

Model Quantum Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Nyaman dan Menyenangkan

Sri Sumartini

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sleman, Indonesia

ssumartini969@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i1-1>

Abstract

This study aims to create comfortable and enjoyable learning Indonesian and improve learning achievement in class 1B MIN 2 Sleman. This research is class action research with research subjects of class 1B students at MIN 2 Sleman for the 2021/2022 academic year with a total of 28 students. Data collection was carried out using observation sheets, daily journals, unstructured interviews, and documentation. Data analysis was carried out in a qualitative descriptive manner. The results showed that the quantum learning model with the language game method is a learning method that can create a comfortable and enjoyable learning atmosphere, as evidenced by an increase in the results of observations of learning activities, namely in cycle 1 the percentage of comfortable and enjoyable learning reached a percentage of 68.40% while in cycle II it reached 79.15%. There has been an increase of 10.75% and can improve the learning achievement of class 1B students where in the first cycle the average value of learning outcomes is 75, the second cycle the average value is 87.

Keywords: Indonesian Language Learning, Indonesian Language, Quantum Learning Model.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan prestasi belajar di kelas 1B MIN 2 Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas 1B di MIN 2 Sleman Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 28 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, jurnal harian, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi. Analisis data dilakukan

secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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 yakni pada siklus I persentase pembelajaran nyaman dan menyenangkan mencapai persentase 68,40 % sedangkan pada siklus II mencapai 79,15 %. Telah terjadi peningkatan sebesar 10,75 %, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IB di mana pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar 75, siklus II nilai rata-rata 87.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasan Indonesia, Model Quantum Learning,

Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah meliputi kemahiran mendengarkan, kemahiran berbicara, kemahiran membaca, dan kemahiran menulis.¹ Bahasa Indonesia mempunyai fungsi 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.²

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses penanaman rasa kebersamaan antar siswa. Melalui proses tersebut diharapkan siswa mampu memahami fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tentang sesuatu atau

¹ Wahyu Widi Lestari, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Negeri Kragean Kecamatan Kertanegara Kabupaten Purbalingga" (IAIN Purwokerto, 2015).

² M Arifin, "Mempertahankan Bahasa Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa," 2015.

mengungkapkan pikiran, gagasan ide, pendapat, dan persetujuan baik secara lisan maupun tertulis.³

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 kesastraan manusia Indonesia.⁴

Kecerdasan emosi dalam belajar biasanya berkaitan dengan kestabilan emosi untuk bisa tekun, konsentrasi, tenang, teliti, dan sabar dalam memahami materi yang dipelajari.⁵ 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.⁶ Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode yang tepat serta sesuai dengan pokok bahasan tertentu dan tingkat perkembangan intelektual siswanya.⁷

³ Ersila Devy Rinjani, "Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)," in *Proceedings Education and Language International Conference*, vol. 1, 2017.

⁴ Nurul Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015): 190–204.

⁵ Khanif Maksum, "Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Jejeran Bantul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 3, no. 1 (2016): 36–62.

⁶ Sania Fajrin, "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Di MTs Negeri 3 Pamekasan" (Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020).

⁷ Naniek Kusumawati and Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar* (Cv. Ae Media Grafika, 2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Sleman ini masih diajarkan secara konvensional, guru jarang memvariasikan dengan metode pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi hal yang tidak menarik bagi siswa. Adanya surat edaran Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah nomor 1839/C/TU/2009 tentang penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Penerimaan siswa baru sekolah dasar yang memberikan rambu-rambu agar tidak memberikan pembelajaran calistung di usia dini termasuk di dalamnya usia SD kelas 1.

Permasalahan ini menjadi penyebab belum berhasilnya pembelajaran terbukti pembelajaran belum nyaman dan menyenangkan hasil belajar belum mencapai KKM yang ditentukan oleh madrasah yakni 75.

Sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia nyaman dan menyenangkan tersebut, peneliti mengupayakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Learning. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki mendefinisikan *quantum learning* sebagai “interaksi-interaksi” yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi.⁸

Quantum Learning memiliki prinsip bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap di buat apa pun 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.⁹ Dengan suasana

⁸ Mike Hernacki and Bobbi DePorter, “Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan,” *Bandung: Kaifa*, 2004.

⁹ Ni Luh Putu Swandewi, I Nyoman Gita, and I Made Suarsana, “Pengaruh Model Quantum Learning Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA,” *Jurnal Elemen* 5, no. 1 (2019): 31-42.

nyaman dan menyenangkan tersebut akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.¹⁰

Dari uraian di atas peneliti meyakini bahwa kegiatan pembelajaran dengan model quantum learning dapat menciptakan rasa nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berhasil diidentifikasi oleh penulis yaitu Kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung bersifat konvensional sehingga kurang menarik, Adanya surat edaran Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah nomor 1839/C/TU/2009 tentang penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Penerimaan siswa baru, dan Prestasi belajar siswa belum memenuhi KKM.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk Apakah Model quantum learning (permainan bahasa) dapat menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang nyaman dan menyenangkan siswa kelas 1b MIN 2 Sleman semester 1 tahun ajaran 2021-2022 dan untuk Mengetahui Apakah model quantum learning (permainan bahasa) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1b semester 1 MIN 2 Sleman tahun ajaran 2021-2022.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yaitu bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.¹¹

¹⁰ Rizka Ditta Anggraeni, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, "Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 96–101.

¹¹ H M Daryato, *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya* (Yogyakarta: Gaya Media, 2011).

Penelitian ini berupaya menciptakan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dengan menerapkan model quantum learning (permainan bahasa). Penelitian ini dilakukan secara online pada bulan Juli-September 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Ib MIN 2 Sleman Tahun Ajaran 2021/2022.

Prosedur Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan pembelajaran dengan model quantum learning pada materi, Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia dan Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah yang terdiri dari 2 siklus. Tahapan tiap siklus meliputi Planning (perencanaan), Action (tindakan) juga dilakukan Observation (pengamatan), Reflection (refleksi).

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi awal, mengidentifikasi daftar nilai ulangan bahasa Indonesia yang dicapai pada pra siklus sebelumnya kemudian merumuskan permasalahan yang ada
- b. Menyusun skenario pembelajaran model Quantum Learning, meliputi: RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan petunjuk pelaksanaan, dan penugasan.
- c. Menyiapkan lembar observasi/angket untuk penilaian Tindakan pembelajaran, beserta rubriknya.
- d. Menyiapkan instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda dan esai beserta penskorannya.

2. Implementasi Tindakan

Mengimplementasikan perencanaan, yaitu melaksanakan penelitian Tindakan kelas dalam pembelajaran sesuai dengan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Menerapkan model quantum learning.

3. Observasi dan Monitoring

Observasi dilakukan oleh kolaborator yang meliputi observasi Tindakan penelitian, dalam mengikuti pembelajaran dengan model quantum learning. Alat bantu monitoring berupa video, hp, laptop, Untuk penguatan materi diberikan tugas untuk melakukan permainan bersama keluarga dan divideokan untuk bahan pengamatan sekaligus terhadap kegiatan siswa. Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan dengan Penilaian Harian di akhir Siklus.

4. Analisis dan Refleksi

Analisis kualitatif dari data hasil observasi menggunakan angket dari Tindakan pembelajaran yang meliputi; siswa tidak takut, berani bertanya, mengemukakan pendapatnya, berani mencoba, memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran, merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan, merasa nyaman belajar diiringi musik klasik, bersemangat dalam mengerjakan tugas, melakukan presentasi, bekerja sama dengan teman kelompoknya, dengan penskoran skala Likert 1-5, untuk mengetahui sejauh mana siswa melakukan model quantum learning.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan secara online menggunakan aplikasi goole meeting dalam pembelajaran diikuti sebanyak 28 siswa. Pemilihan ini karena peneliti adalah salah satu guru kelas yang mengampu pelajaran tematik termasuk di dalamnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan terhitung 4

bulan, mulai bulan Juni 2021 hingga September 2021. MIN 2 Sleman beralamat di jalan Kaliurang km 9,3 Sinduharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Materi pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia secara berkesinambungan, berkembang sesuai tema selanjutnya dengan menerapkan model pembelajaran quantum Learning.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang diawali dengan pra siklus. Setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Implementasi Tindakan, Observasi dan Monitoring, Analisis dan Refleksi .

Deskripsi Pra Siklus

Pra siklus dilakukan pada tanggal 31 Juli 2021 sebagai tahap orientasi yaitu peninjauan terhadap subyek yaitu siswa kelas 1b sebanyak 28 siswa, dan sebagai obyek penelitian adalah terciptanya suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta hasil belajar siswa. Tindakan pembelajaran yang berlangsung pada pra siklus ini adalah ceramah secara virtual dan penugasan, sedangkan materi pembelajarannya peneliti mengambil materi menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan. Hasil belajar yang dicapai siswa rata-rata adalah 61.07 dengan persebaran nilai sebagai berikut:

Table 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Pada Pra Siklus

No	Interval nilai	frekuensi
1	91-100	0
2	83-90	0
3	75-82	0
4	67-74	12
5	<67	16

Hasil persentase observasi kegiatan siswa nyaman dan menyenangkan dalam pra siklus mencapai 63%.

Deskripsi siklus 1

Siklus pertama dilakukan pada tanggal 2 Agustus sampai 15 Agustus 2021. Pembelajaran dilaksanakan melalui google meeting pada materi menguraikan lambang bunyi huruf vokal dan konsonan dalam tema 1 sub tema menerapkan model quantum learning dengan tahapan perencanaan, Tindakan, Observasi dan refleksi. Siklus 1 dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pertemuan.

Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dalam melakukan observasi. Pada setiap kali pertemuan, observasi selalu dilakukan. Observasi pada siklus I ini, dilakukan selama 2 kali pertemuan. Adapun secara rinci hasil observasi siklus I pertemuan 1, 2 tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Rekap Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan Pada Siklus I

No	Pernyataan	Keterangan		
		Pra Siklus	Pt 1	Pt 2
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan.	47	54	67
2	Siswa berani bertanya	55	59	65
3	Siswa mengemukakan pendapatnya	56	60	65
4	Siswa berani mencoba/ mengerjakan	61	66	71
5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran	68	68	71

6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.	73	73	76
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.	63	73	75
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.	71	71	72
9	Siswa melakukan presentasi	64	70	74
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.	69	69	71
	Jumlah	626	663	706
	Rata-rata	63%	66%	71%

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Pra Siklus	Siklus I	
		Pt 1	Pt 2
1	60	70	80
2	50	60	70
3	30	40	70
4	60	70	80
5	60	70	70
6	70	80	90
7	70	90	90
8	60	70	80
9	70	60	70
10	50	60	70
11	70	80	80
12	50	70	80
13	60	70	80
14	70	80	90
15	70	70	80
16	70	70	80
17	60	70	80
18	50	70	80
19	70	70	80

20	70	80	80
21	60	70	80
22	70	80	80
23	60	80	90
24	60	70	80
25	70	80	80
26	40	50	60
27	60	70	80
28	70	80	80
Rerata	61	71	79

Berdasarkan tabel yang disajikan di atas dapat diketahui bahwa dalam pertemuan pertama siklus I guru belum bervariasi dalam menggunakan metode guru masih belum maksimal dalam mempersiapkan pembelajaran dengan model quantum learning terbukti belum diputarnya music latar saat pembelajaran, siswa masih kelihatan takut ditertawakan, siswa belum berani bertanya/ berpendapat, masih terdapat beberapa siswa yang belum kompak dalam kelompok.

Kegiatan siswa pembelajaran nyaman dan menyenangkan belum mencapai target yang diharapkan yakni persentase nyaman dan menyenangkan mencapai 75% secara keseluruhan hasil persentase kegiatan nyaman dan menyenangkan baru mencapai 66,21%, mengalami peningkatan dari pra siklus yakni 63 % akan tetapi hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata yang dicapai saat pra siklus yakni 61,07 menjadi 71. Jika dibandingkan dengan prasi klus mengalami peningkatan sebesar 9,93.

Selanjutnya setelah diadakan ulangan harian disiklus I pertemuan 2 diperoleh hasil belajar yang meningkat dengan nilai rata-rata 79 mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya yakni rata-rata mencapai 71.

Berdasarkan tabel di atas juga diketahui bahwa kegiatan siswa nyaman dan menyenangkan menunjukkan peningkatan dari pertemuan sebelumnya yakni 70,64% dimana prosentase nyaman dan menyenangkan pada siklus I pertemuan 1 mencapai 66,21% jadi mengalami peningkatan sebesar 4,43%. Selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, peneliti selalu melakukan observasi kepada guru dan siswa. Peneliti dibantu oleh pengamat lain dalam melakukan observasi dalam penelitian ini.

Deskripsi siklus II

Siklus kedua di lakukan pada 16 sampai 23 Agustus 2021. KBM dilakukan secara daring pada materi menguraikan bunyi vokal dan konsonan (berkembang dalam tema berikutnya) dengan menerapkan model quantum learning dengan tahapan perencanaan, Tindakan, Observasi dan refleksi. Siklus II dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pertemuan.

Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dalam melakukan observasi. Pada setiap kali pertemuan, observasi selalu dilakukan. Observasi pada siklus II ini, dilakukan selama 2 kali pertemuan. Adapun secara rinci hasil observasi siklus I pertemuan 1, 2 tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Siklus II	
	Pt 1	Pt 2
1	80	90
2	70	80
3	70	70
4	80	90
5	80	80
6	90	100
7	90	100
8	90	100

9	80	90
10	80	90
11	100	100
12	80	90
13	80	100
14	90	100
15	80	90
16	80	90
17	80	90
18	80	90
19	80	100
20	80	90
21	90	90
22	80	90
23	90	100
24	80	90
25	80	90
26	70	80
27	80	90
28	90	100
Rerata	82	91

Tabel 5. Rekap Hasil Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan Pada Siklus II

No.	Pernyataan	Siklus II	
		Pt 1	Pt 2
1	Siswa tidak takut ditertawakan bila salah dalam melakukan permainan (mengerjakan tugas)	81	82
2	Siswa berani bertanya	72	79
3	Siswa mengemukakan pendapatnya	71	75
4	Siswa berani mencoba / mengerjakan soal	78	78

5	Siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap pelajaran	77	89
6	Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.	84	89
7	Siswa merasa nyaman belajar diiringi musik klasik.	82	83
8	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas.	79	80
9	Siswa melakukan presentasi	74	75
10	Siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya.	78	78
	Total	776	808
	persentase	77 ⁰ %	81 ⁰ %

Berdasarkan tabel yang telah disajikan di atas diketahui bahwa dalam hal Pembelajaran nyaman dan menyenangkan pada siklus kedua mencapai Persentase 77⁰% pada pertemuan pertama kemudian meningkat menjadi 81⁰% pada pertemuan kedua. Sedangkan hasil belajar pada siklus II pertemuan pertama mendapat nilai rata-rata 82 dan kemudian meningkat menjadi 91 pada pertemuan kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa dalam hal Pembelajaran nyaman dan menyenangkan dan juga hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Secara rata-rata peningkatan dalam hal Pembelajaran nyaman dan menyenangkan pada siklus kedua mencapai Persentase 79⁰% Sedangkan hasil belajar pada siklus II mencapai 86,5.

Hasil di atas juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran siswa semakin nyaman dan senang pembelajaran terbukti bahwa dari hasil observasi siswa sudah tidak takut lagi ditertawakan, berani bertanya, mengemukakan pendapat, memiliki perhatian yang tinggi, berani mencoba permainan tanpa harus ditunjuk guru, semua siswa merasa senang dengan metode yang digunakan guru, siswa juga lebih nyaman dengan pembelajaran yang diiringi musik. Jadi pembelajaran yang dilakukan membuat siswa semakin nyaman

dan senang. Demikian juga dalam kegiatan guru sangat mendukung sekali dalam menciptakan pembelajaran nyaman dan menyenangkan guru sudah semakin meningkat dalam kegiatannya terbukti music latar sudah dibunyikan, guru mengajar berdasarkan RPP yang sudah dibuat.

Selanjutnya hasil penelitian juga menunjukkan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain sudah dapat dilaksanakan secara optimal. Pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Guru sudah maksimal dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini didukung data hasil observasi kegiatan siswa dan hasil belajar Siklus ke-II yang nilai rata-rata siswa mencapai 91.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan mempergunakan metode bermain mengalami peningkatan. Berdasarkan pengakuan siswa yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa jika dibandingkan sebelum guru menerapkan metode bermain.

Di samping hasil belajar mengalami peningkatan dalam observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran nyaman dan menyenangkan juga mengalami peningkatan persentase kegiatan pembelajaran. Pada setiap pertemuan selalu diadakan observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa nyaman dan menyenangkannya pembelajaran yang dilakukan. Setelah diperoleh hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya metode bermain pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I B MIN 2 Sleman menjadi lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase

hasil observasi pada setiap siklus dan peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan suasana pembelajaran nyaman dan menyenangkan yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran nyaman dan menyenangkan selalu mengalami peningkatan. Setelah kita lihat dari sebelumnya yakni sebelum diadakan tindakan hasil persentase yang didapat adalah 62% dari 28 siswa merasakan nyaman dan senang dalam pembelajaran. Kemudian setelah diadakan tindakan pada akhir siklus I mendapatkan hasil persentase yang meningkat yakni 68% dari 28 siswa merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran dan 79% dari hasil observasi siklus II jadi mengalami peningkatan sebesar 11%. Dalam prestasi hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata mencapai 75, pada siklus II mencapai 87 mengalami peningkatan sebesar 12.

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan *model quantum learning* permainan bahasa di kelas I MIN 2 Sleman dilaksanakan dengan daring bekerja kelompok dengan anggota keluarga masing-masing. Sebelum pelaksanaan tindakan, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, jenis permainan yang akan dilaksanakan/digunakan serta aturan permainannya. Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui dengan jelas apa yang akan dipelajari dan mengetahui cara memainkan permainannya. Selain itu guru juga memotivasi kepada siswa agar selalu aktif dalam pembelajaran. Menurut Slameto, dengan tujuan yang jelas siswa akan belajar lebih tekun, lebih giat dan semangat. Selain itu, jika motivasi guru tepat mengenai sasaran, maka akan meningkatkan kegiatan belajar siswa.¹²

¹² Slameto, *Belajar Dan Faktor – Factor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Selama pelaksanaan tindakan kelas, siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa merasa senang dan nyaman serta tertarik dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Siswa juga sangat senang dengan permainan-permainan yang digunakan serta didukung dengan media-media yang cukup variatif sehingga siswa menjadi lebih senang dan nyaman mengikuti pembelajaran.

Pada saat pembelajaran siswa mendapatkan *reward*/hadiah, berupa pujian, pemberian bintang, sehingga siswa merasa senang dan lebih tekun belajar. Dalam hal ini adanya pujian, *applause*, penguat atau hadiah sebagai penghargaan atas respons siswa mempunyai peranan yang amat penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada awalnya memang siswa belajar berorientasi pada pujian atau hadiah, namun setelah terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan tanpa diberikan pujian atau hadiah, siswa tetap antusias dalam pembelajaran.

Hal ini terbukti saat wawancara beberapa siswa menyatakan bahwa dengan belajar melalui bermain rasa takut mulai berkurang, mereka rileks dan santai serta senang dalam pembelajaran bahasa, serta ingin belajar Guru juga lebih banyak memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan tidak takut untuk bertanya maupun salah dalam melakukan permainan, tidak membedakan antara siswa yang satu dengan yang lainnya, sehingga siswa menjadi lebih berani bertanya apabila belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru juga menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan pada saat melakukan permainan sehingga siswa mau melaksanakan aturan yang digunakan serta dengan senang hati melakukan perintah guru lebih rapi lagi.

Adanya permainan yang digunakan pada saat pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Adanya permainan ini dapat membuat rasa suka dalam belajar membaca dan siswa menjadi bersemangat pada saat belajar. Berbagai media yang cukup variatif, meskipun tergolong sederhana dapat membuat siswa tertarik dan senang dengan media yang digunakan dan memiliki antusias yang tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 1, suasana pembelajaran kaku dan kurang komunikatif. Selain itu, dalam permainan hanya beberapa siswa yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan. Beberapa siswa enggan dalam mencoba permainan, sehingga perlu ditunjuk oleh guru. Pada saat guru sedang menjelaskan materi, dan aturan main yang akan digunakan, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal itu disebabkan siswa belum terbiasa belajar dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian guru berperan penting dalam mengubah perilaku siswa agar terbiasa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Skimer yang dikutip oleh Arif S. Sadiman, bahwa dalam mendidik siswa guru berperan untuk mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.¹³

Selain guru, orang tua dan peneliti peningkatan aktivitas pendampingan pada siswa maupun kelompok, bersikap ramah, dan bersahabat terhadap siswa pada pertemuan 2 dan selanjutnya, suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman, menyenangkan, rileks, santai dan kondusif. Siswa sudah mulai terbiasa dengan metode dan model pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa lebih berani bertanya maupun menjawab pertanyaan,

¹³ Arief Sadiman and R Rahardjo, "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan," *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2002.

memperhatikan penjelasan guru dan bersemangat dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *quantum learning*, metode bermain dapat diterapkan pada berbagai pokok bahasan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, namun untuk menerapkan metode pembelajaran ini tidaklah mudah, pendidik atau guru harus mempersiapkan berbagai sarana atau peralatan yang akan dipakai seperti seperangkat audio, untuk mengiringi selama proses pembelajaran karena penggunaan iringan musik klasik dalam *quantum learning* merupakan kunci sukses untuk menerapkan metode pembelajaran ini.

Permainan bahasa juga memerlukan persiapan yang khusus, guru dan orang tua harus membuat suatu jenis permainan untuk suatu pokok bahasan tertentu, satu jenis permainan dalam satu pokok bahasan belum tentu bisa diterapkan untuk pokok bahasan yang lain. Penggunaan permainan bahasa juga harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan.¹⁴ Untuk dapat mengatasi kendala dan hambatan yang dialami, guru tidak harus mempergunakan permainan bahasa di setiap kali pertemuan. Namun guru dapat mempergunakan permainan bahasa seminggu sekali atau dua minggu sekali untuk membuat variasi metode pembelajaran yang dipergunakan guru agar siswa tidak merasa bosan.¹⁵

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan model quantum learning dengan metode permainan bahasa dapat menciptakan pembelajaran nyaman dan menyenangkan. Hal ini

¹⁴ Apri Damai Sagita Krissandi, B Widharyanto, and Rishe Purnama Dewi, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD" (Bekasi: Media Maxima, 2018).

¹⁵ Septia Sugiarsih, "Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 2010.

dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar, dan peningkatan persentase hasil observasi kegiatan belajar nyaman dan menyenangkan. Pada siklus I persentase kegiatan siswa dalam pembelajaran nyaman dan menyenangkan mencapai 68% sedangkan pada siklus II mencapai 79% mengalami peningkatan 11%. Dalam prestasi hasil belajar pada siklus I mencapai rata-rata 75 sedangkan siklus II mencapai nilai rata-rata 87 terjadi peningkatan sebesar 12.

Saran

Berdasarkan hasil di atas maka saran bagi guru diharapkan dapat menggunakan metode permainan bahasa sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran. Kemudian untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya membahas tentang meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia nyaman dan menyenangkan dalam bidang studi bahasa Indonesia saja.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, Rizka Ditta, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni. "Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 96–101.
- Arifin, M. "Mempertahankan Bahasa Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa," 2015.
- Daryato, H M. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya*. Yogyakarta: Gaya Media, 2011.
- Fajrin, Sania. "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Di MTs Negeri 3 Pamekasan." Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020.

- Hernacki, Mike, and Bobbi DePorter. "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan." *Bandung: Kaifa*, 2004.
- Hidayah, Nurul. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015): 190–204.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, B Widharyanto, and Rische Purnama Dewi. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD." Bekasi: Media Maxima, 2018.
- Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.
- Lestari, Wahyu Widi. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Negeri Kragean Kecamatan Kertanegara Kabupaten Purbalingga." IAIN Purwokerto, 2015.
- Maksum, Khanif. "Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Jejeran Bantul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 3, no. 1 (2016): 36–62.
- Rinjani, Ersila Devy. "Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)." In *Proceedings Education and Language International Conference*, Vol. 1, 2017.
- Sadiman, Arief, and R Rahardjo. "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan." *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2002.

Slameto. *Belajar Dan Faktor – Factor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sugiarsih, Septia. “Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 2010.

Swandewi, Ni Luh Putu, I Nyoman Gita, and I Made Suarsana. “Pengaruh Model Quantum Learning Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA.” *Jurnal Elemen* 5, no. 1 (2019): 31–42.