

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I MELALUI METODE
PERMAINAN DI MI TARBIYATUSSIBYAN 2
SALAMAN MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kejuruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

Yuyun Ustadzah

NIM : 12415281

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuyun Ustadzah

NIM : 12415281

Program Studi : PGMI

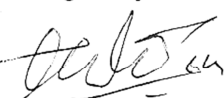
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 26 April 2014



Yang menyatakan


Yuyun Ustadzah
NIM.12415281



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Yuyun Ustadzah

NIM : 12415281

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Melalui Metode Permainan di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut diatas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 27 April 2014

Pembimbing

Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si
NIP.195901141988030001



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-07/RO

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor :UIN.2/DT/PP.01.1/0108/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS I MELALUI METODE PERMAINAN DI MI
TARBIYATUSSIBYAN 2 SALAMAN MAGELANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Yuyun Ustadzah
NIM : 12415281
Telah dimunaqosyahkan pada : Hari Ahad, 22 Juni 2014
Nilai Munaqosyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang

Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si
NIP.19590114 198803 1 001

Penguji I

Drs. Asrori Sa'ud, M. Si
NIP. 19530705 198203 1 005

Penguji II

Sibawaihi, M. Ag. MA
NIP. 197504192005011001

Yogyakarta, 14 JUL 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M. Si
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

11 Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat¹

¹ Al Qur'an Surat Mujadilah Ayat 11

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Almamaterku tercinta

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Yuyun Ustadzah, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Melalui Metode Permainan Di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang” . Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014

Siswa kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 beranggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menyenangkan karena hanya membaca dan menulis. Penelitian ini mengambil salah satu faktor penghambat pembelajaran yang dilaksanakan dan digunakan dikelas, dengan tujuan untuk dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang, (2) Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan dengan hasil sebagai berikut:

Pada pertemuan pra tindakan dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar bahasa indonesia adalah 35,98% dan selebihnya masih kurang berminat belajar bahasa indonesia.

Siklus I, pada pembelajaran season I dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar bahasa indonesia adalah 49,2% siswa dan tingkat keberhasilannya adalah 57,89% siswa

Siklus II, pada pembelajaran season II dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar bahasa indonesia adalah 75,97% siswa dan tingkat keberhasilannya adalah 78,94% siswa.

Hasil penerapan metode permainan yang berkaitan dengan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa indonesia di MI Tarbiyatussibyan2 telah dianggap tuntas dengan hasil 75,97% siswa berkembang sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Permainan, peningkatan minat belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu PGMI.
2. Bapak Drs. M. Jamroh Latief, M.Si. selaku ketua Program DMS Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi, arahan.
3. Bapak Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si. sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

4. Bapak M. Latif Mashud A.Ma. selaku Kepala Madrasah MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
5. Ibu Eni Rokhmawati S.Pdi dan semua guru serta siswa kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
6. Kepada kedua orangtuaku tercinta yang tak pernah berhenti mencurahkan doa dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
7. Yang tercinta suamiku Rosyid Fadholi, ketiga putra putriku, yang selalu memberikan dukungan, pengertian dan rela mengorbankan waktu kebersamaan demi selesainya skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian dan pelayanan yang telah diberikan.
9. Teman-teman program DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 April 2014
Penyusun

Yuyun Ustadzah
NIM. 12415281

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
HALAMAN TABEL	xiii
HALAMAN GAMBAR	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Kajian Pustaka	4
E. Landasan Teori	6
F. Hipotesis	14
G. Metode Penelitian	14

H. Analisis Data	16
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II GAMBARAN UMUM MI TARBIYATUSSIBYAN 2 SALAMAN	
MAGELANG	
A. Letak dan Keadaan Geografis	22
B. Sejarah dan Proses Perkembangannya	23
C. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan	25
D. Struktur Organisasi	26
E. Keadaan Guru dan Siswa	29
F. Sarana dan Prasarana	30
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pra Tindakan	33
B. Penerapan Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	39
1. Penerapan Siklus I	39
2. Penerapan Siklus II	52
3. Pembahasan	59
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran-saran	62
C. Penutup	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Prestasi Sekolah	25
Tabel II	: Pembagian Tugas Personal Kependidikan	27
Tabel III	: Struktur Organisasi Madrasah	28
Tabel IV	: Daftar Guru MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang .	29
Tabel V	: Jumlah Siswa MI Tarbiyatussibyan 2 TA 2013/2014	30
Tabel VI	: Nilai UASBN	30
Tabel VII	: Daftar Sarana Fisik MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman	31
Tabel VIII	: Hasil Observasi Pra Tindakan	36
Tabel IX	: Penilaian Minat Belajar Sebelum Dilakukan Penelitian .	37
Tabel X	: Daftar Nilai Pra Siklus	38
Tabel XI	: Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Siklus I	47
Tabel XII	: Penilaian Minat Belajar Siklus I	48
Tabel XIII	: Daftar Nilai Siklus I	49
Tabel XIV	: Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Siklus II	56
Tabel XV	: Penilaian Minat Belajar Siklus II	57
Tabel XVI	: Daftar Nilai Siklus II	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar I : Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart 17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Seminar Proposal.....	68
Lampiran II	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	69
Lampiran III	: RPP Siklus I.....	70
Lampiran IV	: RPP Siklus II.....	76
Lampiran V	: Contoh Wawancara dengan Siswa.....	81
Lampiran VI	: Lembar Kerja Siswa pada Siklus I.....	85
Lampiran VII	: Lembar Kerja Siswa pada Siklus II.....	86
Lampiran VIII	: Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	87
Lampiran IX	: Hasil Lembar Kerja Siswa.....	88
Lampiran X	: Foto-foto kegiatan siswa dalam dua kali siklus.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama ini, proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada MI Tarbiyatussibyan 2 Kelas I belum berjalan secara maksimal dan hasilnya juga kurang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh dewan pendidik, padahal upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan sebenarnya sudah banyak, antara lain dengan mengikuti pelatihan guru profesional, mengikuti workshop, KKG, seminar dan lain-lain. Banyak faktor yang terkait dengan mutu pendidikan yang sangat mempengaruhi, seperti : faktor tenaga pendidik, faktor peserta didik, faktor kurikulum, faktor biaya, faktor sarana prasarana dan juga faktor lingkungan.

Pada MI Tarbiyatussibyan 2 masih terdapat kekurangan-kekurangan yang antara lain dalam hal media pembelajaran serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia siswa terlihat kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, kurang mandiri dalam mengerjakan tugas dan kurang berinisiatif dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung masih suka bermain sendiri, mengobrol sama teman bahkan keluar kelas dengan alasan mau ke toilet atau mau menggerus pensil, jika diberi tugas tidak bisa mengerjakan dengan baik dan sebagian masih mendapat nilai di bawah KKM.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Bangsa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap penting sehingga wajib diberikan di semua jenjang pendidikan formal. Karena dengan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, dan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut.

Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia maka dibutuhkan suatu kreativitas dan hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, disamping pemikiran logis dan penalaran.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia memang kadang tidak disukai oleh sebagian peserta didik, apalagi bagi peserta didik yang merasa belum lancar menulis dan membaca cenderung merasa malas dan tidak memperhatikan bahkan lebih banyak diam saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Sehingga peneliti mempunyai inisiatif menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan.

Metode tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan materi pelajaran. Karena karakteristik peserta didik yang masih tingkat MI adalah senang bermain dan selalu riang

gembira. Belajar sambil bermain adalah hal yang menyenangkan apabila diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan menciptakan jalinan pengertian antar guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran di kelas memberi energi positif bagi otak untuk bekerja lebih efektif. Dengan dasar inilah peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Melalui Metode Permainan di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang?
2. Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa di Kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan tentang penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang.

- b. Mengetahui keberhasilan penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang.

2. Kegunaan Penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan peneliti ini diantaranya:

a. Secara Teoritis :

- a) Memberikan sumbangan pemikiran ilmiah mengenai cara mengatasi minat belajar bagi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia.
- c) Menghasilkan proses penelitian yang mempunyai banyak manfaat bagi subjek maupun objek penelitian.

b. Secara Praktis:

- a) Bagi guru dalam mengatasi masalah minat belajar siswa selama pembelajaran di kelas
- b) Bagi siswa sebagai dorongan untuk meningkatkan minat belajar
- c) Bagi madrasah untuk meningkatkan mutu dan kualitas madrasah.

D. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu : Pertama, Skripsi Chotamah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012 yang berjudul “Peningkatan Kreatifitas dan Prestasi Belajar Matematika dengan peraga Bangun Datar pada Siswa Kelas VC di MIN Tempel Sleman Yogyakarta” Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan peraga bangun datar terjadi peningkatan kreativitas dengan hasil prosentase siklus I sebesar 64,34% dengan kategori sedang pada siklus II sebesar 80,06% dengan kategori tinggi. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat terlihat dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 75,39 dan pada siklus II sebesar 83,77.

Kedua, Skripsi Raptani, Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul “Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif *The Power Of Two* (kekuatan dua orang) pada Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas V MIM Bulakan Sukaharjo Tahun Ajaran 2010/2011”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil peserta didik dengan memakai metode ini ternyata terjadi peningkatan, pada pra siklus nilai tuntas 2 siswa, yang belum tuntas 11 siswa. Pada siklus I nilai tuntas 7 siswa, yang belum tuntas 6 siswa. Pada siklus II nilai tuntas 8 siswa, yang belum tuntas 5 siswa.

Ketiga, Skripsi Sri sumartini, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2009, dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Nyaman dan Menyenangkan dengan Model *Quantum Learning* Metode Permainan Bahasa di Kelas 1B MIN Tempel Ngaglik Sleman Yogyakarta”. Dengan memakai metode ini terbukti adanya peningkatan, pada siklus I mencapai 30% dari siswa dalam pembelajaran nyaman dan menyenangkan, Pada siklus II mencapai 76%. Dari segi guru pada siklus I mencapai 41,10%, pada siklus II mencapai 76,11%, mengalami peningkatan sebesar 35,01% dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dimana pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar 74,41 dan siklus II nilai rata-rata 90,08.

Dari beberapa kajian pustaka di atas, belum ditemukan peneliti yang sama dengan apa yang akan penulis teliti, perbedaan dari beberapa kajian pustaka diatas dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah metode permainan, yang akan penulis gunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa di Kelas 1 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Landasan Teori

1. Pengertian peningkatan

Peningkatan seseorang biasanya menuju ke yang lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak biasa menjadi biasa. Sama halnya dengan belajar, Belajar diartikan juga sebagai perubahan tingkah laku

pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.¹ Jadi peningkatan adalah proses perubahan dengan melakukan perbuatan sehingga dengan perbuatan tersebut bisa terjadi perubahan dalam diri seseorang. Dengan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat siswa.

2. Minat Belajar

Minat merupakan keinginan seseorang untuk memperhatikan sesuatu yang lebih disenanginya walaupun tanpa ada yang meminta, karena itu keluar dari dirinya atau keinginannya sendiri. Dalam menggugah minat peserta didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat mereka bisa fokus kepada materi yang akan disampaikan guru.²

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat dalam kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat.

Sedangkan minat belajar itu sendiri adalah suatu kemampuan umum yang dimiliki peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal yang dapat ditunjukkan dengan kegiatan belajar.

Indikator minat belajar yaitu:

¹ User Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995. hal 5

² Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, Yogyakarta, Investidaya, 2012, hal 86

a. Keaktifan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa cenderung merasa tertarik pada orang. Benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

b. Perasaan senang

Seorang siswa yang mempunyai perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran, akan terus mempelajarinya tanpa adanya perasaan terpaksa dalam mempelajarinya.

c. Rasa ingin tahu siswa

Ketertarikan seseorang akan sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

3. Metode permainan

Supaya proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menarik minat dan meningkatkan kreativitas siswa, maka guru harus memiliki strategi. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah dengan menguasai metode pembelajaran.

Menurut Roestiyah 2008, metode mengajar disebut juga teknik penyajian pelajaran yang memiliki pengertian suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran ada siswa di

dalam kelas, agar pelajaran tersebut mudah ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.³

Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model pendekatan maupun tehnik. Salah satunya adalah permainan. Mel Silbrman, 2002, dalam bukunya 101 Strategi Pembelajaran Aktif mengungkapkan berbagai macam strategi pembelajaran aktif, diantaranya adalah dengan game.⁴

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan sarana mengembangkan kreativitas. Dengan bermain dapat mengubah kekuatan potensial diri menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain juga bisa menjadi sarana utama untuk belajar tentang alam, hubungan antar orang, penyaluran kelebihan energi dan relaksasi.

Menurut Corry R Semiawan,2002. Pengertian permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dan yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan dan dapat menimbulkan keasyikan tersendiri bagi guru dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.

³ Roestiyah, "Strategi Belajar Mengajar", Jakarta: Rineka cipta, 2008, hal. 1

⁴ Mel Silberman, "101 Strategi Pembelajaran Aktif", Yogyakarta : YAPPENDIS, 2002

⁵ Corry R Semiawan, "Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar", PT Indeks, Jakarta: 2002, hal. 20

Dalam belajar siswa dipengaruhi oleh adanya beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal atau faktor dalam diri siswa

Rasa malas untuk belajar yang timbul dalam diri siswa dapat disebabkan karena kurang atau tidak adanya motivasi diri. Motivasi belum tumbuh dikarenakan anak belum mengetahui manfaat belajar atau belum adanya sesuatu yang ingin dicapai. Selain itu kelelahan dalam beraktivitas dapat berakibat menurunnya kekuatan fisik dan melemahnya kondisi psikis, misalnya anak kelelahan dalam bermain.

2. Faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa.

a. Sikap orangtua

Sikap orang tua yang tidak memberi perhatian dalam belajar atau sebaliknya terlalu berlebihan perhatiannya, bisa menyebabkan anak malas belajar.

b. Sikap guru

Guru selaku teladan dan figur yang sering berinteraksi dengan anak dan dibanggakan oleh mereka, tapi tidak jarang sikap guru disekolah juga menjadi objek keluhan siswanya. Misalnya seorang guru yang suka marah di dalam kelas.

c. Sikap teman

Jika seorang anak berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah, tentunya secara langsung anak bisa memperhatikan satu

sama lainnya, misalnya sikap, perlengkapan sekolah, pakaian asesoris dan lain sebagainya.

d. Suasana belajar

Dimanapun siswa belajar apabila keinginan belajarnya tidak ada maka tidak akan bisa menyerap ilmu yang sedang dipelajari dengan baik. Karena bayangannya akan menuju kemana-mana dan tidak bisa konsentrasi.

e. Sarana belajar

Sarana belajar merupakan media yang mutlak, yang dapat mendukung minat belajar, kekurangan ataupun ketiadaan sarana untuk belajar secara langsung telah menciptakan kondisi anak untuk malas belajar.

3. Ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya

- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

4. Manfaat Permainan

Manfaat permainan itu sendiri sangat banyak baik bagi siswa maupun guru. Menurut Iva Rifa, 2012 dalam bukunya yang berjudul *Koleksi Game Edukatif di dalam dan di luar sekolah* menyebutkan beberapa manfaat permainan, yaitu:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat
- d. Melatih ketrampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Meningkatkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri⁶

Permainan yang mampu mendorong anak berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai permainan edukatif. Tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif. Beberapa permainan edukatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

⁶ Iva Rifa, "Koleksi Game Edukatif di dalam dan luar sekolah", FlashBooks, jogjakarta:2012, hal.15-21

1. Berburu Nama

Permainan ini bertujuan agar siswa dapat memperbanyak kosa kata, bisa berpikir cepat dan *problem solving*. Langkah –langkah dalam permainan ini adalah:

- a. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok
- b. Siswa diatur agar bisa berbaris berkelompok dengan menghadap ke papan tulis dengan jarak kira-kira 3 meter dari papan tulis
- c. Guru memberikan soal dengan menyebutkan satu suku kata, misalnya buah yang berwarna kuning, selama 10 detik , siswa yang berada dibaris pertama harus segera berlari menuju papan tulis, kemudian menuliskan nama buah berwarna kuning yang ia ketahui. Dan setelah 10 detik , guru akan meniup peluit sebagai peringatan siswa yang berikutnya harus maju, sedangkan siswa yang tadi sudah maju menulis jawaban pindah ke barisan paling belakang, siswa yang sedang maju juga menuliskan nama buah yang ia ketahui, tapi yang belum ditulis oleh siswa sebelumnya. Begitu seterusnya sampai selesai, skor dihitung berdasarkan jumlah perolehan jawaban benar yang terbanyak.
- d. Guru langsung membahas semua yang sudah dituliskan kemudian mereview kembali kembali tentang materi yang berhubungan.

- e. Permainan ini bisa dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan.
- f. Guru memberikan *reward* untuk kelompok yang berhasil mengumpulkan skor paling tinggi.

2. Permainan konstruktif

Permainan konstruktif merupakan suatu permainan yang disukai oleh anak-anak. Jenis permainan konstruktif yang populer di dunia anak-anak adalah menggambar membuat sesuatu. Permainan ini bertujuan untuk melatih kreatifitas dan imajinasi anak. Permainan konstruktif yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah membuat suatu bentuk dari plastisin.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Bangsa Indonesia. Maka pelajaran Bahasa Indonesia wajib diberikan di semua jenjang pendidikan formal.

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan proses penanaman rasa kebersamaan antar siswa. Melalui proses tersebut diharapkan 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.

Jadi pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

F. Hipotesis

Penerapan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

G. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁷ Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian terdiri dari:

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran di kelas, yaitu dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Administratif*, Bandung: Alfabeta, 2006, hal. 1

Penelitian ini berbentuk penelitian kolaborasi, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru yang tergabung dalam satu tim, untuk melakukan penelitian dengan tujuan memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktek pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana pengambilan data dilakukan secara alami dan data yang diperoleh berupa kata-kata dan gambar sesuai dengan pengertian penelitian kualitatif.

2. Subyek dan Lokasi Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang yang terdiri dari 19 siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang melalui metode permainan.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran yang dipandang ilmiah dalam penelitian, terhadap hasil yang diperoleh secara keseluruhan.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung tanpa

mengganggu kegiatan proses belajar mengajar. Observasi melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan.

b. Wawancara

Wawancara dalam peneliti ini digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan maupun dialog. Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah Guru MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto-foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode permainan.

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, yaitu menggambarkan data dengan memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi wawancara dengan guru dan siswa yang dilakukan di setiap akhir tindakan.

a. Analisis data observasi

Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis secara deskriptif. Sehingga mampu memberi gambaran yang jelas tentang pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung yaitu dengan menggunakan metode permainan.

b. Analisis hasil wawancara

Wawancara yang telah dilakukan kemudian dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif sehingga mudah dibaca dan dipahami.

c. Penarik kesimpulan

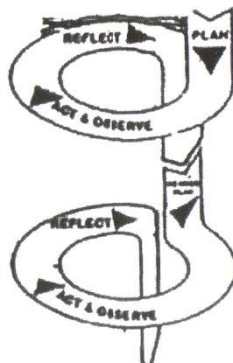
Data yang telah dianalisis selanjutnya diambil kesimpulan. Dari kesimpulan tersebut dapat diketahui apakah tujuan dari penelitian dapat dicapai atau tidak.

d. Rancangan penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Taggart, seperti yang dikutip oleh Rochiati Wiriati dalam buku yang berjudul Metode Penelitian Tindakan Kelas dimana dalam satu siklus terdiri dari 4 komponen yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (observasi), dan *reflecting* (refleksi). Secara rinci prosedur pelaksanaan PTK ini dapat digambarkan sebagai berikut.⁸

Gambar I

Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart



⁸ Rochiati Wiriati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas...*, hal. 66.)

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan guru juga beberapa peserta didik Kelas I. Dari hasil kegiatan awal tersebut kemudian peneliti menetapkan pembelajaran dengan metode permainan. Adapun lebih rincinya penelitian tindakan kelas tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode permainan
- 2) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi yang akan dipersiapkan dalam setiap pembelajaran.
- 4) Membuat konsep atau prosedur yang harus dilakukan.

b) Tindakan (*Acting*)

Tindakan atau *acting* adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Tindakan yang akan dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah disusun sesuai dengan permasalahan.

c) Observasi (*Observing*)

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Dalam tahap ini pula peneliti melakukan pengamatan, mencatat dan merekam kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

d) Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mempelajari dan menganalisis hasil-hasil yang diperoleh. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung, masalah yang muncul dan berkaitan dengan hal-hal yang dilakukan. Setelah melakukan tahap refleksi kemudian peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan pada siklus pertama terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Pada siklus kedua juga terjadi 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi hasil yang telah dilakukan.

I. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan menjadi beberapa BAB. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

Bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasaan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang, yang meliputi : letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, dasar dan tujuan pendidikannya, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta keadaan sarana dan prasarana.

Bab III berisi tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang yang meliputi : pelaksanaan pembelajaran di MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman Magelang dengan menggunakan metode permainan, pengaruh penggunaan metode permainan terhadap minat belajar siswa.

Kemudian terakhir Bab IV penutup, yang didalamnya berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian tersebut dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia

Kelas I dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa.
 - a. Menggunakan kata-kata yang sederhana/bahasa yang dimengerti oleh siswa
 - b. Memberikan hadiah atau reward kepada siswa yang berhasil
 - c. Memilih metode yang bisa digunakan di kelas bawah

Metode yang dimaksud adalah metode permainan, jenis permainan yang digunakan oleh peneliti adalah permainan Berburu Nama dan permainan konstruktif. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, ternyata dengan menggunakan metode permainan minat belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

2. Penerapan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah menggunakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dari siklus I dilanjutkan dengan siklus ke II, ternyata minat belajar siswa kelas I MI Tarbiyatussibyan 2 dapat meningkat. Prosentase peningkatan minat belajar dari pra siklus ke

siklus I sebesar 13,22% dan prosentase peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 26,77%.

B. Saran-saran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mendapatkan respon positif dari kelas I MI Tarbiyatussibyan 2. Melihat hal tersebut peneliti memberikan saran yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan metode permainan ini sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran.
2. Kelebihan menggunakan metode permainan ini dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Kelemahan metode permainan jika diterapkan secara terus menerus menjadikan siswa kurang fokus dengan mata pelajaran, siswa asyik dengan permainan itu sendiri.
4. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk mengadakan penelitian serupa dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya membahas tentang upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia saja.

C. Penutup

Alhamdulillah, puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak

kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu saya mengharapkan saran, masukan dan kritik yang membangun demi kebaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, bagi guru dan calon guru serta bisa memberikan sumbangsih bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu dalam dunia pendidikan. *Amin.*



DAFTAR PUSTAKA

- Hamruni H, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, Yogyakarta : Investidaya, 2007
- N.K, Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2008
- Rifa, Iva, *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*, Jogjakarta : FlashBooks,2012
- Semiawan, Corry R, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta : PT. Indeks,2007
- Silberman, Mell, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: YAPPENDIS, 2002
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administratif*, Bandung: Alfabeta, 2006
- Supriyono, Agus, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Usman, Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995
- Wiriatmaja, Rochiat, *Metode Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006

SKRIPSI/ARTIKEL

- Chotamah, ”*Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika dengan peraga Bangun Datar pada Siswa Kelas VC di MIN Tempel Sleman Yogyakarta*” Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2012.
- Raptoni, ”*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan menerapkan Metode Pembelajaran Kooperatif Power Of Two (kekuatan dua orang) pada Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas V MIM Bulakan Sukoharjo*” Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2011.

Sri Sumartini, "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Nyaman dan Menyenangkan dengan Model Quantum Learning Metode Permainan Bahasa di Kelas IB MIN Tempel Ngaglik Sleman Yogyakarta" Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010





LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA**

Jln. Laksda Adisucipto Telp : (0274) 513056 Fax . 519734 E-mail : ty-suka@Telkom.net

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Yuyun Ustadzah
Nomor Induk : 12415282
Jurusan : PGMI
Semester : V
Tahun Akademik : 2013/2014
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I MELALUI
METODE PERMAINAN DI MI
TARBIYATUSSIBYAN 2 SALAMAN MAGELANG

Telah mengikuti seminar riset pada hari/tanggal : Minggu / 23 Februari 2014.
Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 23 Februari 2014
Moderator

Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si

NIP.19590114 198803 1 001



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Yuyun Ustadzah
Nomor Induk : 12415281
Pembimbing : Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS I MELALUI METODE
PERMAINAN DI MI TARBIYATUSSIBYAN 2 SALAMAN
MAGELANG
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : PGMI

No	Tanggal	Konsultasi Ke	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	02-03-2014	I	Bimbingan proposal	
2	16-03-2014	II	Bimbingan BAB II	
3	06-04-2014	III	Bimbingan BAB III	
4	20-04-2014	IV	Bimbingan BAB IV	

Yogyakarta, 27 April 2014
Pembimbing

Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si
NIP.19590114 198803 1 001

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatussibyan 02 Salaman

Kelas/Semester : I / II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 3 x 30 menit

1. Standar Kompetensi

Mendengarkan

1. Memahami wacana lisan tentang deskripsi benda-benda di sekitar dan dongeng.

2. Kompetensi Dasar

5.1 Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar

3. Indikator

- Siswa mampu menyebutkan nama-nama benda yang dideskripsikan oleh guru.
- Siswa mampu mendeskripsikan benda-benda di lingkungan sekitar.

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini dengan menggunakan metode permainan, penugasan, tanya jawab dan ceramah, diharapkan siswa mampu menyebutkan nama-nama benda yang dideskripsikan oleh guru dan mampu mendeskripsikan benda-benda di lingkungan sekitar.

Karakter yang diharapkan :

- Kerja kerjas
- Disiplin
- Jujur
- Ketelitian

5. Materi Ajar/Tema

Kesehatan

6. Metode Pembelajaran

Permainan, ceramah, tanya jawab.

7. Kegiatan Pembelajaran

a. Pendahuluan

- Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan bacaan basmalah.
- Guru mengabsen dan mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

❖ Eksplorasi

- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kesehatan yang biasa dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan sedikit pengantar tentang materi pembelajaran kali ini yaitu kesehatan.

- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa kegiatan yang akan dilakukan kali ini adalah permainan “Berburu Nama”.

❖ Elaborasi

- Terlebih dahulu, semua meja disingkirkan agar kelas menjadi longgar.
- Siswa dibagi dalam tiga kelompok.
- Setiap kelompok diberi spidol masing-masing 1 buah.
- Guru menggaris papan tulis menjadi tiga bagian masing-masing kelompok satu bagian.
- Siswa berbaris berbanjar per kelompok menghadap ke papan tulis dengan jarak 2 meter dari papan tulis.
- Guru menjelaskan aturan main :

Guru bercerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan tema misalnya tentang situasi rumah sakit. Guru kemudian menyebutkan satu pertanyaan misalnya siapa sajakan yang ada di rumah sakit ? Selama 10 detik, siswa di baris pertama harus berlari menuju papan tulis, kemudian menuliskan siapa saja yang ada di rumah sakit yang dia ketahui.

Setelah 10 detik, guru akan menghitung mundur dan meniup peluit. Siswa berikutnya maju, sedangkan siswa yang tadi maju pindah ke barisan paling belakang. Siswa yang maju

juga menuliskan apa yang dia ketahui, namun belum ditulis oleh siswa sebelumnya. Begitu seterusnya hingga selesai.

- Guru memberi aba-aba bahwa permainan segera dimulai.
- Setelah 2 menit, permainan dihentikan dan skor dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar.
- Permainan dilanjutkan dengan pertanyaan selanjutnya.

❖ Konfirmasi

- Setelah permainan selesai, guru memberi latihan soal yang berhubungan dengan materi permainan.
- Guru membahas semua yang dituliskan di papan tulis dan meriview tentang materi pelajaran yang berhubungan.

❖ Penutup

- Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.
- Guru dan siswa menentukan pemenang.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pertemuan dengan bacaan hamdalah dan ucapan salam.

8. Alat dan Sumber Belajar

- a. Buku Bahasa Indonesia untuk Kelas I SD/MI
- b. Peluit
- c. Papan tulis
- d. Kapur

- e. Penghapus
- f. Lembar latihan soal

9. Penilaian

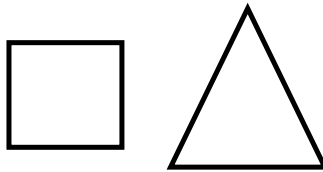
- a. Bentuk : Non Tes, Tes
- b. Teknik : Pengamatan, tertulis
- c. Instrumen :

Pertanyaan dalam permainan “berburu nama” :

- 1) Sebutkan siapa saja yang ada di rumah sakit !
- 2) Sebutkan alat-alat apa sajakah yang kalian ketahui yang digunakan oleh dokter di rumah sakit !
- 3) Sebutkan apa saja ciri-ciri obat !
- 4) Sebutkan bagaimana ciri-ciri orang sakit !
- 5) Sebutkan apa saja peralatan mandi itu !

d. Instrumen latihan soal

- 1) Tuliskan sebanyak-banyaknya kata yang berawalan huruf S !
- 2) Gabungkan dua bangun datar di bawah ini menjadi gambar apa saja sesuka kalian !



Mengetahui
Kepala Sekolah

Salaman, 18 Maret 2014
Guru Kelas I

MUCHAMAD LATIF M., A.Ma
NIP. 19771106 200501 1 003

YUYUN USTADZAH



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatussibyan 02 Salaman

Kelas/Semester : I / II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 3 x 30 menit

1. Standar Kompetensi

Berbicara

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi secara lisan dengan gambar, percakapan sederhana dan dongeng.

2. Kompetensi Dasar

6.3 Menyampaikan rasa suka atau tidak suka tentang suatu hal atau kegiatan dengan alasan sederhana.

3. Indikator

- Siswa mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka tentang suatu hal dengan alasan sederhana.
- Siswa mampu mengekspresikan perasaan suka dan tidak suka tentang suatu hal.

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini dengan menggunakan metode permainan konstruktif, penugasan, dan tanya jawab diharapkan siswa mampu

menyampaikan perasaan suka dan tidak suka tentang suatu hal dengan alasan yang sederhana.

Karakter yang diharapkan :

- Kerja kerjas
- Jujur
- Kreatif
- Tekun

5. Materi Ajar/Tema

Kegemaran

6. Metode Pembelajaran

Permainan, penugasan, tanya jawab.

7. Kegiatan Pembelajaran

a. Pendahuluan

- Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan bacaan basmalah.
- Guru mengabsen dan mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

❖ Eksplorasi

- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang disukai/tidak disukai siswa dan alasannya.

- Guru memberikan sedikit pengantar tentang materi pembelajaran kali ini yaitu kegemaran.
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa kegiatan yang akan dilakukan kali ini adalah permainan konstruktif yaitu bermain plastisin.

❖ **Elaborasi**

- Guru membagikan plastisin kepada siswa.
- Guru menugaskan siswa untuk membuat apa saja yang digemari siswa.
- Siswa membuat benda sesukanya sesuai imajinasinya.
- Guru mendampingi dan melakukan tanya jawab dengan setiap siswa tentang apa yang ingin dibuat.
- Siswa yang sudah selesai, membawa hasil karyanya ke meja guru.
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang sudah selesai mengenai alasan dia membuat benda tersebut.

❖ **Konfirmasi**

- Setelah semua siswa selesai berkreasi, guru memberi latihan soal yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- Guru membahas hasil kreasi siswa dan membahas latihan soal yang telah dikerjakan.

❖ **Penutup**

- Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.

- Guru dan siswa menentukan hasil kreasi yang paling bagus.
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pertemuan dengan bacaan hamdalah dan ucapan salam.

8. Alat dan Sumber Belajar

- a. Buku Bahasa Indonesia untuk Kelas I SD/MI
- b. Plastisin
- c. Lembar latihan soal

9. Penilaian

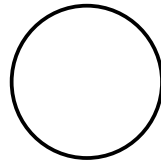
- a. Bentuk : Non Tes, Tes
- b. Teknik : Pengamatan, tertulis

- c. Instrumen :
 - Hasil karya siswa
 - Instrumen latihan soal

1. Isilah titik-titik di bawah ini !

- a. Aku suka
karena
- b. Aku sangat tidak suka
karena

2. kembangkan gambar lingkaran ini menjadi gambar apa saja yang kamu sukai !



Mengetahui
Kepala Sekolah

Salaman, 24 Maret 2014

Guru Kelas I

MUCHAMAD LATIF M., A.Ma
NIP. 19771106 200501 1 003

YUYUN USTADZAH



Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Keaktifan				Kesenangan				Ingin tahu/hasil belajar			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	A. Firmansyah												
2	A. Sena Nayafa												
3	A. Khoirossofi												
4	Anisa F.												
5	Ayuni N.												
6	Dian Amira A.												
7	Ervan N.												
8	Fikri A.												
9	Khaela Puji A.												
10	Masrukhan												
11	M. Firza S.												
12	M. Hafiz. F												
13	Nelly Julya A.												
14	Rusdika												
15	Sarah K.												
16	Sekar Arina L.												
17	Siti Fita K.												
18	Wahyu B.												
19	Novi Ila N.												

Keterangan :

Skor 4 : Selalu / Sangat baik

Skor 3 : Sering / Baik

Skor 2 : Jarang / Cukup

Skor 1 : Tidak pernah / Kurang

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

No Absen :

1. Isilah titik-titik di bawah ini !

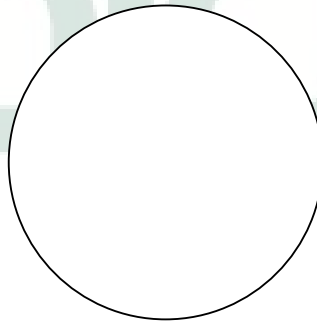
a. Aku suka

Karena

b. Aku sangat tidak suka

karena

2. Kembangkan gambar lingkaran ini menjadi gambar apa saja yang kamu sukai!



LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

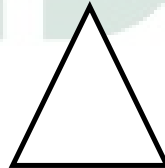
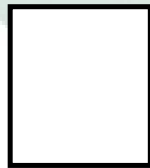
No Absen :

Lakukan perintah-perintah di bawah ini !

- 1) Tuliskan sebanyak-banyaknya kata yang berawalan huruf S !

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

- 2) Gabungkan dua bangun datar di bawah ini menjadi gambar apa saja
sesuka kalian !



Contoh wawancara dengan siswa

Wawancara ini dilakukan setelah selesai pembelajaran bahasa indonesia dengan permainan “Berburu Nama” pada siklus I

Nama siswa : Sekar Arina L dan Nelly Julya

Kelas/Semt : I/II

Siswa tersebut sudah lancar menulis dan membaca

Peneliti : Apakah kamu senang mengikuti pelajaran bahasa indonesia pada hari ini?

Sekar : Iya bu, Saya senang sekali

Peneliti: Kalau Nelly gimana, suka tidak pelajaran bahasa indonesia tadi?

Nelly : Seneng banget,apalagi tadi saya menang bu

Peneliti: Kalau besok pelajaran pakai permainan lagi mau tidak?

Siswa : Iya bu

Contoh wawancara dengan siswa

Nama Siswa : Dian Amira dan Sarah K

Kelas/Semt : I/II

Siswa tersebut belum lancar menulis dan membaca

Peneliti : Bagaimana pelajaran bahasa indonesia tadi? Suka tidak?

Sarah : Senang bu, Saya pingin maju terus tadi

Peneliti : Iya, tadi bak sarah main serobot aja to, tadi kenapa ada yang jengkel sama kamu?

Sarah : Saya nulisnya salah bu, Hurufnya kurang

Peneliti : Kalau bak dian bagaimana pelajaran tadi?

Dian : Saya juga salah nulisnya bu, tapi saya suka pelajaran tadi karena gak disuruh nulis banyak

Peneliti : Kalau besok pelajaran dengan permainan lagi mau tidak?

Siswa : Mau bu, asyik

Contoh wawancara dengan siswa

Wawancara ini dilakukan setelah selesai pembelajaran bahasa indonesia dengan permainan konstruktif pada siklus II

Nama Siswa : Hafiz Fahmi dan Fikri A

Kelas/Semt : I/II

Peneliti : Bagaimana pelajaran bahasa indonesia tadi? Apakah kamu senang?

Hafiz : Saya suka bu,tadi robotnya bagus to bu, tapi kursinya kurang besar

Fikri : Iya bu, Saya senang klo permainan terus, Plastisinnya saya bawa pulang ya bu

Peneliti : Boleh,tadi bisa mengerjakan latihan soal tidak?

Siswa : Bisa bu, besok permainan lagi ya bu





**KEMENTERIAN AGAMA KANTOR KABUPATEN MAGELANG
MI TARBIYATUSSIBYAH 2 SALAMAN**

Terakreditasi : B

KABUPATEN MAGELANG

Alamat : Kranjang Lor, Sidosari, Salaman, Magelang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 205/MI.Tsh.2/E.14/UIV/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUCHAMAD LATIF MASHUD
NIP : 19771062005011003
Jabatan : Kepala MI Tarbiyatussibyan 2
Unit Kerja : MI Tarbiyatussibyan 2 Salaman

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : YUYUN USTADZAH
Tempat, Tgl Lahir : Magelang, 11 April 1972
NIM : 12415281
DMS : E
Prodi : PGMI
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas I MI Tarbiyatussubyan 2 Salaman Magelang dari tanggal 11 Februari 2014 sampai dengan 24 Maret 2014. Penelitian tersebut merupakan rangkaian tugas akhir dari fakultas untuk menyelesaikan program S1.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Salaman, 14 Juni 2014
Yang Menerangkan

Muchamad Latif Mashud
NIP. 19771062005011003

SURAT PERNYATAAN OBSERVER

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eni Rokhmawati
NIP : -
Jabatan : Guru Kelas II

Dengan ini saya telah menjadi kolaborator saudari Yuyun Ustadzah, Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Penelitian Kelas yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 MELALUI METODE PERMAINAN DI MI TARBIYATUSSIBYAN 2 SALAMAN MAGELANG”, pada :

Lokasi : MI Tarbiyatussibyan 2
Kelas : I (satu)
Waktu : 11 – 24 Maret 2014

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Salaman, 24 Maret 2014

Yang menyatakan

Eny Rokhmawati

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS PRIBADI

Nama : Yuyun Ustadzah
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 11 April 1972
Agama : Islam
Alamat : Banaran, Sidosari, Salaman, Magelang

IDENTITAS KELUARGA

Nama Suami : Rosyid Fadholi
Nama Anak : - Billad Chusnia Selicha
- Bichru Luthfan
- Biluthfati Chafidzoti Ulyani

RIWAYAT PENDIDIKAN

- SDN Wanurejo II Borobudur Magelang (1984)
- MTsN Borobudur Magelang (1987)
- PGA Negeri Sleman Yogyakarta (1990)
- D II IAIN Walisongo Semarang (2000)
- S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

FOTO KEGIATAN SISWA DALAM PERMAINAN BERBURU NAMA



FOTO KEGIATAN SISWA DALAM PERMAINAN KONSTRUKTIF



FOTO SEBAGIAN HASIL PERMAINAN KONSTRUKTIF



FOTO SISWA MENERJAKAN LKS







