعُسْرٍ يُسْرًا

Sesungguhnya di balik setiap kesulitan pasti ada kemudahan

( Q. S Al-Insyiroh : 6 ) \*

---

\* Junus Muhammad, *Tarjamah Al-Qur'an Al Karim*, (Bandung : PT. Al-Ma'arif, 1984), hal.573.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN KEPADA  
ALMAMATER FAKULTAS TARBIYAH UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، إِشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَإِشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ  
وَرَسُولُهُ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمَرْسُلِينَ مُحَمَّدٌ وَعَلَى  
اللَّهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat melalui alur Penelitian Tindakan Kelas tentang Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Nyaman dan Menyenangkan dengan model *Quantum Learning* metode Permainan Bahasa Bagi Siswa Kelas IB MIN Tempel Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2008 /2009. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Ketua dan Skretaris Program Studi Kualifikasi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Siti Johariyah, M.Pd. Selaku pembimbing skripsi.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Kepala Sekolah beserta Bapak dan Ibu Guru MIN Tempel Ngaglik Sleman Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu (Mitrodiarjo), suami tercinta (Sumali) dan kedua buah hatiku tersayang (Dani Fathurrahman dan Destin Hidayati).
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya. Amin.

Yogyakarta, 4 September 2009  
Penyusun,



Sri Sumartini  
NIM.07480001-E

## ABSTRAK

SRI SUMARTINI. Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Nyaman dan Menyenangkan dengan Model *Quantum Learning* Metode Permainan Bahasa di Kelas IB MIN Tempel Ngaglik Sleman Tahun Pelajaran 2008/2009. Skripsi. Yogyakarta : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.

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 proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas dan menghadapi kendala serta hambatan sebagai pemicu kreatifitas dan tantangan 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, 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.

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	vii
HALAMAN ABSTRAK .....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI .....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB. I PENDAHULUAN .....	1
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Rumusan Masalah .....	6
C.    Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D.    Telaah Pustaka .....	8
E.    Landasaan Teori .....	11
F.    Metode Penelitian .....	29
G.    Sistematika Pembahasan .....	37

BAB. II GAMBARAN UMUM MIN TEMPEL NGAGLIK .....	39
A. Letak dan Keadaan geografis MIN Tempel kabupaten Sleman ....	39
B. Sejarah berdiri dan Proses Perkembangannya .....	40
C. Visi, Misi, dan Tujuan MIN Tempel .....	42
D. Keadaan Guru, Staf TU, dan Siswa .....	48
E. Keadaan sarana dan prasarana MIN Tempel Ngaglik Sleman ....	54
BAB. III. HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS .....	57
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	57
B. Pembahasan .....	124
C. Kendala dan Hambatan .....	131
BAB. IV. PENUTUP.....	133
A. Simpulan .....	133
B. Saran .....	134
C. Penutup .....	135

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 1 : Kemampuan Otak Kiri dan Otak Kanan
- Tabel 2. : Kecakapan Pemikir Otak Kiri dan Otak Kanan
- Tabel 3 : Susunan Program Pengajaran MIN Tempel tahun 2008 / 2009
- Tabel 4 : Data Jumlah Guru MIN Tempel Ngaglik Menurut Jenis Kelamin, Status Kepegawaian dan Ijazah tahun 2008 / 2009
- Tabel 5 : Data Keadaan Guru MIN Tempel Ngaglik Sleman tahun 2008 / 2009
- Tabel 6 : Data Jumlah Staf Tata Usaha MIN Tempel Menurut Jenis Kelamin, Status Kepegawaian dan Ijazah Tahun 2008 / 2009
- Tabel 7 : Data Keadaan Staf Tata Usaha MIN Tempel tahun 2008 / 2009
- Tabel 8 : Data Perkembangan Jumlah Siswa MIN Tempel 2008 / 2009
- Tabel 9 : Data Jumlah Siswa MIN Tempel Tahun 2008 / 2009
- Tabel 10 : Jadwal Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I B MIN Tempel 2008/ 2009
- Tabel 11 : Jadwal Pelaksanaan Tindakan Beserta Bentuk Permainan Yang Digunakan Di kelas IB MIN Tempel Ngaglik Sleman Tahun 2008 / 2009
- Tabel 12 : Hasil Observasi Awal Kegiatan Siswa Sebelum Ada Tindakan
- Tabel 13 : Hasil Observasi Awal Kegiatan Guru Bahasa Indonesia Sebelum ada tindakan
- Tabel 14 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan I
- Tabel 15 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan I
- Tabel 16 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan II
- Tabel 17 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan II

Tabel 18 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan III

Tabel 19 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Pada Siklus I Pertemuan III

Tabel 20 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman serta Menyenangkan Pada Siklus I

Tabel 21 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman dan juga Menyenangkan Pada Siklus I

Tabel 22 : Rangkuman hasil Observasi Kegiatan Siswa dan Guru dalam Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

Tabel 23 : Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tabel 24 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan 1

Tabel 25 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan I

Tabel 26 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan II

Tabel 27 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan II

Tabel 28 : Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan III

Tabel 29 : Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman, Menyenangkan Siklus II Pertemuan III

Tabel 30 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

Tabel 31 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3

Tabel 32 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus II

Tabel 33 : Rekap hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan Pada Siklus II

Tabel 34 : Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tabel 35 : Persentase Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman dan  
Menyenangkan siklus I sampai siklus II setelah diadakan Tindakan

Tabel 36 : Persentase Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Nyaman dan  
Menyenangkan Siklus I Sampai Siklus II setelah diadakan Tindakan

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 : Gambar Permainan Lompat Kata

Gambar 2 : Gambar Permainan Sondah / Engklek

Gambar 3 : Gambar Puzzle Membaca

Gambar 4 : Gambar Ular tangga

Gambar 5 : Permainan Lengkung Bola

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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.<sup>1</sup>

Mengingat hal tersebut, maka pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang meliputi kemahiran mendengarkan, kemahiran berbicara, kemahiran membaca, dan kemahiran menulis.<sup>2</sup> Hal ini dirasa tepat bila dirumuskan dan disampaikan sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.

Pemahaman akan ciri-ciri perkembangan jiwa anak pada usia tertentu akan membantu dalam menentukan materi pelajaran yang cocok dan penggunaan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, serta tepat bagi usia yang sedang dilaluinya.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi pendidikan umum dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Sebagaimana dirumuskan oleh Departemen Agama, Bahasa Indonesia mempunyai fungsi

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta {t.p} 2005), hlm. 103

<sup>2</sup> *Ibid.* hlm. 103

sebagai sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Penyebarluasan pemakaian Bahasa Indonesia yang baik dalam berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, sarana pengembangan penalaran, dan sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.<sup>3</sup>

Tujuan dan fungsi mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut kemudian dijabarkan dalam standar kompetensi pada masing-masing jenjang kelas yang disusun berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan psikis peserta didik.

Adapun 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”.<sup>4</sup>

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

الذِّا فَرَ رَبَكَ بِاسْمِ أَخْلَقْ يٰ (۱)

Artinya : “ Bacalah (ya Muhammad) dengan nama Tuhanmu yang menciptakan.”(Q. S. Al-Alaq : 1)<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta {t.p} 2005), hlm. 103

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*, (Jakarta {t.p} 2005), hlm. 109-112

<sup>5</sup> Junus Mahmud, *Al-Qur'an Al Karim*, Bandung, Al Maarif, 1984, hlm.537

Mengingat kemahiran membaca menempati kedudukan penting untuk menyerap dan menafsirkan informasi tertulis. Setiap anak dituntut dapat memiliki kemampuan membaca agar dapat mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

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.<sup>6</sup>

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 SD. 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 dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi mereka sendiri.
2. Mereka sering bermain dan lebih suka bergambar atau riang.
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru.

---

<sup>6</sup> Bafadal Ibrahim, *Penghayatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2003, hlm. 11

4. Mereka biasanya bergetar perasaannya dan ter dorong untuk ber prestasi 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.<sup>7</sup>

Kecerdasan emosi dalam belajar biasanya berkaitan dengan kestabilan emosi untuk bisa tekun, konsentrasi, tenang, teliti, dan sabar dalam memahami materi yang dipelajari. Memang diakui mendidik seseorang untuk bisa pintar mungkin terlalu mudah dan bisa dilakukan oleh siapa pun. Akan tetapi mendidik seseorang mempunyai emosi yang baik dengan cara membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada perasaan tertekan tidak semua orang bisa melakukannya. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode yang tepat serta sesuai dengan pokok bahasan tertentu dan tingkat perkembangan intelektual siswanya.

MIN Tempel Ngaglik Sleman merupakan Madrasah dengan Akreditasi A yang memiliki 13 kelas, dimana kelas 1 sampai kelas 2 masing-masing memiliki 3 kelas, kelas 3 sampai kelas 5 masing-masing 2 kelas, sedangkan kelas 6 memiliki 1 kelas, dengan jumlah siswa seluruhnya ada 475 siswa. Kelas 1 dibagi menjadi 3 kelas yaitu IA, IB, IC. Untuk pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan oleh guru kelas sendiri, dimana guru kelas memiliki latar belakang dari pendidikan agama.

---

<sup>7</sup> Sumantri Mulyani, dan Purnama Johar, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : CV. Maulana, 2001, hlm. 10-11

Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini diajarkan secara konvensional, guru jarang memvariasikan dengan metode pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi hal yang tidak menarik bagi siswa. Siswa merasa tidak nyaman saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Sehingga tidak bisa belajar dengan baik dan berakibat pada prestasi pembelajaran yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata UTS Semester I sebesar 59,70, nilai tersebut di bawah nilai KKM yang menjadi ketentuan di Madrasah yaitu 60 (data terlampir). Metode yang bisa diterapkan adalah *quantum learning* dengan model permainan bahasa, 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.<sup>8</sup> Adanya suasana pembelajaran yang menarik, nyaman, dan menyenangkan akan menciptakan jalinan pengertian yang

---

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

baik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga akan menghasilkan emosi positif yang membuat otak bekerja lebih efektif.

Metode *quantum learning* dikembangkan untuk memberikan suatu cara mengelola kelas sebagai komunitas belajar yang menarik, nyaman dan membuat anak senang, serta mendekatkan siswa ke dunianya yakni dunia bermain sehingga meningkatkan kualitas belajar bagi siswa. Bagi siswa yang telah terperangkap dalam anggapan belajar adalah pekerjaan yang menjemuhan, *quantum learning* bagaikan obat penawar yang menghidupkan dan memperkuat kembali kegembiraan dan kecintaan belajar. Karena dalam metode *quantum learning* menekankan pada prinsip kebebasan berekspresi yang bertanggung jawab, setiap siswa secara individu dapat mengembangkan keahlian dalam satu aspek dari materi yang sedang dipelajari sesuai dengan karakteristik dan kemampuannya masing-masing secara optimal tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan.

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.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

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 dihadapai guru dalam menggunakan model *quantum learning* dengan permainan Bahasa?

### **C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

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.

Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa.

- b. Bagi guru

Memberikan masukan serta informasi pada guru serta calon guru bidang studi Bahasa Indonesia tentang penggunaan model *quantum learning* sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang nyaman dan menyenangkan.

- c. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah metode pembelajaran.

#### D. Telaah Pustaka

Model Pembelajaran dengan metode bermain telah banyak dikaji oleh para peneliti studi lapangan yang dilakukan oleh Sdri Uswatun Khasanah, tentang : “Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung melalui metode bermain kelas I SD Negeri Wates, Wonoboyo, Temanggung”.<sup>9</sup>

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar matematika dengan menggunakan metode bermain dilaksanakan dengan berkelompok, hasil penelitiannya adalah : (1) Hal-hal yang membuat siswa merasa nyaman dalam pembelajaran karena mempergunakan metode bermain dan pemberian *reward* berupa pujian, *aplause* maupun hadiah langsung oleh guru lebih memotivasi siswa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Bermacam-macam permainan yang digunakan di antaranya soal-soal bergambar dan berbentuk permainan bergambar variatif dan kartu senyum yang menarik. (2) Pembelajaran Matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I pada siklus I persentase siswa sebesar 64.77% dengan kategori tinggi, pada siklus II pesentase sebesar 76.55% dengan kategori tinggi, dan periode siklus III persentase minat belajar siswa sebesar 86,03% dengan kategori sangat tinggi. Hasil penempelan kartu senyum pada kelas 1, persentase siswa yang menempel gambar senyum sebesar 74.84 %, pada siklus II sebesar

---

<sup>9</sup> Khasanah Uswatun, *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. UIN 2008.

92.51 % dan pada siklus III sebesar 100 %. Hal ini berarti semua siswa merasa senang setelah akhir tindakan dengan metode bermain.

Penelitian oleh Arum Rohmania seorang mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam penelitiannya yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan model pembelajaran *quantum learning* Metode Permainan Matematika di kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta Tahun Pelajaran 2007/2008”.<sup>10</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Melalui pendekatan *quantum learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV A, dimana pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar yaitu 57.71 % dan pada Siklus II nilai rata-rata mencapai 80.20 %. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 38.97 %. (2) Penggunaan permainan matematika dalam pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan. Dimana pada siklus I nilai rata-rata proses pembelajaran dengan permainan matematika yaitu sebesar 8.5 % sedangkan pada siklus II rata-rata 12 terjadi peningkatan sebesar 41.1 %. Dengan adanya permainan matematika siswa menjadi senang dan bersemangat dalam menghadapai mata pelajaran matematika, siswa lebih fokus pada pelajaran. (3) Melalui pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Pada siklus I nilai rata-rata 30.25 % sedangkan pada siklus II rata-rata mencapai 44.25 %. Telah terjadi peningkatan sebesar 46.28 % dan pada pembelajaran nyaman dan

---

<sup>10</sup> Rohmania Arum, *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan model pembelajaran Quantum Learning Metode permainan Matematika di kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta Tahun Pelajaran 2007/2008*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008

menyenangkan pada siklus I rata-ratanya 19.75 dan siklus II 29.25 dan peningkatan sebesar 48.1 %.

Perbedaan penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan sekarang terletak pada jenis bidang studi, penelitian yang ada menerapkan model *quantum learning* untuk pembelajaran matematika sedangkan yang peneliti lakukan adalah penelitian dalam bidang studi Bahasa Indonesia. Perbedaan lain adalah peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *quantum learning* untuk kelas bawah yakni kelas 1 yang merupakan masa peralihan dari dunia Taman Kanak-Kanak yang melakukan pembelajaran sambil bermain ke dunia pendidikan formal yang sebenarnya. Maka jelas posisi penelitian yang dilakukan berbeda, karena belum ada yang melakukan penelitian tentang penerapan metode *quantum learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan adalah betujuan untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dan merupakan penelitian tindakan kelas yang lebih melihat pada proses pembelajaran menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis datanya deskriptif kualitatif.

## E. 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.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaroh, belajar adalah “Perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila, dan sebagainya.<sup>12</sup>

Mengenal definisi belajar ini, Dimyati 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.<sup>13</sup>

Gino dkk mengemukakan bahwa :<sup>14</sup>

“Pembelajaran diartikan sebagai perbuatan belajar (oleh siswa) dan perbuatan mengajar (oleh guru), dan merupakan usaha sadar guru untuk membuat siswa yang belajar yaitu 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”.

---

<sup>11</sup> Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta :Rineka Cipta, 1995. hlm. 2

<sup>12</sup> Djamaroh Syaiful Bahri dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hlm.38

<sup>13</sup> Suardiman Siti Partini, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Cipta Untuk Anak Usia Dini*.

<sup>14</sup> Gino dkk, *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta : UNS Press. 1998. hlm 32-33

Pembelajaran memanfaatkan seperangkat cara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran merupakan usaha sadar dan sengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan jalan mengaktifkan faktor internal dan eksternal dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya usaha guru dalam pembelajaran yang telah ditentukan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa siswa.

## 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.<sup>15</sup>

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.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakekat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia

---

<sup>15</sup> Tim Penulis, Bahasa Indonesia, *Tangkas BerBahasa Indonesia*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004 ), hlm.3

mengupayakan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta Bangsa Indonesia.<sup>16</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesasteraan manusia Indonesia.

Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap Bahasadan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan :

- a. Peserta didik dapat mengembangkan potensi sesuai kemampuan, kebutuhan, dan minat, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesasteraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.
- b. Guru dapat memusatkan perhatian pada pengembangan kompetensi Bahasapeserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa, dan sumber belajar .
- c. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar sesuai kondisi sekolah dan kemampuan peserta didik.

---

<sup>16</sup> DEPAG. RI, (*Standar Kompetensi Kurikulum 2004*) Jakarta {T.P} 2005. hlm.103

- d. Oang tua dan Masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesasteraan di sekolah.
- e. Sekolah dapat menyusun Program pendidikan tentang kebahasaan dan kesasteraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.
- f. Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesasteraan sesuai dengan kondisi dan ke khasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.<sup>17</sup>

Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, minat serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya bangsa sendiri. Pada sisi lain Madrasah dapat menyusun program pendidikan siswa dengan keadaan peserta didik serta sumber belajar yang tersedia.

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 menulis<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depertemen Agama RI, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah* (Jakarta : Dirjen Bimbingan Islam, 2006) hlm. 43

<sup>18</sup> Departemen Agama RI, (*Standar Kompetensi Kurikulum 2004*), Jakarta : {t.p} 2005. hlm.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. Segi Guru

Tidak takut salah, tidak ditertawakan, dan takut disepulekan.

#### b. Segi 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 belajar seumur hidup.<sup>19</sup>

### 4. Pembelajaran Quantum Learning

#### a. Pengertian *Quantum Learning*

*Quantum learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang berekspresimen dengan

---

<sup>19</sup> Gino, dkk. *Belajar dan Pembelajaran I* ( Surakarta, UNS Press, 1998), hlm.18

apa yang disebutnya sebagai *sugestologi* atau *sugestopedia* (dalam *Quantum Learning*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap dibuat apapun 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 Mike Hernacki pemercepatan belajar didefinisikan sebagai “Memungkinkan Siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan.<sup>20</sup>

Pemercepatan belajar dikembangkan untuk menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara luas tampak tidak mempunyai persamaan : hiburan permainan, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki mendefinisikan *quantum learning* sebagai “interaksi-interaksi” yang mengubah energi menjadi

---

<sup>20</sup> Porter Bobbi De dan Hernacki Mike. *Quantum Learning* Bandung, PT Mizan Pustaka, 1999 hlm. 14

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.<sup>21</sup>

Setiap manusia dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tak pernah terpusatkan. Hal ini menyebabkan manusia tidak pernah berhenti untuk belajar, inilah yang sering dikenal dengan belajar sepanjang hayat. Tetapi kata belajar sendiri membuat seorang siswa merasa tegang dan terbebani. Pada saat yang hampir bersamaan ketika siswa merasa terbebani oleh kata belajar, guru mengharapkan siswa untuk duduk diam selama satu jam atau lebih, dalam deretan bangku-bangku yang berjejer menghadap ke depan . Guru berdiri dan mengajarkan subyek tertentu. Hilanglah permainan dan kegiatan kelompok, aktivitas seni yang menarik, sentuhan-sentuhan yang hangat, dan semua aspek bebas sekolah anak-anak. Sistem pembelajaran ini hanya menitik beratkan kerja otak kiri yang ketidakseimbangan sistem kerja otak, sehingga membuat siswa merasa tidak mempunyai inspirasi dan tidak berharga.

---

<sup>21</sup> *Ibid.hlm.16*

Bagian otak manusia yang dikenal dengan otak kanan dan otak kiri, masing-masing memiliki spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu. Walaupun ada beberapa persilangan dan interaksi antara kedua sisi, proses kerja otak kiri yang selalu bersifat logis sekuensial linier, dan mampu melakukan penafsiran abstrak dan simbolis serta cara berfikirnya yang sesuai dengan tugas-tugas teratur, ekspresi verbal, menulis, membaca asosiasi auditorial, mendapatkan detail, dan fakta serta otentik. Sedangkan cara berfikir otak kanan yang bersifat acak, tidak teratur, dan holistik. Cara berfikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat non verbal seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), kesadaran spesial, pengenalan bentuk, dan pola musik, seni, kepekaan, warna, kreativitas dan visualisasi.

Tabel 1.  
Kemampuan otak kiri dan otak kanan<sup>22</sup>

Proses Otak Kiri	Proses Otak Kanan
1. Tertarik pada penemuan yang bersifat bagian-bagian dari suatu komponen.	1. Tertarik pada proses pengintegrasian pada bagian-bagian suatu komponen menjadi suatu kesatuan yang bersifat utuh dan menyeluruh.
2. Proses berfikir analisis	2. Proses berfikir yang bersifat rasional konstruktional dan membangun pola.
3. Proses berfikir yang mementingkan tata urutan secara sekvensial dan tersier.	3. Proses berfikir simultan dan paralel.
4. Proses berfikir temporal (terlihat pada waktu ini)	4. Proses berfikir lintas ruang (Tidak terlihat pada waktu ini)

---

<sup>22</sup> Ibid, hlm 36-40

Tabel 2.<sup>23</sup>

kecakapan	Otak kiri		Otak kanan	
	Acak Konkrit	Sekuensial abstrak	Acak Abstrak	Sekuensial abstrak
	Eksperimental  kurang terstruktur trial error, intuitif, orientasi hasil.	Teratur linier, sekuesnsial, realitas, reaktif panca indera, perfeksionis, pengarahan.	Mistisme  realitas, refleksi dominan perasaan tidak teratur, holicyic.	Metafisik dan  abstrak , konseptor dan analisis, teratur, logis, rasional, intelektual, mandiri.

b. Karakteristik Metode *Quantum Learning*

- 1) Setiap orang adalah guru dan sekaligus murid sehingga seorang guru lebih bersifat sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, santai, dan rilek, serta lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal sehingga proses belajar siswa akan sangat efektif.
- 3) Setiap siswa mempunyai gaya belajar, bekerja dan berfikir yang berbeda-beda yang merupakan pembawaan alamiah sehingga guru

---

<sup>23</sup> Ibid 36-40

tidak perlu merubahnya, dengan demikian perasaan nyaman dan positif akan terbentuk dalam menerima informasi atau materi yang diberikan oleh guru.

- 4) Metode peran dimana setiap siswa berperan lebih aktif dalam membahas materi sesuai kemampuan.
  - 5) Penataan lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental, suasana yang nyaman dan santai dengan pengaturan tempat duduk yang berubah-ubah, penataan alat-alat bantu pembelajaran, temperatur serta pencahayaan.
  - 6) Iringan musik yang disesuaikan dengan suasana hati menggunakan berbagai jenis musik instrumen merupakan kunci menuju *quantum learning*.
  - 7) Membina interaksi yang baik antara guru, siswa dan lingkungan belajar.<sup>24</sup>
- c. Prosedur Pembelajaran *quantum learning* dengan permainan  
Prosedur pembelajarannya meliputi beberapa tahap, antara lain :
- 1) Persiapan Pembelajaran
    - a) Menentukan pokok bahasan yang akan dipelajari materi dibentuk dalam suatu ringkasan singkat yang mudah dipahami oleh siswa tanpa mengurangi inti materi yang akan disampaikan.

---

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm 65-109

- b) Mempersiapkan ruang atau tempat pembelajaran. Ruang yang akan digunakan dalam setiap kali pertemuan berbeda-beda dengan setting yang berbeda pula supaya siswa tidak merasa jemu dengan kondisi ruangan yang selalu monoton.
- c) Mempersiapkan perangkat audio yang akan digunakan untuk mengiringi selama proses berlangsung, karena irungan musik merupakan kunci utama keberhasilan metode *quantum learning*.
- d) Membuat soal-soal latihan, atau tugas lain dalam bentuk permainan untuk sub pokok bahasan, untuk memantau pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- e) Menyiapkan lembar observasi, dan wawancara terhadap guru dan siswa.<sup>25</sup>

2) Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Pendahuluan dalam proses pembelajaran *quantum learning* dalam suasana santai dan rileks, pemberian motivasi dan semangat belajar pada siswa.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran adalah dengan menyampaikan materi oleh guru secara singkat yang dilanjutkan dengan pemberian contoh soal (tugas) dengan

---

<sup>25</sup> Porter Bobbi De dan Hernacki Mike, *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* bandung, Kaifa Mizan Mustoka hlm. 120

melibatkan siswa untuk ikut aktif baik dalam membahas materi maupun dalam membuat dan menyelesaikan contoh soal/tugas selama proses berlangsung, suasana kelas diiringi dengan alunan untuk instrumen yang berfungsi untuk membuat suasana berkesan nyaman, santai dan menyenangkan yang dapat mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan mengurangi ketegangan sehingga otak dapat bekerja secara optimal.

c) Pengembangan dan Penerapan

Dalam tahap ini siswa diberi lembar latihan soal berbentuk permainan Bahasayang dikerjakan oleh siswa secara individu maupun kelompok, dilanjutkan dengan pembahasan yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengerjakan soal / tugas guru mengelilingi dengan memberikan motivasi dan semangat belajar pada siswa dan suasana kelas selalu diiringi dengan musik instrumen.

d) Penutup

Guru memberikan motivasi pada siswa untuk rajin belajar, memberikan *reward* bagi yang berhasil dalam pembelajaran. Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

## 5. Permainan Bahasa

Menurut Soeparno, permainan bahasa adalah permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang-bidang kebahasaan.<sup>26</sup>

Permainan Bahasamerupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir tidak memerlukan *Hard Ware* akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa. Masalah permainan hampir tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, bayi, anak-anak ataupun orang dewasa semuanya menyukai permainan. Sudah barang tentu jenis dan sifat permainannya berbeda-beda sesuai umur, jenis kelamin, minat dan bakat.

Dengan bermain kita mendapatkan suatu kegembiraan atau kepuasan. Kegembiraan yang diperoleh dalam suatu permainan bukan saja karena telah memenangkan permainan tersebut akan tetapi selama permainan itu berlangsung kitapun telah memperoleh kegembiraan. Menang atau kalah bukan merupakan tujuan utama dalam permainan. Dibalik kegembiraan atau kepuasan itu sebenarnya kita telah memperoleh sejumlah keterampilan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan.<sup>27</sup> Itulah yang dinamakan permainan bahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu :

- a. Untuk memperoleh kegembiraan.

---

<sup>26</sup> Soeparno. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta. 1980. hlm.63

<sup>27</sup> Soeparno. *Ibid* hlm.63

- b. Untuk memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan.

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

Secara tidak langsung permainan bahasa itu dapat pula memupuk rasa kesosialan, rasa percaya diri, dan kejujuran. Perlu kiranya diperhatikan bahwa pelaksanaan permainan bahasa ini bukan untuk mengukur atau menilai atau mengevaluasi hasil belajar siswa melainkan hanya untuk melatih keterampilan. Hal ini disebabkan dalam setiap permainan selalu mengandung unsur untung-untungan.

- 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 kebebasan dikala 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 kesosialan. 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 permainan. Siswa yang tidak terlibat itu kadang-kadang justru menunggu 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 dikomunikasikan dengan permainan bahasa.
  - 4) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pengajaran bahasa, melainkan sekedar sebagai selingan saja.

5) Dalam permainan bahasa, banyak terkandung unsur untung-untungan, sehingga tidak dapat dipakai untuk mengukur atau menilai hasil belajar.<sup>28</sup>

#### Macam-Macam Permainan Bahasa

- a. Bisik Berantai.
- b. Ikat Perintah.
- c. Suku Bersambung.
- d. Kata Bersambung.
- e. Huruf Bersambung.
- f. Silang Datar
- g. Teka-teki silang.
- h. Mengeja Berbaris.
- i. Dua puluh pertempuran
- j. Resep Gotong Royong.
- k. Bermain Sajak.
- l. Ambil-ambilan.
- m. Mencocokkan Gambar.
- n. Membaca dan berbuat.
- o. Permainan ular tangga Baca.
- p. Permainan lengkung bola.
- q. Kim Lihat (lihat katakan)
- r. Aku seorang detektif (baca lakukan)

---

<sup>28</sup> Ibid. hlm.64

- s. Meloncat bulatan kata
- t. Permainan sondah (Engkle) dalam Bahasajawa disebut engklek
- u. Puzzle membaca
- v. Tebak nama
- w. Menerka teka-teki<sup>29</sup>

Keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai suatu mata pelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya metode pembelajaran yang menjadi perhatian dalam penelitian ini. Untuk mengajarkan pokok bahasan tertentu diperlukan metode pembelajaran yang tertentu pula. Hal ini disebabkan metode yang dianggap baik untuk suatu materi pelajaran yang belum tentu cocok untuk mengajarkan materi pelajaran lain.

Seorang guru dalam pembelajaran sering mengadakan variasi dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Tetapi gabungan metode pembelajaran itu kadang cenderung tidak efektif, karena guru mengalami kesulitan dalam menjaga kestabilan emosi siswa. Dengan emosi yang tidak stabil tersebut menyebabkan siswa merasa cepat bosan, hilang konsentrasi, kurang teliti dan tidak sabar dalam memahami materi yang dipelajari. Hal inilah yang menyebabkan siswa beranggapan bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

---

<sup>29</sup> *Ibid.* Hlm 64-97

## F. 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 Bahasapada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>30</sup>

### 3. Desain Penelitian

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

#### 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.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Moleong Lexy. J.. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya 2004  
hlm.6

<sup>31</sup> Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta. 2002. hlm.84

#### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih mudah diolah.<sup>32</sup>

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain :

a. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi catatan yang menggambarkan aktivitas guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Format lembar observasi yang digunakan adalah format observasi yang sistematis berbentuk isian untuk mengetahui tindakan selama proses pembelajaran.

b. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara terhadap guru dilakukan agar dapat diketahui sejauh mana kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran *quantun learning*. Wawancara yang dilakukan terhadap siswa merupakan wawancara yang tidak terstrukur, artinya wawancara hanya dilakukan pada siswa yang dipilih tentang aktivitas tanggapan dan sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *quantun learning*.

---

<sup>32</sup> *Ibid* hlm.136

c. Jurnal Harian

Jurnal harian berisi catatan kejadian yang belum terdapat dalam lembar observasi normal harian ini digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran serta untuk mendeskripsikan aktivitas siswa maupun guru selama proses pembelajaran.

d. Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto yang digunakan dalam penelitian ini, untuk menggambarkan secara visual kondisi proses pembelajaran berlangsung.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara terhadap guru dilakukan agar dapat diketahui sejauh mana kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *quantun learning*. Wawancara yang dilakukan terhadap siswa merupakan wawancara yang tidak terstruktur, artinya wawancara hanya dilakukan pada siswa yang

dipilih tentang aktivitas, tanggapan dan sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *quantum learning*.

- c. Tes
- d. Dokumentasi

## 6. Langkah-langkah Penelitian

- a. Personal

Personal yang terlibat adalah peneliti dan guru kelas yang tergabung dalam satu tim peneliti sebagai pelaksana, sedangkan guru sejawat sebagai kolaborasi peneliti dan siswa sebagai pelaksana pembelajaran, semua tindakan di diskusikan antara peneliti dan kolaborasi.

- b. Penyusun Instrumen Pembelajaran

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bahan ajar dan sistem penilaian. Bahan ajar terdiri dari buku guru, selain itu juga digunakan buku siswa dan lembar aktivitas siswa.

- c. Skenario Tindakan

- 1) Penyusunan Perencanaan (*Planning*)

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara serta diskusi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang ada, mengetahui permasalahan yang terjadi, maka bersama guru tergabung dalam satu tim menyusun rencana tentang tindakan

apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, kualitas pembelajaran Bahasasiswa.

## 2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *quantum learning* yang telah direncanakan dalam Rencana Pembelajaran yang ada sebagai upaya perbaikan, peningkatan, dan perubahan dari kualitas pembelajaran ke arah yang di inginkan.

## 3) Observasi (*Observing / Monitoring*) dan Perekaman Tindakan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati pelaksanaan dan hasil serta dampak dari tindakan yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan perekaman atau monitoring pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum learning*.

Tahap ini dilakukan oleh tim kolaborasi (Peneliti dan Guru). Catatan dari dampak tindakan diperoleh dari lembar observasi, wawancara, jurnal harian pada saat pembelajaran. Peneliti hanya melakukan pencatatan atas apa yang dilihat dan didengar. Peneliti harus bersikap deskriptif dan netral.

#### 4) Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti dan guru menganalisa, menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil dan dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan data dari hasil observasi (*Monitoring*) dan perekaman tindakan data hasil monitoring dan perekaman tindakan disusun secara urut dan teratur.

### 7. Teknis Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data hasil observasi tentang proses pembelajaran, hasil wawancara dan jurnal harian. Data tambahan yang diperoleh dari wawancara tidak terstruktur dengan siswa. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dalam beberapa tahap sebagai berikut :

#### a. Reduksi Data

Tahap ini dilakukan untuk merangkum data, memfokuskan pada hal-hal penting.

#### b. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu cara untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu menyimpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Moleong Lexy J.. *Metode Penelitian*. Hlm. 332

Triangulasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, data hasil wawancara dengan guru dan diperkuat dengan data dari jurnal harian, wawancara tidak terstruktur dengan siswa.

c. Display Data

Data yang telah di triangulasi disajikan dalam bentuk deskriptif berupa kata-kata atau simbol-simbol.

d. Kesimpulan

Data yang diperoleh setelah dianalisis kemudian diambil simpulannya apakah tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau belum. Apabila belum tercapai dilakukan tindakan selanjutnya dan apabila sudah tercapai maka penilaian dihentikan.

e. Indikator

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dianggap akan berhasil jika tercipta suasana pembelajaran bahasa yang nyaman dan menyenangkan, dimana siswa nyaman, aman, dan tenang hatinya, tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya tercermin dalam perilakunya selama pembelajaran yakni :

1. Siswa berani mencoba atau berbuat
2. Siswa berani bertanya
3. Siswa berani mengemukakan pendapat
4. Siswa berani mempertanggungjawabkan gagasan orang lain

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pada siklus I observasi kegiatan pembelajaran nyaman dan menyenangkan hasil presentase menunjukkan 50%, siklus II mencapai 75% dan nilai rata-rata lebih dari 85.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperjelas gambaran tentang pembahasan penulisan penelitian ini, perlu diuraikan sistematika pembahasannya, sebagai berikut :

BAB. I Pendahuluan meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian, Telaah Pustaka, Landasan Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan

BAB. II Gambaran Umum MIN Tempel Ngaglik meliputi : Letak dan Keadaan geografis MIN Tempel kabupaten Sleman, Sejarah berdiri dan Proses Perkembangannya, Visi, misi, dan Tujuan MIN Tempel, Keadaan Guru, Staf TU, dan siswa, Keadaan sarana dan prasarana MIN Tempel Ngaglik Sleman

BAB. III. Hasil Penelitian Tindakan Kelas meliputi : Deskripsi Hasil

Penelitian, Pembahasan, Kendala dan Hambatan

BAB. IV. Penutup meliputi : Simpulan, Saran dan Penutup

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**DAFTAR TABEL**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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 ini di kelas dalam menyiapkan perangkat audio dan permainan bahasa yang digunakan.
  - b. Guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat berbagai jenis permainan bahasa.
3. Hal-hal penting dalam pembelajaran *quantum learning* :
- a. Pembelajaran menggunakan musik klasik sebagai irungan.
  - b. Pemberian motivasi pada siswa.
  - c. Penataan tempat pembelajaran dengan setting yang berbeda-beda.
  - d. Pembelajaran dilakukan dengan berkelompok.
  - e. Adanya bermacam-macam permainan yang digunakan yaitu permainan lompat kata, permainan sondah, puzzle membaca, lengkung bola dan ular tangga membaca.
  - f. Adanya media yang variatif.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang dapat diajukan antara lain :

- 1. Guru diharapkan dapat menggunakan metode bermain ini sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran.
- 2. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk mengadakan penelitian serupa dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya membahas tentang upaya meningkatkan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dalam bidang studi bahasa Indonesia saja.

### C. KATA PENUTUP

Syukur alhamdulillah, penulis haturkan kehadirat Allah SWT, karena penelitian dan penulisan laporan dalam bentuk skripsi ini telah dapat penulis selesaikan. Hasil penelitian ini hanya sebagian kecil dari upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan (hasil belajar) siswa. Masih banyak berbagai persoalan yang mungkin belum ditemukan jalan keluarnya, namun penulis harapkan munculnya tulisan ini dapat dijadikan suatu gambaran tentang salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan melalui model *quantum learning* dengan metode permainan bahasa yang dikembangkan dengan alur penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Semoga bermanfaat dalam rangka memotivasi guru untuk senantiasa memberikan dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan agar kemampuan dan hasil belajar siswa meningkat secara optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto Suharsimi.  
2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : Rineka Cipta.
- Bafadal Ibrahim.  
2003. *Penghayatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI, 2005. *Standar Kompetensi Kurikulum 2004*. Jakarta: {T.P} 2005.
- Dirjen Bimbingan Islam DEPAG RI, 2006. *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah Jakarta*. Jakarta: Dirjen Bimbingan Islam
- Djamaroh Syaiful Bahri dan Zain Aswan.  
2006. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta : Rineka Cipta.
- Gino, dkk.  
1998. *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta : UNS Press.
- Junus Mahmud.  
1984. *Al Qur'an Al Kariim*. Bandung : Al Ma'arif.
- Khasanah Uswatun.  
2008 *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 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Moleong. Lexy. J.  
2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Porter Bobbi De dan Hernacki Mike.  
2004. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa P.T Mizan Mustoka.
- Rumania Arum.  
2008. *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematikan 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.
- Rumini, dkk  
1998. *Psikologi Umum*. Yogyakarta : FIP UNY Yogyakarta.

Slamento.

1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

Soeparno.

1980. *Media Pengajaran Bahasa Yogyakarta*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Suardiman Siti Partini.

2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Cipta Untuk anak Usia Dini* Yogyakarta : FIP UNY.

Sumantri Mulyani & Purnama Johar.

2001. *Strategi Belajar Mengajar* Bandung : CV Maulana.

Susilo.

2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pustaka Book Publisher.

Tim Penulis Bahasa Indonesia.

2004. *Tangkas Berbahasa Indonesia*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

**LAMPIRAN I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : I / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana yang terdiri dari 3-5 kata  
Hari/Tanggal : Senin, 27 April 2009

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kalimat sederhana dengan intonasi dan lafal yang tepat.

### **IV. Materi Ajar**

Kalimat sederhana (non sastra)

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Tanya jawab
- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas Kelompok dan Individu
- Metode Bermain
- Metode Ceramah

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru membuka pertemuan dengan salam dan do'a.
- Guru memberikan motivasi dan memfokuskan perhatian dengan menyanyi yang berjudul "Mari Belajar Membaca".

Mari kita belajar membaca  
Membaca kalimat yang ada  
Dengan membaca kita semua  
Agar bertambah ilmunya  
B – a – j – u        dibaca baju  
I – b – u        dibaca ibu  
B – a – r – u        dibaca baru  
Coba ulangi        baju – ibu – baru.
- Menanyakan keadaan siswa dan menanyakan pelajaran yang lalu untuk dikaitkan dengan yang akan dipelajari
- Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk kelompok belajar menjadi 6 kelompok, dengan cara mencari bentuk lingkaran yang memiliki warna yang sama.
- Dalam kelompok semua anggota mempersiapkan permainan lompat kata yang sudah disediakan dan terlebih dahulu guru memberikan penjelasan.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan lompat kata yang sebelumnya didahului suit untuk menentukan pemain.
- Pemain membaca kata yang sudah disediakan dalam lingkaran, dimulai dari star melompat dan membaca kata ke ujung lingkaran, sesudah di ujung pemain membaca kata yang dilompati yang

merupakan kalimat sederhana yang disusun guru, demikian seterusnya sampai ke finish secara bergantian.



- Bagi siswa yang belum betul berarti mati, punya kesempatan melakukan permainan sesudah urutannya, berdasarkan suit tadi.
- Guru mendektekan kalimat yang tadi dibaca dalam permainan dilanjutkan membaca berpasangan, diteruskan pengumpulan hasil akhir.

➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.

c. Kegiatan Akhir

- Bersama-sama dengan siswa guru membaca kalimat dengan lafal yang benar.
- Post test
- Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## **VII. Penilaian Hasil Belajar**

- Tes lisan

## **VIII. Sumber Belajar**

- Buku Paket Bahasa Indonesia, Gemar Berbahasa Indonesia, Tiga Serangkai, hlm. 117.
- Lingkaran kalimat
- Kertas warna berbentuk lingkaran
- Bintang

Ngaglik, 20 April 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : I / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Selasa, 28 April 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang benar.

### **III. Indikator**

Membaca teks pendek dengan intonasi dan lafal yang tepat.

### **IV. Materi Pelajaran**

Teks non sastra

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Ceramah
- Metode Tanya jawab
- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas Kelompok
- Metode Bermain (Permainan Sondoh)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memusatkan perhatian dengan nyanyian yang berjudul "Baju" (Syair satu-satu).

Baju biru itu punya Ibu

Baju merah itu punya Ayah

Baju kuning itu punya Nining

Baju putih itu punya Fatih

Ba-ju itu baju

Ko-ko itu koko

Ru-di itu Rudi

Baju....koko....Rudi

- Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (45 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa dengan bimbingan guru membentuk kelompok belajar berdasarkan kertas yang berbentuk segitiga yang berwarna sama masing-masing kelompok 4 orang.
- Dengan bantuan guru, kelompok memilih ketua kelompok yang mempunyai kemampuan membaca.
- Guru memberikan penjelasan cara bermain sondah.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa mengawali permainan dengan suit setelah papan sondah dipasang, untuk menentukan urutan permainan.
- Permainan dengan cara membaca kalimat yang ada dalam kotak-kotak sondah dimulai dari kotak yang paling bawah ke atas sampai ke gunung lalu turun, apabila ada yang belum betul dalam membaca berarti mati dan harus diganti teman lain sesuai dengan urutannya. Demikian seterusnya sampai batas waktu.

- Guru mendektekan kalimat yang ada dalam kotak-kotak sondah, siswa mencatat dalam lembar prestasiku.
  - Secara berpasangan membaca bergantian, satu membaca yang lain memberi nilai.
  - Pengumpulan hasil.
- Konfirmasi
- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Post test
- Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## VII. Penilaian Hasil Belajar

- Tes lisan

## VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana

- Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
- Kertas warna berbentuk segitiga
- Peralatan permainan sondah.
- Bintang

Ngaglik, 20 April 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : I / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Sabtu, 30 April 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas (Kelompok dan Individu)
- Metode Bermain (Puzzle membaca)
- Metode Tanya jawab
- Metode Ceramah

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Appersepsi
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi dengan baik.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk kelompok berpasangan (2 siswa) dipilih yang punya kemampuan sebagai tutor sebaya.
- Masing-masing kelompok menerima puzzle membaca beserta peralatannya.
- Semua siswa mendengarkan informasi dari guru mengenai cara permainan puzzle membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa dalam kelompok melakukan permainan secara bergantian berdasarkan hasil suit (ping sut).
- Membaca kalimat dalam gudang ilmu, yang berhasil meletakkan kancing baju sesuai nomor yang dibaca dalam kotak puzzle.
- Secara bergantian seterusnya, sambil memberikan penilaian.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

#### ➤ Konfirmasi (10 menit)

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.

- c. Kegiatan Akhir (15 menit)
  - Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## **VII. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Tes lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## **VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana**

- Sarana :
  - Lembar puzzle membaca
  - Kancing baju
  - Bintang, Lembar Prestasiku
  - Lembar gudang ilmu.
- Sumber :
  - Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
  - Buku Bahasa Indonesia, Gemar Berbahasa Indonesia, Tiga Serangkai, hal.117.

Ngaglik, 30 April 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Senin, 4 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kata, kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Ular Tangga)

## **VI. Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi pelajaran dengan menyanyikan lagu AIUEO
  - AIUEO marilah kita bernyanyi
  - AIUEO karena senang di hati.
  - Mamiku mana
  - Mamimu ada di sana
  - Papiku mana
  - Papimu sedang bekerja.
- Menanyakan kabar siswa sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk posisi tempat duduk.
- Siswa membentuk kelompok belajar dengan mencari bentuk lingkaran yang mempunyai warna sama.
- Guru memberikan penjelasan cara bermain ular tangga membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan ular tangga dengan simbol-simbol yang ada sampai batas yang ditentukan guru.
- Siswa mencatat kalimat yang didektekan guru dalam lembar prestasiku.
- Siswa membentuk kelompok belajar berpasangan (2 siswa).  
Satu membaca kalimat yang ditulis yang lain menyimak dan menilai, demikian sebaliknya.

➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

**VII. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

**VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana**

- Sarana :

- Lembar ular tangga membaca dan peralatannya.
- Buku catatan, lingkaran warna.

Ngaglik, 05 Mei 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Selasa, 5 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kata, kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Ceramah
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Lengkung Bola)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

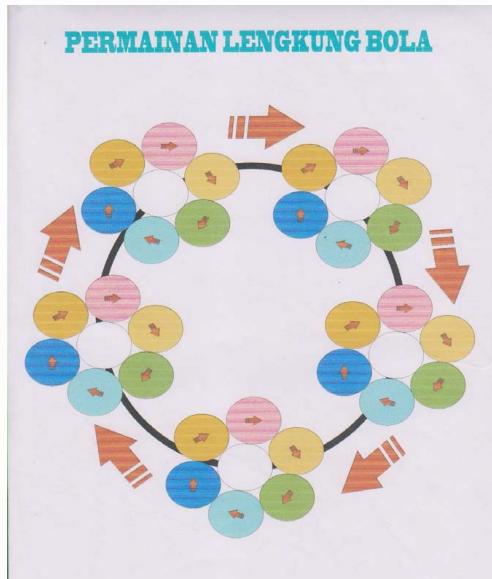
### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi pelajaran dengan baik.
- Menanyakan kabar siswa sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru mempersiapkan tempat (mengatur tempat permainan).
- Siswa membentuk kelompok belajar dengan cara mencari bentuk bangun yang memilih warna yang sama (menjadi 5 kelompok).
- Guru memberikan penjelasan cara bermain lengkung bola.



- Elaborasi
    - Siswa melakukan permainan lengkung bola sesuai dengan penjelasan guru, sampai batas waktu yang ditentukan.
    - Masing-masing siswa menuliskan kalimat yang didektekannya guru.
    - Secara berpasangan membaca bergantian kalimat yang didikte dan ditulis dalam lembar prestasiku.
  
  - Konfirmasi
    - Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil mendapat bintang.
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## VII. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana

- Sarana :
  - Kartu kata
  - Lapangan permainan
  - Lembar prestasiku
  - Kertas warna yang berbentuk bangun datar.
  - Bintang
- Sumber
  - Kartu pintar

Ngaglik, 05 Mei 2009

Mengetahui  
Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA  
NIP.150265902

Sri Sumartini  
NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Kamis, 7 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Tanya Jawab
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Lengkung Bola)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Menanyakan kabar siswa dan menanyakan apakah siswa sudah siap ulangan.
- Memusatkan perhatian dengan tepuk bintang pesona.

### b. Kegiatan Inti (45 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk kelompok belajar berpasangan (2 siswa, 1 dipilih oleh guru yang punya potensi lebih dalam membaca).
- Masing-masing kelompok menerima puzzle membaca dan peralatannya.
- Mendengarkan informasi / penjelasan guru tentang permainan puzzle membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan dalam kelompoknya sesuai dengan aturan yang ada.
- Membaca kalimat yang ada dalam gudang ilmu, yang dapat membaca dengan benar berhak meletakkan kancing baju pada puzzle membaca sesuai nomor yang dibaca.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

- Permainan membaca dilakukan bergantian.
- Pemenangnya adalah yang paling banyak meletakkan kancing baju pada kotak puzzle.

➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil mendapat bintang.
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
  - Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## VII. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana

- Sarana :
  - Puzzle membaca
  - Kancing baju
  - Lembar prestasi
  - Lembar gudang ilmu
  - Bintang
- Sumber
  - Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
  - Buku Bahasa Indonesia, Gemar Berbahasa Indonesia, Tiga Serangkai, hal.117.

Sleman, 30 April 2009

Mengetahui  
Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA  
NIP.150265902

Sri Sumartini  
NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : I / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Selasa, 28 April 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang benar.

### **III. Indikator**

Membaca teks pendek dengan intonasi dan lafal yang tepat.

### **IV. Materi Pelajaran**

Teks non sastra

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Ceramah
- Metode Tanya jawab
- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas Kelompok
- Metode Bermain (Permainan Sondoh)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memusatkan perhatian dengan nyanyian yang berjudul "Baju" (Syair satu-satu).

Baju biru itu punya Ibu

Baju merah itu punya Ayah

Baju kuning itu punya Nining

Baju putih itu punya Fatih

Ba-ju itu baju

Ko-ko itu koko

Ru-di itu Rudi

Baju....koko....Rudi

- Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (45 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa dengan bimbingan guru membentuk kelompok belajar berdasarkan kertas yang berbentuk segitiga yang berwarna sama masing-masing kelompok 4 orang.
- Dengan bantuan guru, kelompok memilih ketua kelompok yang mempunyai kemampuan membaca.
- Guru memberikan penjelasan cara bermain sondah.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa mengawali permainan dengan suit setelah papan sondah dipasang, untuk menentukan urutan permainan.
- Permainan dengan cara membaca kalimat yang ada dalam kotak-kotak sondah dimulai dari kotak yang paling bawah ke atas sampai ke gunung lalu turun, apabila ada yang belum betul dalam membaca berarti mati dan harus diganti teman lain sesuai dengan urutannya. Demikian seterusnya sampai batas waktu.

- Guru mendektekan kalimat yang ada dalam kotak-kotak sondah, siswa mencatat dalam lembar prestasiku.
  - Secara berpasangan membaca bergantian, satu membaca yang lain memberi nilai.
  - Pengumpulan hasil.
- Konfirmasi
- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Post test
- Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## VII. Penilaian Hasil Belajar

- Tes lisan

## VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana

- Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
- Kertas warna berbentuk segitiga
- Peralatan permainan sondah.
- Bintang

Ngaglik, 20 April 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : I / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Sabtu, 30 April 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kalimat sederhana.

### **IX. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **X. Metode Pembelajaran**

- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas (Kelompok dan Individu)
- Metode Bermain (Puzzle membaca)
- Metode Tanya jawab
- Metode Ceramah

## **XI. Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Appersepsi
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi dengan baik.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk kelompok berpasangan (2 siswa) dipilih yang punya kemampuan sebagai tutor sebaya.
- Masing-masing kelompok menerima puzzle membaca beserta peralatannya.
- Semua siswa mendengarkan informasi dari guru mengenai cara permainan puzzle membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa dalam kelompok melakukan permainan secara bergantian berdasarkan hasil suit (ping sut).
- Membaca kalimat dalam gudang ilmu, yang berhasil meletakkan kancing baju sesuai nomor yang dibaca dalam kotak puzzle.
- Secara bergantian seterusnya, sambil memberikan penilaian.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

#### ➤ Konfirmasi (10 menit)

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.

- c. Kegiatan Akhir (15 menit)
  - Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## **XII. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Tes lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## **XIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana**

- Sarana :
  - Lembar puzzle membaca
  - Kancing baju
  - Bintang, Lembar Prestasiku
  - Lembar gudang ilmu.
- Sumber :
  - Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
  - Buku Bahasa Indonesia, Gemar Berbahasa Indonesia, Tiga Serangkai, hal.117.

Ngaglik, 30 April 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Senin, 4 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kata, kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Bernyanyi
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Ular Tangga)

## **VI. Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi pelajaran dengan menyanyikan lagu AIUEO
  - AIUEO marilah kita bernyanyi
  - AIUEO karena senang di hati.
  - Mamiku mana
  - Mamimu ada di sana
  - Papiku mana
  - Papimu sedang bekerja.
- Menanyakan kabar siswa sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk posisi tempat duduk.
- Siswa membentuk kelompok belajar dengan mencari bentuk lingkaran yang mempunyai warna sama.
- Guru memberikan penjelasan cara bermain ular tangga membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan ular tangga dengan simbol-simbol yang ada sampai batas yang ditentukan guru.
- Siswa mencatat kalimat yang didektekan guru dalam lembar prestasiku.
- Siswa membentuk kelompok belajar berpasangan (2 siswa).  
Satu membaca kalimat yang ditulis yang lain menyimak dan menilai, demikian sebaliknya.

➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil.
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

**VII. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

**VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana**

- Sarana :

- Lembar ular tangga membaca dan peralatannya.
- Buku catatan, lingkaran warna.

Ngaglik, 05 Mei 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Selasa, 5 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kata, kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Ceramah
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Lengkung Bola)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Memberikan acuan terhadap kompetensi.
- Memberikan motivasi agar siswa mempelajari materi pelajaran dengan baik.
- Menanyakan kabar siswa sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

### b. Kegiatan Inti (50 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru mempersiapkan tempat (mengatur tempat permainan).
- Siswa membentuk kelompok belajar dengan cara mencari bentuk bangun yang memilih warna yang sama (menjadi 5 kelompok).
- Guru memberikan penjelasan cara bermain lengkung bola.

#### Gambar Lengkung Bola

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan lengkung bola sesuai dengan penjelasan guru, sampai batas waktu yang ditentukan.
- Masing-masing siswa menuliskan kalimat yang didektekannya guru.
- Secara berpasangan membaca bergantian kalimat yang ditulis dan ditulis dalam lembar prestasiku.

#### ➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil mendapat bintang.

- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
  - Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## **VII. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## **VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana**

- Sarana :
  - Kartu kata
  - Lapangan permainan
  - Lembar prestasiku
  - Kertas warna yang berbentuk bangun datar.
  - Bintang
- Sumber
  - Kartu pintar

Ngaglik, 05 Mei 2009

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA

NIP.150265902

Sri Sumartini

NIP.150328658

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas / Semester : I / II  
Siklus / Pertemuan ke : II / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Kamis, 7 Mei 2009  
Pokok Bahasan : Membaca lancar

### **I. Standar Kompetensi :**

Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi.

### **II. Kompetensi Dasar**

Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat.

### **III. Indikator**

Membaca kalimat sederhana.

### **IV. Materi Pelajaran**

Kalimat sederhana

### **V. Metode Pembelajaran**

- Metode Tanya Jawab
- Metode Pemberian Tugas
- Metode Bermain (Lengkung Bola)

## **VI.Kegiatan Pembelajaran**

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengawali pelajaran dengan salam dan do'a.
- Menanyakan kabar siswa dan menanyakan apakah siswa sudah siap ulangan.
- Memusatkan perhatian dengan tepuk bintang pesona.

### b. Kegiatan Inti (45 menit)

#### ➤ Eksplorasi :

- Siswa bersama guru membentuk kelompok belajar berpasangan (2 siswa, 1 dipilih guru yang punya potensi lebih dalam membaca).
- Masing-masing kelompok menerima puzzle membaca dan peralatannya.
- Mendengarkan informasi / penjelasan guru tentang permainan puzzle membaca.

#### ➤ Elaborasi

- Siswa melakukan permainan dalam kelompoknya sesuai dengan aturan yang ada.
- Membaca kalimat yang ada dalam gudang ilmu, yang dapat membaca dengan benar berhak meletakkan kancing baju pada puzzle membaca sesuai nomor yang dibaca.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

- Permainan membaca dilakukan bergantian.
- Pemenangnya adalah yang paling banyak meletakkan kancing baju pada kotak puzzle.

➤ Konfirmasi

- Guru memberikan bintang penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan paling awal dan memotivasi yang belum berhasil mendapat bintang.
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
  - Post test
  - Pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam

## VII. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan lisan yaitu :

- Penilaian proses berupa pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran.
- Penilaian lisan melalui bacaan kalimat sederhana.

## VIII. Sumber Belajar / Sarana Prasarana

- Sarana :
  - Puzzle membaca
  - Kancing baju
  - Lembar prestasi
  - Lembar gudang ilmu
  - Bintang
- Sumber
  - Buku Paket Bahasa Indonesia, Sasebi Kelas I, hal.79.
  - Buku Bahasa Indonesia, Gemar Berbahasa Indonesia, Tiga Serangkai, hal.117.

Sleman, 30 April 2009

Mengetahui  
Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi

Fahrudin, MA  
NIP.150265902

Sri Sumartini  
NIP.150328658

## **LAMPIRAN 2**

**Hasil Observasi Siswa dan Guru**

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)	√				
2	Siswa berani bertanya	√				
3	Siswa mengemukakan pendapatnya	√				
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal	√				
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran	√				
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.		√			
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.	√				
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.		√			
9	Siswa melakukan presentasi	√				
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.	√				

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)	√				
2	Siswa berani bertanya	√				
3	Siswa mengemukakan pendapatnya	√				
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal	√				
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran		√			
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.		√			
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.	√				
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.		√			
9	Siswa melakukan presentasi	√				
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.	√				

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)		✓			
2	Siswa berani bertanya		✓			
3	Siswa mengemukakan pendapatnya		✓			
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal		✓			
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran		✓			
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.		✓			
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.		✓			
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.		✓			
9	Siswa melakukan presentasi		✓			
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.		✓			

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)			✓		
2	Siswa berani bertanya	✓				
3	Siswa mengemukakan pendapatnya	✓				
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal			✓		
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran			✓		
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.				✓	
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.				✓	
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.			✓		
9	Siswa melakukan presentasi					✓
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.			✓		

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)			✓		
2	Siswa berani bertanya			✓		
3	Siswa mengemukakan pendapatnya			✓		
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal				✓	
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran				✓	
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.					✓
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.					✓
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.				✓	
9	Siswa melakukan presentasi					✓
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.				✓	

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : .....  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Observer : Zumaroh .N, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)			✓		
2	Siswa berani bertanya			✓		
3	Siswa mengemukakan pendapatnya			✓		
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal					✓
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran				✓	
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.					✓
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.					✓
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.					✓
9	Siswa melakukan presentasi					✓
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.					✓

Keterangan :

- |           |                |        |                 |
|-----------|----------------|--------|-----------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah | Skor 4 | : Sering        |
| 2. Skor 2 | : Jarang       | Skor 5 | : Sering Sekali |
| 3. Skor 3 | : Cukup        |        |                 |

Sleman, .....2009  
Observer,

Zumaroh .N, S.Pd.I

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Senin, 27 April 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP			✓		
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran		✓			
3	Guru memberikan pengayaan	✓				
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran		✓			
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran		✓			
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.	✓				
7	Guru membangkitkan minat siswa	✓				
8	Guru menjelaskan materi dengan media.	✓				
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.		✓			
10	Guru tidak mendominasi kelas.	✓				
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.		✓			
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil		✓			

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 27 April 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Selasa, 28 April 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP			✓		
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran			✓		
3	Guru memberikan pengayaan	✓				
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran		✓			
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran		✓			
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.	✓				
7	Guru membangkitkan minat siswa	✓				
8	Guru menjelaskan materi dengan media.		✓			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.	✓				
10	Guru tidak mendominasi kelas.		✓			
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.	✓				
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil		✓			

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 28 April 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Kamis, 30 April 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : I / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP			✓		
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran			✓		
3	Guru memberikan pengayaan		✓			
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran			✓		
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran			✓		
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.	✓				
7	Guru membangkitkan minat siswa	✓				
8	Guru menjelaskan materi dengan media.	✓				
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.			✓		
10	Guru tidak mendominasi kelas.	✓				
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.	✓				
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil	✓				

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 30 April 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Senin, 04 Mei 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP				✓	
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran				✓	
3	Guru memberikan pengayaan		✓			
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran				✓	
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran				✓	
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.			✓		
7	Guru membangkitkan minat siswa			✓		
8	Guru menjelaskan materi dengan media.			✓		
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.			✓		
10	Guru tidak mendominasi kelas.			✓		
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.			✓		
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil			✓		

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 04 Mei 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Selasa, 05 Mei 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / II  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP				✓	
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran				✓	
3	Guru memberikan pengayaan			✓		
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran				✓	
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran				✓	
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.				✓	
7	Guru membangkitkan minat siswa				✓	
8	Guru menjelaskan materi dengan media.			✓		
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.				✓	
10	Guru tidak mendominasi kelas.				✓	
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.				✓	
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil				✓	

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 05 Mei 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## Lembar Observasi Kegiatan Guru

Satuan Pendidikan : MIN Tempel Nganglik Sleman  
Kelas / Semester : I / II  
Hari/Tanggal : Sabtu, 07 Mei 2009  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Sub Pokok Bahasan : Membaca Lancar  
Siklus / Pertemuan ke : II / III  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit  
Nama Guru : Sri Sumartini  
Nama Observer : Sumini, A.Ma.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan RPP				✓	
2	Guru mempergunakan permainan dalam pembelajaran					✓
3	Guru memberikan pengayaan			✓		
4	Guru mengatur ruang sesuai pembelajaran					✓
5	Guru memutar musik klasik sebagai irungan dalam pembelajaran				✓	
6	Guru mempergunakan metode yang bervariasi.				✓	
7	Guru membangkitkan minat siswa				✓	
8	Guru menjelaskan materi dengan media.				✓	
9	Guru membagi siswa dalam kelompok.					✓
10	Guru tidak mendominasi kelas.				✓	
11	Guru memberi <i>reward</i> pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan baik.				✓	
12	Guru memotivasi siswa yang belum berhasil					✓

Keterangan :

- |           |                    |        |                    |
|-----------|--------------------|--------|--------------------|
| 1. Skor 1 | : Tidak Pernah     | Skor 4 | : Sering dilakukan |
| 2. Skor 2 | : Jarang dilakukan | Skor 5 | : Sering Sekali    |
| 3. Skor 3 | : Cukup            |        |                    |

Sleman, 07 Mei 2009  
Observer,

Sumini, A.Ma.

## **LAMPIRAN 3**

JORNAL HARIAN

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : 1

Siklus ke : 1

Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana

Hari / Tanggal : Senin, 27 April 2009

Waktu : 09.15 – 10.45

### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa, menanyakan kabar siswanya.
2. Guru memberikan penyegaran pada siswa agar bersemangat dan konsentrasi dalam pembelajaran dengan bernyanyi.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan peraga lapangan lompat kata.
4. Guru memberikan waktu untuk membentuk kelompok belajar.
5. Siswa melaksanakan permainan lompat kata sambil mendengarkan musik.
6. Guru memantau kegiatan siswa sambil membantu siswa yang belum jelas dalam permainan.
7. Setelah selesai guru meminta untuk menyimpulkan lembar prestasiku hari ini.

8. Guru memberikan berita penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan.
9. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam.

### **C. Catatan Khusus**

1. Siswa terlihat masih belum dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang diiringi musik.
2. Beberapa siswa masih terlihat belum serius, kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
3. Masih ada beberapa siswa yang harus ditunjuk untuk bermain.
4. Proses pembelajaran berlangsung belum terkondisi karena siswa baru pertama kali mengikuti proses pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya.
5. Keadaan dalam kelas belum kondusif dan ramai dikarenakan letak kelas I B berdampingan dengan tempat parkir.
6. Pada pertemuan ini siswa masih terlihat pasif, guru masih banyak mendominasi kelas.

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : II

Siklus ke : II

Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana

Hari / Tanggal : Selasa, 28 April 2009

Waktu : 07.15 – 08.45

### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
2. Guru memberikan penyegaran dengan nyanyian berjudul “Baju” agar siswa bersemangat dan konsentrasi dalam pembelajaran.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru memutar kaset musik.
5. Guru memberikan motivasi agar semangat dalam belajar.
6. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan peraga kotak-kotak sondoh / lapangan sondoh.
7. Guru meminta siswa membuat 4 kelompok dan mengatur tempat bermain.
8. Siswa melakukan permainan dalam kelompok masing-masing.
9. Guru memantau kegiatan siswa dengan berkeliling, mendorong siswa untuk kerja sama dalam kelompok dan membantu yang mengalami kesulitan.

10. Guru memberikan umpan balik terhadap permainan siswa.
11. Guru memberikan tugas untuk menyimpulkan hasil kerja siswa.
12. Mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

### **C. Catatan Khusus**

1. Siswa belum bersemangat untuk melakukan dengan teman kelompok.
2. Siswa masih belum percaya diri dalam permainan.
3. Proses pembelajaran berlangsung belum terkondisi karena siswa baru pertama kali mengikuti proses pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya.
4. Keadaan dalam kelas belum kondusif dan ramai dikarenakan letak kelas I B berdampingan dengan tempat parkir.
5. Pada pertemuan ini siswa masih terlihat pasif, guru masih banyak mendominasi kelas.

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : I  
Siklus ke : II  
Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana  
Hari / Tanggal : Senin, 4 Mei 2009  
Waktu : 09.15 – 10.45

### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa, menanyakan kabar siswanya.
2. Guru memberikan penyegaran pada siswa agar bersemangat dan konsentrasi dalam pembelajaran.
3. Guru menunjuk siswa membentuk kelompok belajar
4. Memutar kaset musik klasik.
5. Guru memberikan penjelasan permainan ular tangga membaca.
6. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
7. Guru berkeliling kelas, membantu siswa yang kesulitan dan memberikan semangat agar saling kerja sama.
8. Guru mengumpulkan hasil karya siswa.
9. Sebelum pembelajaran berakhir, guru mengajak siswa membaca kalimat-kalimat yang ada dalam permainan.
10. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam.

### **C. Catatan Khusus**

1. Pada pertemuan ini siswa sudah mulai bertanya.
2. Siswa sudah mau dan mampu bekerja sama dalam kelompok.
3. Siswa sudah menikmati pembelajaran dengan iringan musik.

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : III

Siklus ke : I

Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana

Hari / Tanggal : 30 April 2009

Waktu : 07.15 –08.45

### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

Pada pertemuan ini diadakan test / ulangan harian untuk mengukur kemampuan siswa. Soal ulangan berbentuk lisan yakni dengan permainan puzzle membaca jumlah kalimat ada 20 kalimat.

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : II

Siklus ke : II

Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana

Hari / Tanggal : Selasa, 5 Mei 2009

Waktu : 07.15 – 09.45

### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa, menanyakan kabar siswanya.
2. Guru memberikan penyegaran pada siswa dengan bermain tebakan agar siswa bersemangat dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.
4. Guru memutar kaset musik sebagai pengiring pembelajaran
5. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok bermain menjadi 5 kelompok.
6. Guru menjelaskan permainan lengkung bola yang mau dimainkan.
7. Masing-masing kelompok melakukan permainan, sementara guru berkeliling memberikan motivasi, pengarahan dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan.
8. Setelah selesai bermain lengkung bola, siswa menulis kalimat yang didiktekan guru berdasarkan kata-kata yang dibaca dalam permainan

lengkung bola dilanjutkan membaca hal yang ditulis secara berpasangan dilanjutkan pengumpulan hasil kerja siswa.

9. Pemberian reward (hadiah bintang)
10. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

### **C. Catatan Khusus**

1. Siswa terlihat berani mengemukakan pendapat.
2. Siswa saling memberikan semangat dalam belajar dan suasana kelas jadi hidup.
3. Siswa terlihat bersemangat dalam kerja kelompok.
4. Siswa terlihat antusias dalam melaksanakan permainan.
5. Siswa sudah terbiasa dan menikmati belajar dengan irungan musik.

## **Jurnal Harian**

### **A. Konteks**

Pertemuan ke : III

Siklus ke : II

Pokok Bahasan : Membaca lancar kalimat sederhana

Hari / Tanggal : Kamis, 7 Mei 2009

Waktu : 07.15 –09.45

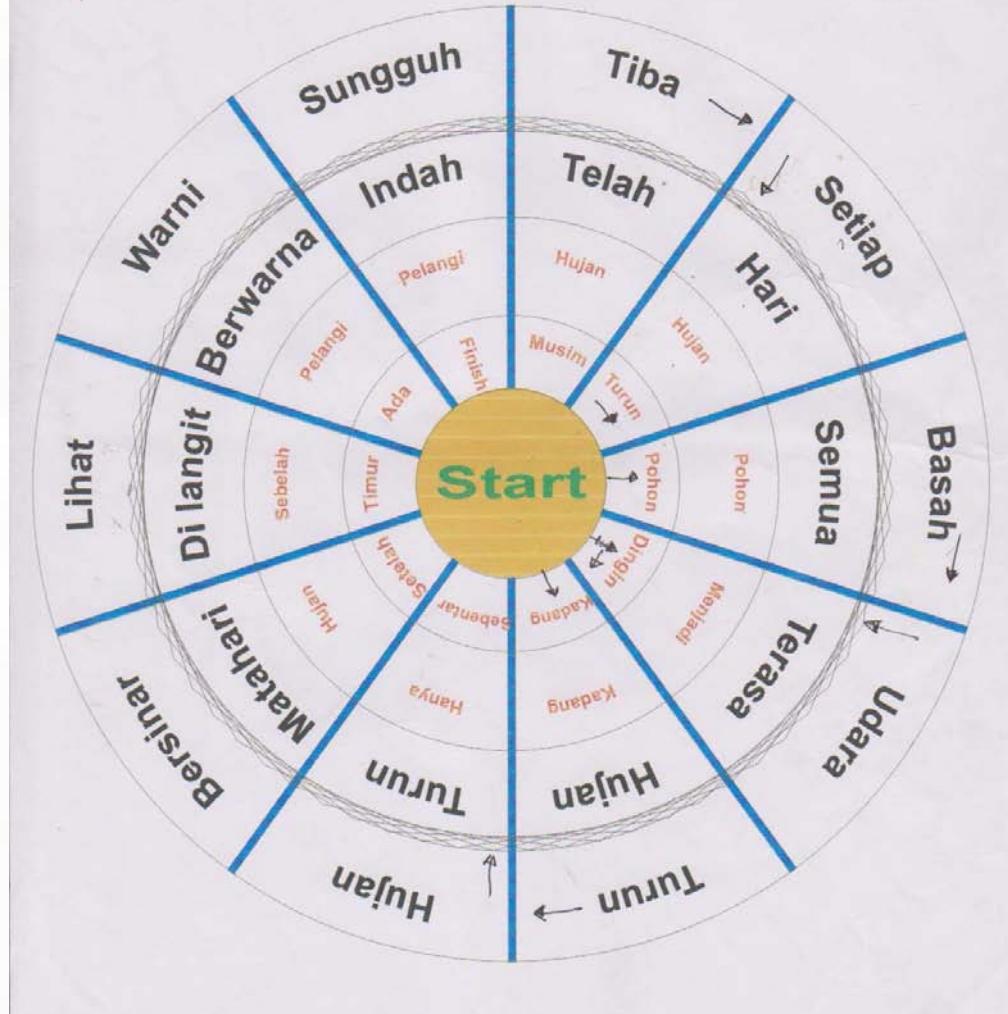
### **B. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran**

Pada pertemuan yang ketiga dalam siklus II diadakan test evaluasi / ulangan harian dengan materi dari awal pertemuan siklus II. Soal evaluasi berbentuk lisan dengan metode permainan puzzle membaca.

**LAMPIRAN 4**

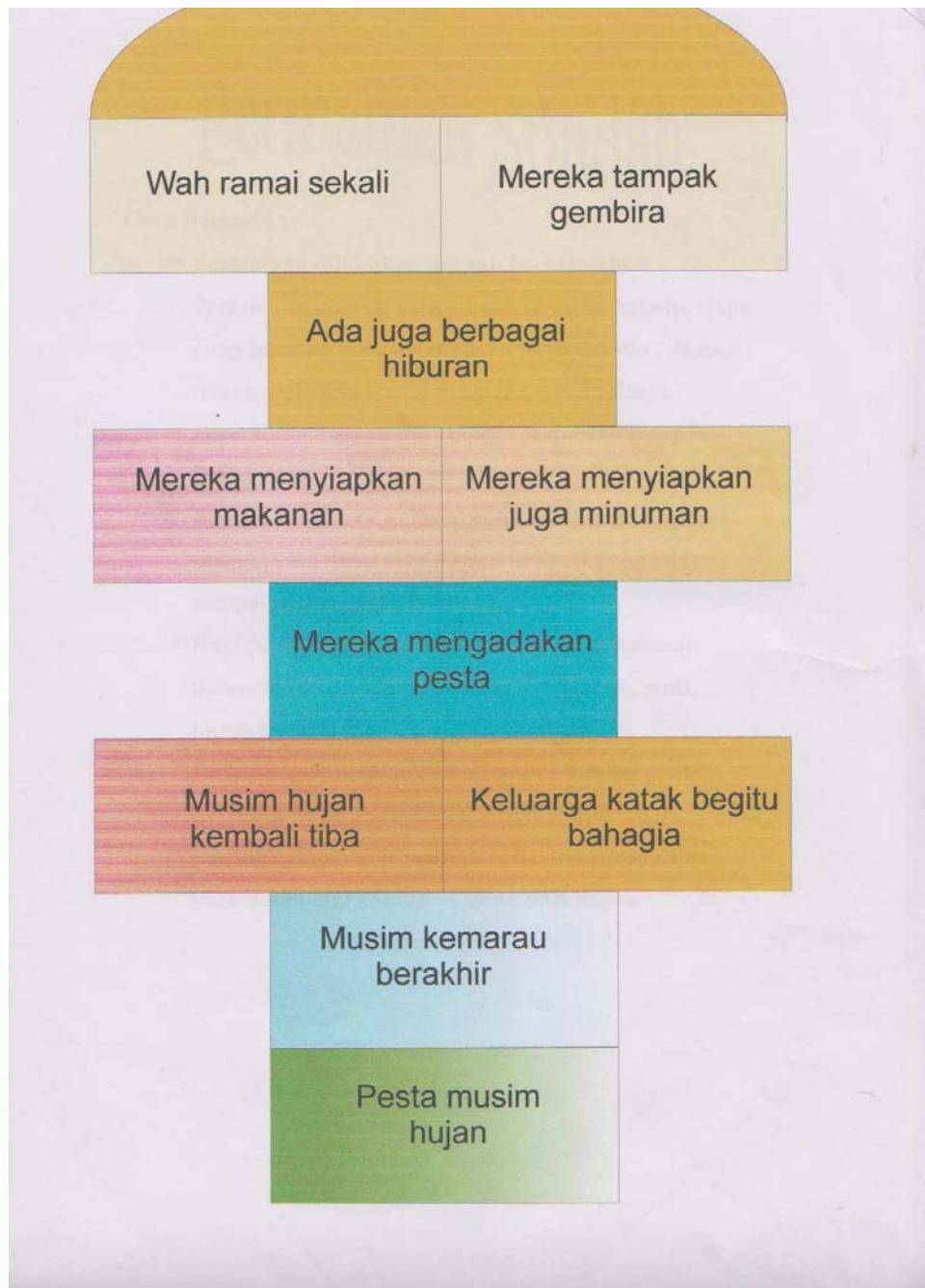
**HASIL DOKUMENTASI KEGIATAN**

# Permainan Lompat Kata



### **Cara Bermain :**

- ☞ Permainan dilakukan secara berkelompok (3 siswa)
- ☞ Permainan diawali dengan suit. Bagi yang menang suit mempunyai kesempatan main terlebih dahulu.
- ☞ Permainan dimulai dari star yang berada di tengah lingkaran, dengan melompat membaca kata-kata yang ada dalam kotak lingkaran sampai menemukan tanda anak panah.
- ☞ Sebelum melanjutkan ke baris berikutnya harus membaca kata-kata yang telah dilalui dari awal yang berbentuk kalimat sederhana.
- ☞ Melanjutkan permainan ke baris berikutnya mengikuti tanda panah.
- ☞ Bagi teman kelompok punya kewajiban membantu teman yang kesulitan dalam membaca.
- ☞ Permainan berakhir sampai ke finish
- ☞ Kemudian diteruskan oleh pemain berikutnya



### **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 sampai ke gunung.
- ☞ Bagi pemain yang belum bisa membaca kalimat dalam kotak yang akan dilalui berarti dia mati, harus berhenti ganti pemain yang lain.
- ☞ Dalam berhenti pemain tadi punya kesempatan bertanya sama anggota kelompok lain.
- ☞ Setelah sampai gilirannya lagi boleh melanjutkan permainan lagi namun diawali dari depan.

## **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 Dinosaurus.
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



**Cara Bermain :**

- ☞ Permainan dilakukan berpasangan (2 siswa)
- ☞ Keduanya suit atau pingsut, 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.



# ULAR TANGGA MEMBACA



50.	Ulat	49.	Obor	48.	Nenek	47.	Lidah	46.	Kapak
41.	Jagung	42.	Jubah	43.	Lebah	44.	Medali	45.	Boneka
40.	Piano	39.	ikan	38.	Topi	37.	Helm	36.	Terong
31.	Semut	32.	Sofa	33.	Tali	34.	Tidur	35.	Pagar
30.	Rebana	29.	Roti	28.	Sayur	27.	Sikat	26.	Surat
21.	Dunia	22.	Dino	23.	Cokelat	24.	Celana	25.	Cicak
20.	Foto	19.	Lukisan	18.	Feri	17.	Donat	16.	Delima
11.	Puri	12.	Baju	13.	Kipas	14.	Gitar	15.	Gajah
10.	Koki	9.	Bumi	8.	Joki	7.	Bumi	6.	Kaki
1.	Start	2.	Nur	3.	Nasi	4.	Muka	5.	Mata



Membaca benar dapat bintang



Mundur 5 langkah



Maju 5 langkah

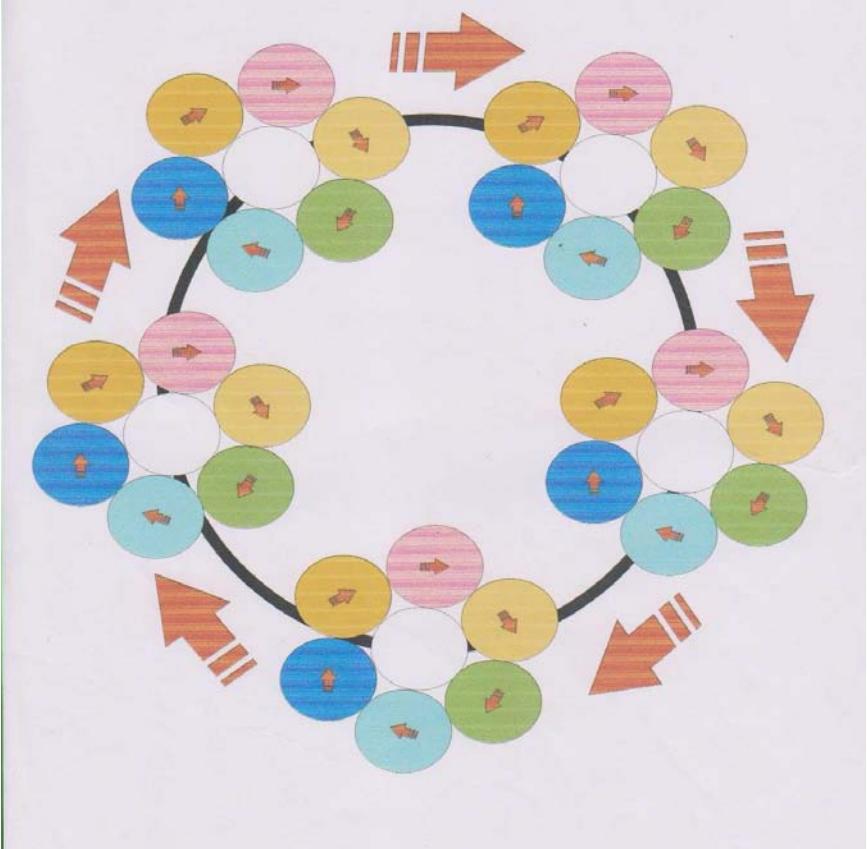


Mundur 10 langkah



Maju 10 langkah

## 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

<b>GUDANG ILMU</b>
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

## **PEDOMAN WAWANCARA SISWA**

HARI / TANGGAL : \_\_\_\_\_

SIKLUS : \_\_\_\_\_

PERTANYAAN : \_\_\_\_\_

1. Apakah kamu senang belajar dengan model permainan yang digunakan dalam belajar bahasa Indonesia ?
2. Apakah kalian senang sewaktu belajar dibunyikan musik ?
3. Apakah kalian senang apabila mendapat hadiah bintang dari guru ?
4. Bagaimana rasanya bila kalian belajar dengan kelompok ?
5. Apakah kamu senang dengan media yang digunakan untuk bermain ?
6. Siapa tadi yang melaksanakan aturan yang digunakan dalam permainan ?
7. Setelah belajar bahasa Indonesia dengan cara bermain, apakah kamu sekarang tambah senang belajar bahasa Indonesia ?

## **PEDOMAN WAWANCARA GURU**

Hari / tanggal : .....

Siklus : .....

Pertanyaan : .....

1. Menggunakan metode apakah pembelajaran bahasa Indonesia selama ini ?
2. Bagaimana pendapat Ibu tentang irungan musik dalam pembelajaran ?
3. Bagaimana pendapat Ibu tentang model pembelajaran *quantum learning* dengan metode bermain ?
4. Apakah kendala yang dihadapi selama pelaksanaan metode pembelajaran ini ?
5. Usaha apa saja yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut ?
6. Menurut Ibu apakah ada perubahan sikap siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain tadi ?

## **Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari : Jum'at, 1 Mei 2009

Jam : 09.00

Tempat : Kelas I B MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sumber Data : Sumini, A.Ma.

---

### **Deskripsi Data**

Informan adalah guru wali kelas I yang berlaku sebagai obsever dan juga guru Bahasa Indonesia. Wawancara ini dilakukan pada akhir Siklus I. Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk mengetahui metode pembelajaran yang selama ini digunakan untuk mengajar Bahasa Indonesia, bagaimana dengan proses belajar *quantum learning*.

Dari hasil wawancara dengan guru, terungkap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini diterapkan masih menggunakan metode konvensional, dimana guru lebih banyak mendominasi pembelajaran, guru merasa sangat kurang dalam mengajarkan bahasa Indonesia dengan berbagai metode pembelajaran pada anak-anak hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan guru bukan bahasa Indonesia. Namun guru sangat senang ketika pembelajaran dibuat berbeda dengan metode bermain, apalagi dengan irungan musik dapat lebih membantu siswa untuk menjadi lebih rileks terutama siswa yang ramai dapat menjadi lebih tenang dan dapat mengoptimalkan kerja otak, namun siswa belum terbiasa dengan hal itu. Adanya permainan bahasa membuat anak-anak sangat

senang belajar bahasa (membaca) hal ini dapat memacu semangat untuk belajar bahasa (membaca). Guru merasa bahwa untuk melaksanakan metode pembelajaran ini membutuhkan waktu yang panjang dan persiapan yang matang. Hambatan yang ada dalam pelaksanaan proses *quantum learning* yaitu waktu. Waktu yang diperlukan menjadi lebih panjang, karena guru harus mempersiapkan perangkat audio, walaupun sudah ada di kelas, dan pembelajaran bahasa dengan permainan membutuhkan persiapan yang lebih matang.

### **Interpretasi**

Guru merasa bahwa untuk menerapkan metode ini diperlukan persiapan yang matang.

## **Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari : Kamis, 7 Mei 2009

Jam : 09.00

Tempat : Kelas I B MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sumber Data : Hana, Syafei, Naufal

---

### **Deskripsi Data**

Informan adalah siswa kelas IB yang telah mengikuti proses pembelajaran selama 6 kali pertemuan. Wawancara ini dilakukan pada akhir siklus II, pada waktu jam istirahat. Pertanyaan yang disampaikan menyangkut pendapat siswa mengenai *quantum learning* dengan permainan bahasa.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut terungkap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *quantum learning* dengan permainan bahasa membuat siswa lebih semangat untuk belajar bahasa (membaca). Pada awalnya mereka merasa aneh belajar di kelas dengan irungan musik, namun lama kelamaan mereka sangat menikmati pembelajaran dengan diiringi musik, dimana membuat hati dan pikiran menjadi lebih rileks, santai dan tenang, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar (ungkap Syafei dan Naufal). Permainan bahasa membuat mereka senang untuk berlatih membaca, juga dengan adanya reward dari guru menjadikan mereka lebih semangat menjadi yang terbaik (ungkap Hana). Adanya motivasi dan penyegaran membuat siswa menjadi siap untuk belajar dan dapat mengembalikan konsentrasi belajar siswa.

Mereka sangat senang dengan metode pembelajaran ini. Permainan kelompok membuat mereka terlatih menjadi berani mengemukakan pendapat pada orang lain, walau pada awalnya mereka takut karena sebelumnya guru belum pernah mengajak mereka untuk berkelompok. Tapi karena terus diberi motivasi, siswa menjadi berani mengemukakan pendapatnya.

## **Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari : Sabtu, 2 Mei 2009

Jam : 09.00

Tempat : Aula MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sumber Data : Hafif, Faishal, Surya

---

### **Deskripsi Data**

Informan adalah beberapa siswa kelas IB yang telah mengikuti proses pembelajaran di kelas selama 3 kali pertemuan. Wawancara ini dilakukan pada siklus I. Pertanyaan yang disampaikan menyangkut pendapat siswa mengenai *quantum learning* dengan permainan bahasa.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, terungkap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *quantum learning* yang mempergunakan metode bermain dirasakan oleh anak-anak lebih menyenangkan. Alasannya dengan pembelajaran tersebut, siswa lebih bebas bergerak dan santai serta dapat berpindah tempat duduk, permainan dalam pembelajaran dilakukan dengan bagi kelompok, hal ini membawa dampak positif karena anak yang pandai dapat membantu teman yang belum bisa, pembelajaran dengan permainan membuat siswa menjadi senang dan semangat untuk menyelesaikan (ungkap Hafif). Disamping itu ruang kelas menjadi lebih hidup dan menarik sehingga siswa merasa nyaman dan betah jika sedang belajar (ungkap Faishal). Dengan pembelajaran ini siswa juga berlatih untuk berani bertanya, berpendapat, berani

mencoba, bermain dilakukan secara berkelompok. Hanya saja, para siswa belum terbiasa belajar di ruang kelas dengan iringan musik (ungkap Surya).

### **Interprestasi**

Siswa belum terbiasa belajar dengan iringan musik dan bermain serta belajar secara berkelompok.

## **Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari : Kamis, 7 Mei 2009

Jam : 11.00

Tempat : Kelas I B MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sumber Data : Sumini, A.Ma.

---

### **Deskripsi Data**

Wawancara ini dilakukan pada saat jam pelajaran berakhir. Peneliti menanyakan pada beliau tentang bagaimana proses *quantum learning* siklus II yang telah dilakukan di kelasnya. Beliau berpendapat bahwasannya metode ini sangat bagus dan cocok untuk diterapkan di sekolah dalam berbagai mata pelajaran juga. Apalagi irungan musik membuat suasana menjadi lebih rileks sehingga siswa menjadi nyaman belajar dan lebih optimal dalam belajar.

Menurutnya selama proses pembelajaran *quantum learning* digunakan, terutama pada siklus ke II siswa menjadi lebih aktif dalam KBM, tidak takut untuk belajar bahasa, senang melaksanakan permainan bahasa secara kelompok, hal ini dapat memupuk keberanian mereka untuk berpendapat dan percaya pada diri sendiri, adanya pemberian motivasi belajar lebih membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

Permainan bahasa membuat siswa senang dengan metode pembelajaran ini, karena bermain sangat dekat dengan dunia anak-anak seusia mereka, jadi anak menjadi lebih bersemangat dan tidak enggan untuk berani kelompok yang harus

menjadi lebih bersemangat dan tidak enggan untuk berani kelompok yang harus mereka selesaikan. Guru merasa kerepotan apabila setiap pertemuan harus dibuat dengan bentuk permainan.

### **Interpretasi**

Guru merasa repot bila dalam setiap pembelajaran harus membuat permainan, karena guru tidak punya cukup waktu untuk membuat medianya.

**Daftar Nilai Hasil Pembelajaran Siswa  
Sebelum ada Tindakan**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Ainaya Almira	60
2	Annisa Cahya W. F.	70
3	Annas Faishal Mahfudz	60
4	Annida Hanan	60
5	Arkhan Zaky	60
6	Arkhan Naufal	60
7	Auqilian Alba	60
8	Aulia Nur Fajriyah	60
9	Dhea Ayu Nuraini	60
10	Desita Sekar Salsabila	55
11	Elga Setiawan	60
12	Fadhil Muhammad Azzam	60
13	Fadilah Sasongko	60
14	Firda Amalia	70
15	Gading	60
16	Hafifudien Amar Sidiq	60
17	Hanna Maliha	60
18	Ilham Syafei	60
19	Imron Kosyadi	60
20	Indi Fatika	60
21	Laely Rahmatia Anwar	70
22	M. Azimulloh	60
23	Ilham Fadilah	50
24	M Ilyas	60
25	M. Rizky Fajar	50
26	M. Surya	50
27	Nabila Sekar	60
28	Nada Nur	60
29	Nevi Ramada	60
30	Rachonavis Agra Hijna	60
31	Ridho Annas	70
32	Rika Salsa Putri	55
33	Siwi Agustina	60
34	Sukmawan Bayu	60
	Jumlah	2030
	Rata-rata	59,70

## **CURRICULUM VITAE**

### **Data Diri**

Nama : Sri Sumartini  
Tempat/Tgl. Lahir: Sleman, 25 Desember 1969  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat Asal : Cokrobedog RT.06/RW.12 Sidoarum Godean Sleman  
Telepon/HP : (0274) 6496764  
Nama Ayah : Mitrodiarjo  
Nama Ibu : Ny. Semi  
Nama Suami : Sumali  
Nama Anak : Dani Fathurohman dan Destin Hidayati.

### Riwayat Pendidikan

SD Muhammadiyah Ambarketawang VIII 1982  
MTs Negeri Godean 1985  
PGA Negeri Yogyakarta 1988  
D2 PGTK UNY 2005  
UIN Sunan Kalijaga Fakultas Tarbiyah

### Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Pengajian Ibu-Ibu Minggu Wage pada Tahun 2003 – 2009.
2. Pengurus Ta'mir (Sie Pendidikan) di Cokrobedog, Sidoarum Godean Tahun 2006 – 2009.
3. Bendahara RT Tahun 2005 – 2008.

Ngaglik, 15 Juli 2009

Penulis

Sri Sumartini