

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dan merupakan subsistem pendidikan nasional mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia (SDM). Seiring dengan perubahan zaman dan kemajuan di bidang sains dan teknologi, sekolah dituntut untuk mencari terobosan-terobosan baru agar sekolah tidak dalam posisi statis di kala menghadapi perubahan. Untuk itu, perlu adanya usaha-usaha yang dinamis dan inovatif ke arah peningkatan pendidikan secara terus-menerus dan berkesinambungan di sekolah.

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Jika proses pembelajaran tidak baik, dapat dipastikan bahwa hasil pendidikan juga tidak baik. Peran guru dan siswa sangat dominan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Guru yang kreatif dan inovatif serta siswa yang bermotivasi belajar bagus merupakan modal utama di dalam mencapai keberhasilan.

Untuk pendidikan di tingkat dasar, salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah bahwa konsep belajar bagi anak pada hakekatnya adalah bahwa anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak demikian

juga sebaliknya, pengalaman buruk sangat berdampak negatif pada perkembangan anak di masa berikutnya. Anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar ini akan efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Akan tetapi anak akan merasa takut, cemas, was-was, merasa tidak nyaman dan memperoleh hasil kurang optimal apabila proses belajar anak terlalu dipaksakan atau bawah tekanan.

Terlebih untuk pelajaran bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang di dalamnya memuat visi dan misi membangun moral anak didik, jika pembelajarannya selalu menekankan pada model pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan pembelajaran tanpa variasi model pembelajaran yang menyenangkan, juga tanpa disertai strategi pembelajaran yang tepat, maka dapat berimplikasi pada buruknya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Permasalahan yang demikian sering dialami oleh para siswa di sekolah, termasuk salah satunya yang terjadi di sekolah SD Negeri Mejing 1 Ambarketawang Gamping. Guru mengajar dengan model lama yakni sekedar menerangkan, memberi tugas dan menilai atau melakukan evaluasi dengan mengambil nilai.

Pembelajaran berlangsung secara searah, monoton, dan kelas terkesan kurang variatif dalam pembelajarannya. Bahkan nada ancaman, hukuman, suara keras bentakan sering mewarnai proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi kurang percaya diri, minder, takut, tidak berani menyampaikan pendapat

home, orang tua bekerja di luar negeri dan secara status sosial rata-rata kelas bawah dengan perhatian masalah pendidikan sangat minim.

Dari berbagai penyebab rendahnya motivasi belajar di atas, maka di sini penulis memfokuskan pada persoalan pertama yakni perlu diupayakan suatu teknik pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif agar motivasi siswa belajar pendidikan agama Islam meningkat.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada situasi belajar dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam tesis ini adalah :

1. Apakah metode *Quantum Playing* dapat menjadi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Negeri Mejing 1 Gamping ?
2. Bagaimanakah bentuk peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Negeri Mejing 1 Gamping ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama

- b. Memberikan nuansa baru pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersifat lebih variatif dan tidak monoton.
- c. Membantu guru mengatasi masalah-masalah strategi pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Memberikan pengetahuan kepada siswa untuk melakukan pembelajaran dengan metode *Quantum playing*.
- 3) Menumbuhkan kreativitas siswa dalam menuangkan ide melalui fun game tersebut.
- 4) Mengoptimalkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 5) Meningkatkan keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Guru

- 1) Menumbuhkan kreativitas dan inovasi pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan tentang beberapa metode belajar siswa yang sesuai dengan kondisi siswa.

- 4) Mengantarkan guru kepada profesionalitas dan prestasi yang berhasil melaksanakan inovasi pembelajaran ini.
- 5) Sebagai masukan dan evaluasi terhadap metode pembelajaran yang sudah berjalan

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan sumber daya manusia di lingkungan sekolah SD Negeri Mejing 1 Gamping.
- 2) Memperbaiki tehnik pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.
- 3) Mengembangkan kurikulum di SD Negeri Mejing 1 Gamping

d. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

- 1) Menyumbangkan satu inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Mengembangkan teori-teori yang sudah ada dalam aplikasi pembelajaran.

e. Bagi masyarakat umum

- 1) Memberikan gambaran-gambaran adanya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- 2) Sebagai kontribusi pada masyarakat bahwa belajar itu adalah menyenangkan terutama dengan melalui metode *Quantum Planning*

D. Tinjauan Pustaka

Dalam hal ini penulis mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan antara lain oleh Abdul Syukur yang dilakukan di MTsN Brebes Jawa Tengah dengan judul *Model Pembelajaran Insan Kamil* (M. Amin Thaib dkk, 2007 : 211). Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2006 ini adalah karya tulis ilmiah dengan jenis penelitian tindakan kelas. Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya dikotomi antara tujuan pendidikan dalam arti ilmu pengetahuan (*iptek*) dengan ekspektasi lahirnya perilaku iman dan takwa (*imtak*). Tuntutan dua dimensi tersebut menjadi keniscayaan sekiranya pendidikan diharapkan melahirkan sebuah *out put* yang seimbang antara ilmu pengetahuan dan iman-takwa, antara tujuan yang bersifat *afektif* dengan tujuan yang bersifat *kognitif*. Pendidikan saat ini dianggap telah gagal menciptakan etika dan moralitas yang sesuai dengan norma bangsa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari carut-marutnya kondisi bangsa saat ini dalam segala dimensi. Tuntutan perubahan sistem dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan. Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi tuntutan perubahan itu. *Pertama*, potensi siswa yang berbeda-beda akan berkembang secara optimal jika stimulus yang disampaikan tepat. *Kedua*, mutu pendidikan rendah dan cenderung mengabaikan aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti. *Ketiga*, persaingan global yang menuntut adanya persaingan pada kemampuan sumber daya manusia (SDM)

Untuk itu, alternatif pemecahan masalah yang dilakukan oleh Abdul Syukur adalah dengan konsep terpadu model pembelajaran *insan kamil* yang lebih dipertegas dengan konsep-konsep lain yang bertujuan memberi bekal anak didik agar lebih bergairah dan termotivasi dalam belajarnya. Sedangkan kata "*terpadu*" dimaksudkan untuk memadukan antara konsep "*insan*" (beriman, santun) sebagai tujuan afektif (normatif) dengan konsep "*Kamil*" (*kreatif, aktif, mandiri, dan terampil*) sebagai tujuan kognitif.

Ada sembilan sarana untuk menunjang model pembelajaran "*insan kamil*" yaitu : tadarus al-Qur'an, shalat jamaah di madrasah, konsep pengembangan diri, dan kartu insan (KRPTS) serta konsep "*kamil*" (*kreatif, aktif, mandiri, dan terampil*) yang komponennya meliputi : *mesin absensi (amino), kartu absensi siswa (KAS), kartu absensi guru, bimbingan belajar, dan guru asuh.*

Dalam penelitian ini diungkapkan berbagai teknik upaya pembelajaran Agama secara kreatif dan efektif, akan tetapi sayangnya lebih difokuskan pada perangkat media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, sementara mengenai metode pembelajaran tidak dibahas secara tuntas.

Oleh karena itulah penelitian yang dilakukan penulis memiliki relevansi erat dimana dalam hal ini penulis ingin menerapkan strategi peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam melalui metode *Quantum Playing* sedangkan Abdul Syukur telah melakukan penelitian sebelumnya yang sejenis dengan metode *insan kamil*. Hakekatnya memiliki kesamaan tema hanya saja dalam metode dan fokus penelitian dari sudut yang berbeda

Disamping itu, Penulis sangat terinspirasi oleh gagasan Bobbi DePorter dalam bukunya berjudul *Quantum Teaching* yang ditulis pada tahun 2000 yang di dalamnya memuat tentang teknik belajar yang menyenangkan, hanya saja dalam buku ini penulis belum banyak menemukan penggunaan metode bermain dalam pembelajaran, kebanyakan diungkap dari sisi peralatan dari permainan dan juga *setting* kelas baik yang bersifat *in door* maupun *out door* yang dapat memotivasi siswa tertarik dan senang belajar.

Rasa ketertarikan penulis juga termotivasi oleh buku berjudul *Quantum Playing for smart children* (Atik Sustiwi : 2008). Buku ini sangat menarik dan sangat tepat di aplikasikan dalam pembelajaran karena membahas berbagai macam taktik permainan, strategi dan kekuatan, kecerdasan dan kreativitas dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah. Hanya saja dalam buku ini penulis belum menemukan penjelasan yang detail terkait dengan game (permainan) sebagai pembelajaran di kelas. Umumnya permainan dibahas sebagai sarana pendidikan.

Selain komponen di atas, penelitian ilmiah yang lebih menguatkan penulis adalah dengan telah dilakukannya *riset* berupa tesis yang dilakukan oleh Erna Fermanti dengan judul Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Menggunakan Teknik Games di kelas 1 Teknik Informatika (TI) 2 SMK N 1 Bantul tahun 2007 (Erna Fermanti, 2007).

Dalam tesis ini diungkapkan bagaimana games dapat memotivasi, menanamkan moral, akhlak, kecerdasan, mental dan disiplin anak. Juga disamping

itu, meningkatkan prestasi siswa dan menghidupkan suasana kelas. Guru merasa mudah dan siswa pun merasa senang belajar. Hanya penulis temui dalam tesis ini yakni belum diungkap jenis-jenis games yang digunakan secara luas, teknik memainkan games yang sesuai untuk di kelas, dan masih terbatas pembahasan dengan ruang lingkup pada sub pokok bahasan dalam pelajaran bahasa Inggris. Sehingga, penulis di sini merasa tertantang untuk melanjutkan kembali dalam bahasan yang lebih luas dalam sudut pandang yang berbeda.

E. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Hamzah, 2007 : 23).

Motif dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Motif *biogenetis*, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, misalnya lapar, haus, kebutuhan akan kehangatan dan istirahat, mengambil nafas, seksualitas dan

- b. Motif *sosiogenetis*, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang itu berada. Jadi, motif ini tidak berkembang dengan sendirinya melalui dipengaruhi oleh lingkungan budaya setempat. Misalnya keinginan mendengarkan musik, makan pecel, makan cokelat, dan lain-lain.
- c. Motif *teologis*, dalam motif ini manusia adalah sebagai makhluk yang berketuhanan sehingga ada interaksi antara manusia dengan tuhan-Nya, seperti ibadah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan yang Maha Esa, untuk merealisasikan norma-norma sesuai agamanya.

Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dibedakan menjadi dua macam, yaitu motif *intrinsik* dan motif *ekstrinsik*. Motif *intrinsik*, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan motif *ekstrinsik* timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Motif *intrinsik* lebih kuat dari motif *ekstrinsik*, karenanya pendidikan harus berusaha menimbulkan motif *intrinsik* dengan menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa terhadap bidang studi yang relevan. Sedangkan motif *ekstrinsik* dapat ditimbulkan melalui kegiatan sebagai berikut :

- a. Karena pendidik memerlukan anak didiknya, maka sebagai manusia yang berpribadi harus dapat menghargai pendapat, pikiran, maupun keyakinannya.
- b. Pendidik hendaklah mempergunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya.
- c. Pendidik senantiasa memberikan bimbingan dan juga pengarahan kepada anak didiknya dan membantu apabila mengalami kesulitan, baik yang berusifat pribadi maupun akademis.
- d. Pendidik harus mempunyai pengetahuan yang luas dan penguasaan bidang studi atau materi yang diajarkan kepada siswanya.
- e. Pendidik harus mempunyai rasa cinta dan pengabdian kepada profesinya sebagai pendidik.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik* berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor *ekstrinsiknya* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Adapun hakikat motivasi belajar adalah dorongan *intrinsik* dan *ekstrinsik* pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang ditandai oleh beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2007 : 73). Dari pengertian tersebut, jika ditelaah secara kritis maka akan memunculkan kesimpulan adanya tiga faktor penting ;

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam system *neurophysiological* yang ada pada organisme manusia, karena menyangkut perubahan energi manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi tidak muncul dari dalam diri manusia, tetapi karena terangsang atau terdorong adanya unsur lain, yakni adanya tujuan yang menyangkut kebutuhan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila terdapat siswa yang tidak berbuat

sesuai yang diharapkan misalnya diperintahkan untuk

melaksanakan sholat lima waktu tetapi tidak mengerjakan, diberi soal tidak dikerjakan, dan sebagainya, maka hal itu perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebabnya mungkin bisa bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, tidak bisa mengerjakannya, ada problem pribadi dan lain-lain. Ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan kebutuhan belajar.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam

2. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam pembelajaran, antara lain :

a. menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan masalah, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

b. memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar

Anak dapat dikendalikan dengan berbagai ragam teknik kendali yang dapat dijadikan sebagai rangsangan dalam belajar.

d. menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar maka dia tidak tahan lama belajar.

3. Teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran

Beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) pernyataan penghargaan secara verbal.
- 2) menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan.
- 3) menimbulkan rasa ingin tahu.
- 4) memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa.
- 5) menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa.
- 6) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar.
- 7) menggunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami.
- 8) Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.
- 9) Menggunakan simulasi dan permainan
- 10) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum.
- 11) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
- 12) Memahami iklim sosial dalam sekolah.
- 13) Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat.
- 14) Memperpadukan motif-motif yang kuat.
- 15) Memperlakukan tujuan belajar yang hendak dicapai

- 16) Merumuskan tujuan-tujuan sementara.
- 17) Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai.
- 18) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa.
- 19) Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri.
- 20) Memberikan contoh yang positif.

4. Strategi Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, dengan mengambil pendapatnya JR David, strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *aplan, method, or activities designed to achieves a particular educational goal* . Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Wina Sanjaya, 2009:126).

Dari pengertian di atas, ada dua hal yang patut dicermati. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu yang berarti arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.

Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran , pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam

menyusun tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, guru

dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab keberhasilan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Adapun Menurut Kemp (1995), strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carey (1985) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu *set* materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Wina Sanjaya,2009,h.126).

Jadi strategi pembelajaran menurut penulis disini adalah cara atau pendekatan (*approach*) yang diaplikasikan oleh guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan secara efektif sebagaimana telah dirumuskan sebelumnya.

Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Rowntree mengelompokkan strategi pembelajaran ke dalam tiga kelompok, yakni strategi penyampaian penemuan (*exposition-discovery learning*), Strategi Pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran Individual (*groups individual learning*) (Wina Sanjaya, 2009:128).

Strategi *Exposition* adalah dengan menyajikan materi pelajaran secara langsung, yakni bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut secara penuh, jadi dalam hal ini guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Sedangkan strategi *discovery*, bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing

bagi siswanya. Strategi belajar *individual* dilakukan oleh siswa secara mandiri, baik kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri seperti belajar melalui modul ataupun kaset audio.

Berbeda dengan strategi pembelajaran *individual*, belajar kelompok dilakukan secara beregu. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan kurang, begitu juga sebaliknya siswa yang berkemampuan kurang akan tergesur oleh siswa yang berkemampuan tinggi.

Dilihat dari cara penyajiannya dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran juga dapat dibedakan antara strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi. Abstrak menuju konkrit atau dari umum ke khusus. Sebaliknya, strategi pembelajaran induktif, bahan dipelajari dimulai dari yang khusus ke umum, konkrit kemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang kompleks dan sukar.

Akan tetapi perlu dipahami bahwa tidak semua strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi semua tujuan dan keadaan. Oleh sebab itu

guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut :

a. Berorientasi pada Tujuan.

Dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Oleh karenanya, keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Aktivitas

Strategi pembelajaran harus mendorong aktivitas siswa, baik aktifitas fisik maupun aktivitas psikis atau aktivitas mental. Hal ini dikarenakan belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat ; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Individualitas

Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun kita mengajar pada sekelompok siswa, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap siswa.

d. Integritas

Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan

aspek psikomotor. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi.

Di samping itu, Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Dari isi peraturan pemerintah tersebut, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran, sebagai berikut :

a. Interaktif

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara individu dan siswa, antara siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.

b. Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, yang memotivasi siswa untuk menelaah dan melakukan sesuatu. Berbagai

informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan harga mati yang bersifat mutlak, akan tetapi merupakan hipotesis yang merangsang siswa untuk mau mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu, guru mesti membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan siswa. Biarkan siswa berbuat dan berfikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.

c. Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*). Adapun proses belajar yang menyenangkan bisa dilakukan dengan berbagai cara, seperti ;

- 1) Melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru seperti *game* yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 2) Menata ruangan yang indah dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan sebagainya serta memenuhi unsur keindahan seperti warna cat tembok

yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya siswa yang tertata, vas bunga, dan sebagainya.

3) Menantang

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba, berfikir secara intuitif atau bereksplorasi. Apapun yang diberikan dan dilakukan oleh guru harus dapat merangsang siswa untuk berfikir (*learning how to learn*) dan melakukan (*learning how to do*).

4) Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

5. Metode Pembelajaran

a. Konsep Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Metode pendidikan berarti cara-cara yang dipakai oleh

guru agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien (Muhammad Ruswandi, 2007: 61).

Jadi metode adalah hal yang pokok yang harus dikuasai oleh guru dalam pembelajaran agar semua tujuan yang telah di direncanakan dapat tercapai. Seorang guru yang tidak menguasai metode pembelajaran maka dapat dipastikan pembelajarannya tidak dapat berhasil secara optimal.

b. Pemilihan Metode

Pemilihan metode sangat ditentukan oleh bentuk pendidikannya. Maksudnya adalah bentuk pendidikan yang diaplikasikan menggunakan konsep-konsep yang dengan modelnya bermacam-macam. Minimal ada tiga bentuk pendidikan yang telah berlangsung dalam proses pendidikan. *Pertama*, bentuk pendidikan otoriter, yakni dalam bentuk ini menempatkan pendidik sebagai orang yang berkuasa, sedangkan peserta didik diposisikan sebagai obyek. *Kedua*, bentuk pendidikan liberal. Bentuk ini menempatkan kebebasan hak individu peserta didik. *Ketiga*, bentuk pendidikan demokratis. Bentuk pendidikan ini menempatkan pendidik dan peserta didik dalam posisi seimbang.

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dalam memilih metode pembelajaran dapat mempertimbangkan beberapa hal seperti hal-hal berikut ini :

- 1) Tujuan pendidikan
- 2) Kemampuan pendidik

- 3) Kebutuhan peserta didik
- 4) Isi atau materi pembelajaran

6. Metode *Quantum Playing*.

a. Model Pembelajaran *Quantum Playing*

Quantum mempunyai arti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Pembelajaran Quantum berarti suatu orkestra dari berbagai macam interaksi yang terjadi di dalam dan di sekitar peristiwa belajar (Najib Sulhan, 2010 : 76). Interaksi-interaksi ini membangun landasan dan kerangka untuk belajar yang dapat mengubah kemampuan dan bakat siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Pembelajaran Quantum juga menerapkan percepatan belajar dengan menyingkirkan hambatan-hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekelilingnya, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara penyajian yang efektif, dan keterlibatan siswa siswa secara aktif dalam belajar. Disamping itu, pembelajaran Quantum juga memudahkan segala hal untuk menyingkirkan hambatan belajar dan mengembalikan proses belajar ke keadaannya yang mudah dan alami..

Model pembelajaran Quantum selalu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa bisa belajar dengan baik dalam kondisi yang "FUN". Untuk itulah, hambatan-hambatan yang menyebabkan siswa tidak senang harus segera disingkirkan. Salah satu hambatan adalah stres. Kondisi stres saat belajar harus dihilangkan

- 3) Kemampuan peserta didik
- 4) Isi atau materi pembelajaran

6. Model-Quantum Physics

a. Model Pembelajaran Quantum Physics

Quantum mempunyai arti interaksi yang merupakan energi menjadi cahaya. Pembelajaran Quantum berarti suatu eksperimen dari berbagai macam interaksi yang terjadi di dalam dan di sekitar peristiwa belajar (Najib Sulhan, 2010 : 76). Interaksi-interaksi ini membangun landasan dan kerangka untuk belajar yang dapat mengubah kemampuan dan bakat siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Pembelajaran Quantum juga menerapkan percobaan belajar dengan menggunakan hambatan yang mengubah proses belajar aliansi dengan menggunakan prinsip mekanik linieritas eksperimental. Maksudnya bahan pembelajaran yang sesuai cara penyajian yang efektif dan ketepatan siswa secara aktif dalam belajar. Disamping itu pembelajaran Quantum juga menggunakan segala hal untuk meningkatkan kemampuan belajar dan mengembangkan proses belajar ke keadaannya yang mudah dan alami.

Model pembelajaran Quantum selalu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Dengan demikian siswa bisa belajar dengan baik dalam kondisi yang FUN. Untuk itulah hambatan-hambatan yang menyebabkan siswa tidak senang harus segera dihindarkan. Salah satu hambatan adalah stress. Kondisi stress saat belajar harus dihindarkan.

Pada dasarnya yang paling berharga dalam belajar adalah bagaimana cara belajar. Sementara itu setiap individu mempunyai cara belajar yang unik. Artinya setiap orang mempunyai cara yang berbeda-beda. Oleh karena itu, agar siswa bisa belajar dengan baik, seorang guru harus mengetahui cara siswa belajar. Jika seorang guru belum mengetahui cara belajar siswa maka akan sering terjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Model belajar Quantum selalu memperhatikan tiga tipe modalitas belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Jika seorang guru dan murid mampu mengenali tiga tipe belajar tersebut maka akan terasa sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal. Bagi yang model belajar dengan tipe visual maka cara belajarnya akan cocok dengan melihat. Sementara yang bertipe auditorial, cara belajar yang cocok dengan mendengar. Sedangkan yang bertipe kinestetik adalah belajarnya dengan bergerak, bekerja dan menyentuh.

Permainan *Quantum Playing* dirancang untuk membantu proses berfikir yang bersifat *konvergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan satu jawaban atau kesimpulan yang logis berdasarkan informasi yang diberikan melalui soal-soal verbal, numerik, spasial dan logika. Jaringan otak anak akan terus berkembang secara optimal jika ada stimulasi dari luar berupa hal-hal yang dipelajari dan dialami oleh anak tersebut.

Dalam metode *Quantum playing* ini anak diajak untuk belajar sambil bermain, dan juga bermain sambil belajar. Dengan metode ini semua potensi anak dapat digali secara optimal. Sebab pada dasarnya manusia memiliki kemampuan luar biasa untuk melampaui kemampuan yang ia perkirakan. Ini karena manusia memiliki potensi yang belum tergali, apalagi terasah.

Potensi besar itulah yang kerap terperjara oleh ruang-ruang kelas di sekolah. Menurut *Sandy MacGregor*, dalam *Piece of Mind*, seorang jenius baru memanfaatkan kemampuan otaknya sebesar 5-6 persen saja, sedangkan orang-orang biasa baru memanfaatkan 4-5 persennya. Pada orang biasa, potensi itu tak tergali antara lain karena proses belajar di ruang-ruang kelas tertangkap sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan.

Banyak pelajar menganggap ruang kelas sebagai penjara, karena proses belajar yang tidak menyenangkan. Duduk berjam-jam mencurahkan perhatian dan pikiran pada mata pelajaran tak ubahnya duduk di atas bara api. Belajar dirasakan sebagai beban dan tidak nyaman. Bahkan, pada akhir sekolah dasar, kata *belajar* dapat membuat banyak siswa tegang dan takut. Kemudian yang terjadi ialah anak menghambat pengalaman belajarnya secara terpaksa karena mengalami kebuntuan belajar (*learning shutdown*).

Dalam metode *Quantum Playing* siswa diajak untuk bermain *games* baik di awal pelajaran maupun di tengah-tengah saat mengalami kejenuban

dan juga di saat akhir pelajaran . Melalui metode belajar yang mudah dipraktikkan, efektif, dan menyenangkan seseorang dirangsang semangatnya untuk berusaha keras menguasai materi yang ia pelajari. Ibaratnya, ia tak ubahnya anak balita yang diberi mainan baru. Tanpa bertanya “ba bi bu”, ia langsung terdorong untuk mengutak-atik mainan itu karena ia ingin mengenalnya lebih dekat dan dari segala penjuru. Inilah yang disebut proses belajar menyeluruh atau *global learning*.

Begitulah, anak-anak balita hingga usia 6-7 tahun berlaku tak ubahnya spons yang menyerap berbagai fakta, sifat fisik, dan kerumitan bahasa dengan cara yang amat menyenangkan dan bebas stres. Bukankah kita kerap merasa takjub menyaksikan balita mampu mengucapkan satu kata, dua kata, lalu kalimat, dan kemudian ia berbicara dengan lancar tanpa ada beban seperti hujan deras. (http://faculty.petra.ac.id/ido/artikel/quantum_learning.htm).

b. Proses Informasi Pembelajaran dalam Otak

Akal dan otak manusia berkembang lebih dahsyat melalui pengalaman dan pengetahuan. Pada saat kelahiran, otak bayi mengandung 100 miliar *neuron*, kira-kira sebanyak bintang galaksi Bima Sakti. Terdapat pula satu triliun sel *glia* (dari kata Yunani yang berarti perekat). Sel *glia* membentuk semacam sarang yang melindungi dan memberi makan *neuron*. Otak ini sudah tahu berisi hampir semua sel saraf yang akan dimilikinya. Namun, pola penyambungan antara sel-sel itu harus dimantapkan. Pada tahun itu

otak akan menata sirkuit-sirkuitnya menurut tebakan atau perkiraan yang lebih baik mengenai apa yang akan diperlukan bagi penglihatan, bagi bahasa, dan bagi apa saja. Menurut *Madeleine Nash*, sesudah kelahiran kegiatan *neuron*lah yang berperan untuk mengambil bagan kasar ini dan berangsur-angsur menghaluskannya, juga disamping itu, setelah kelahiran kegiatan *neuron* sudah tidak spontan lagi, melainkan digerakkan oleh banjir pengalaman indra (Atik Sustiwi, 2008: 169).

Oleh karena itu dibutuhkan rangsangan yang aktif. Bila tidak mendapatkan lingkungan yang merangsangnya, otak seorang anak akan menderita. Rangsangan itu jika pada anak – anak dilakukan dengan bermain. Jika anak-anak jarang diajak bermain atau disentuh, maka perkembangan otaknya 20% atau 30% akan lebih kecil daripada ukuran normalnya pada usia itu.

Kuncinya ialah karena bagi anak-anak itu belajar dan bermain tidaklah berbeda. Mereka belajar dengan riang dan bebas stres. Kedua hal inilah yang ingin dihadirkan kembali oleh *Quantum Playing* di ruang-ruang belajar di sekolah, di luar ruang kelas, maupun dalam kehidupan sosial yang nyata terutama di lingkungan sekolah.

Menurut Bruner (1972), Piaget (1962) dan Sutton Smith (1986) bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah

Hal ini dapat dilihat ketika anak sedang bermain mereka dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi dan objek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah.

Lebih lanjut Piaget menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan salah satu cara anak dalam belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan maka akan sangat membantu anak dalam memahami tentang objek dan situasi tersebut. Disamping itu, permainan juga merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Melalui permainan tercipta suatu suasana santai dan menyenangkan, sehingga anak dapat belajar lebih baik dan sungguh-sungguh (Barbara Prushnig, 2008: 32).

Jadi, anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Oleh karena itu, pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak, demikian juga sebaliknya. Anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar ini akan efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya, anak akan merasa takut, cemas, was-was, merasa tidak nyaman dan hasil belajar optimal apabila proses belajar anak terlalu tertekan dan dipaksakan.

Sejalan dengan hal tersebut pembelajaran dengan *Quantum Playing* memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan. Dengan *Quantum Playing* jelas kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat dan siswa akan menjadi percaya diri pro-aktif mengikuti pelajaran.

Bahkan kegunaan media game ini dapat memiliki dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. Untuk pendekatan kepada siswa dan mencari suasana rileks dalam belajar yang sementara oleh guru-guru tertentu menjadi kendala dalam mengajar, maka dengan games ini dapat dengan mudah untuk mewujudkannya, yang terjadi justru siswa akan aktif merespons apa yang diajarkan oleh guru. Siswa pun menjadi cinta dan simpatik dengan gurunya.

Jika sudah demikian, apapun materi yang disampaikan, jika gurunya menyenangkan tentu siswa pun akan mudah menerima pelajaran yang disampaikan. Ibarat rumus $CG+CP = SB \Rightarrow P$. Artinya jika siswa : Cinta Guru Plus Cinta Pelajaran maka akan Semangat Belajar, semangat belajar akan mengantarkan sukses meraih Prestasi.

7. Setting Game (permainan) dalam Pembelajaran

Aplikasi penggunaan game dalam pembelajaran dapat di klasifikasikan ke dalam tiga tahapan waktu, yakni :

a. Game digunakan saat Membuka Pelajaran.

Membuka pelajaran memiliki maksud dua hal yaitu :

- 1) Menyiapkan mental siswa untuk terlibat memasuki persoalan yang akan dibahas.
- 2) Memicu minat serta terpusatnya perhatian siswa pada materi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat diartikan bahwa konsep membuka pelajaran dilakukan tidak hanya terbatas pada mengawali kelas saja di pagi hari, melainkan juga pada waktu memulai jam pelajaran. Seperti memulai kegiatan tanya jawab, mengenalkan konsep baru, memulai kegiatan diskusi, mengawali pembagian tugas, dan sebagainya. Oleh karenanya kiat membuka pelajaran sebenarnya merupakan kegiatan guru untuk mengawali pembelajaran atau penggal kegiatan pembelajaran.

b. Game diterapkan untuk selingan saat pelajaran inti.

Saat berlangsung pelajaran, ada saatnya siswa terkadang mengalami gangguan konsentrasi ataupun mengalami kejenuhan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan ini bisa saja guru penyebabnya, yakni metode mengajarnya kurang variatif sehingga kurang menarik, atau selain itu memang materi pelajarannya terlalu sulit sehingga siswa sulit menyerapnya.

Oleh sebab itu, dibutuhkan metode khusus bagaimana guru mengantisipasi serta mensiasati kondisi semacam ini. Perlu dicari strategi

pembelajaran yang selaras dengan keadaan siswa. Maka dalam hal ini, *Quantum Playing* yakni pembelajaran yang menggunakan game (permainan) baik yang settingnya *out door* (di luar kelas) maupun *in door* (di dalam kelas) dapat menjadi alternatif yang dapat diaplikasikan secara fleksibel. Artinya bahwa kapan saja guru dapat memberikan game sebagai selingan tatkala siswa mengalami kejenuhan belajar.

c. Game untuk menutup kelas.

Pada dasarnya, menutup kelas memiliki fungsi empat hal, yaitu :

- 1) Memusatkan perhatian siswa pada akhir penggal kegiatan atau akhir pelajaran.
- 2) Merangkum atau membuat garis besar persoalan yang baru saja dibahas sehingga siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang makna atau esensi persoalan itu.
- 3) Mengkonsolidasikan perhatian siswa terhadap hal-hal pokok dalam pelajaran agar informasi yang telah diterimanya dapat membangkitkan minat untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna bagi kehidupannya nanti.
- 4) Mengorganisasikan semua kegiatan atau pelajaran yang telah dipelajari siswa menjadi satu kebulatan yang bermakna dalam memahami esensi pelajaran itu.

Mengingat besarnya fungsi daripada menutup pelajaran tersebut, maka guru diharapkan dapat mengaktualisasikannya dengan baik. Untuk

melaksanakannya dibutuhkan keterampilan dan kemampuan yang memadai. Guru harus bisa mengemas dari serangkaian pembelajarannya tersebut sesuai dengan kondisi kelas, karakteristik siswa dan tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, games dapat diaplikasikan sesuai kondisi kelas dan karakteristik siswa.

d. Persiapan mengajar dengan games.

Guru sebelum mengajar di kelas maupun luar kelas harus mempersiapkan dulu apa yang akan diajarkan. Persiapan itu meliputi tujuan pembelajaran, kompetensi yang diharapkan, materi yang disampaikan, alat peraga, teknik penyampaian dan juga metode evaluasi yang tepat.

Begitu pula dalam mengajar dengan menggunakan games ini, seorang guru harus mempersiapkan terlebih dahulu berbagai macam hal yang berkaitan dengan games yang akan diajarkan.

Dalam persiapan ini guru bisa membuat lebih detail lagi mengenai teknik penyampaian. Untuk variasi dan tambahan juga guru bisa berkreasi dengan menyesuaikan lingkungan setempat.

Selain itu, guru dapat berlatih terlebih dahulu untuk games yang sifatnya membutuhkan skill guru, seperti harus menggunakan tepuk, pantomim, suara yang berbeda-beda, menggunakan media alat peraga, dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar dalam menyampaikan games nantinya lebih mantap, tidak ragu dan bahkan salah, sehingga siswa tidak akan tertarik untuk mengikutinya.

Akan lebih baik lagi jika latihan-latihan dilakukan sesering mungkin sehingga kreativitas pun dapat bertambah. Latihan dapat dilakukan sendiri tetapi jika satu team guru saling memdemonstrasikan di depan teman-temannya akan lebih memotivasi dan hasilnya akan lebih sempurna.

Beberapa hal yang perlu diingat saat memimpin games adalah :

- 1) Pilih waktu yang tepat untuk memunculkan games saat mengajar.
- 2) Kuasai dan pahami benar materi games yang akan diajarkan.
- 3) Dilakukan dengan mantap seperti mantapnya saat mengajar materi pelajaran.
- 4) Beri semangat dan motivasi kepada siswa
- 5) Beri *rewards* (hadiah) bagi yang berhasil, dan *rewards* tidak harus berupa materi tetapi bisa berupa pujian yang memuaskan hati.
- 6) Akhiri games tatkala siswa belum puas memainkannya