

**STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI
METODE QUANTUM PLAYING PADA
KELAS IV SD NEGERI MEJING 1 GAMPING**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Gelar *Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I.)*

Program Studi: Studi Islam
Konsentrasi: Psikologi Pendidikan Islam



Diajukan oleh:
Eko Susanto
NIM. 20061010078

Kepada:

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER STUDI ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

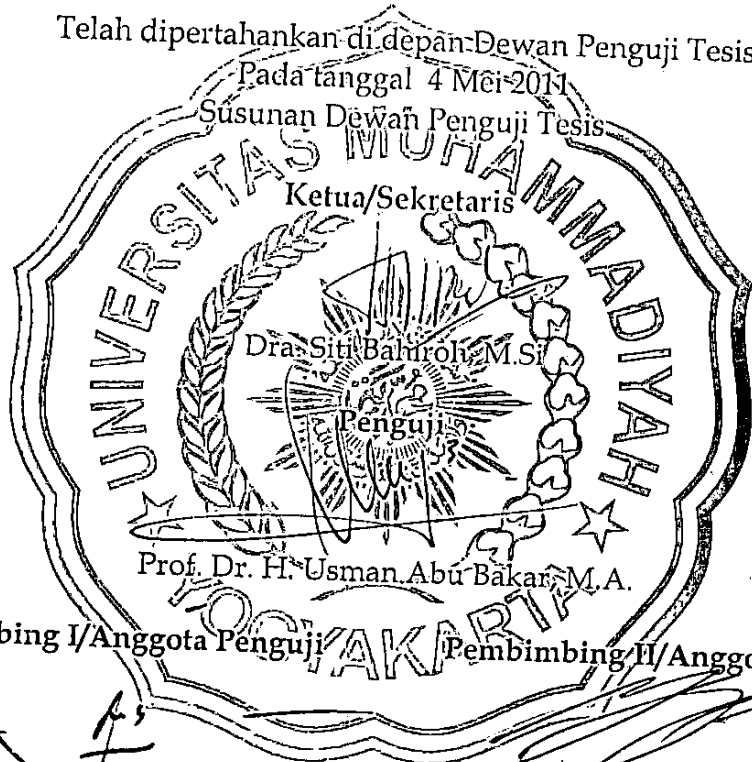
Tesis

**STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI
METODE *QUANTUM PLAYING* PADA
KELAS IV SD NEGERI MEJING 1 GAMPING**

Yang disiapkan dan disusun
oleh:

Eko Susanto
NIM. 20061010078

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
pada tanggal 4 Mei 2011
Susunan Dewan Penguji Tesis



Ketua/Sekretaris

Dra. Siti Bahriroh, M.Si

Penguji

Prof. Dr. H. Usman Abu Bakar, M.A.

Pembimbing I/Anggota Penguji

Pembimbing II/Anggota Penguji

Prof. Dr. H. Anik Ghufron

Drs. H. Yusuf A. Hasan, M.Ag

Tesis ini diterima sebagai salah satu persyaratan
memperoleh gelar *Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I.)*

Tanggal, 4 Juni 2011
Ketua Program Studi,

Drs. Abd. Madjid, M.Ag

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Eko Susanto

NIM : 20061010078

Program : Magister Studi Islam

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah ASLI hasil penelitian saya kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Prof. Dr. H. Anik Ghufron
Dosen Program Pascasarjana
Magister Studi Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

NOTA DINAS

Lamp. : 4 eksemplar
Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Magister Studi Islam
Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Eko Susanto yang berjudul "Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Metode Quantum Playing pada Kelas IV SD Negeri Mejing 1 Gamping" telah dapat diujikan. Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk segera dapat diujikan dalam sidang ujian tesis.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Drs. H. Yusuf A. Hasan, M.Ag
Dosen Program Pascasarjana
Magister Studi Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

NOTA DINAS

Lamp. : 4 eksemplar
Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth.
Ketua Program Magister Studi Islam
Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Eko Susanto yang berjudul "Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Metode Quantum Playing pada Kelas IV SD Negeri Mejing 1 Gamping" telah dapat diujikan. Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk segera dapat diujikan dalam sidang ujian tesis.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 18 Februari 2011

Pembimbing II



Drs. H. Yusuf A. Hasan, M.Ag

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui metode *Quantum playing*. Subjek penelitian ini adalah sejumlah 30 siswa kelas 4 Tahun Pelajaran 2009/2010 di SD N Mejing 1 Gamping. Data dan informasi diperoleh melalui tindakan kelas, refleksi, kolaborasi, tes hasil belajar, dokumentasi, observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Quantum Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditandai dengan meningkatnya aktifitas siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa membuat suasana kelas menjadi hidup, tidak monoton, dan tidak tegang. Siswa dapat menikmati pembelajaran dengan perasaan senang. Penguasaan materi menjadi lebih baik daripada sebelum tindakan dilaksanakan.

Di samping itu, penerapan Penelitian Tindakan Kelas dapat mengembangkan sikap positif siswa, terbukti dengan permainan mereka belajar dapat lebih konsentrasi, kreatif, dan berani tampil dengan percaya diri. Prestasi hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebagai berikut : 62,56 untuk nilai Pra test, 68,66 nilai post test siklus 1, 71,22 post test siklus 2, dan

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui metode Quantum Learning. Subjek penelitian ini adalah sejumlah 30 siswa kelas 4 Tahun Pelajaran 2009/2010 di SD N Masing 1 Cemping. Data dan informasi diperoleh melalui tindakan kelas, refleksi, kolaborasi, tes hasil belajar, dokumentasi, observasi, wawancara dan catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Quantum Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditandai dengan meningkatnya ketiduran siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa mendapat suasana kelas menjadi tidak monoton dan tidak tegang. Siswa dapat menikmati pembelajaran dengan perasaan senang. Penguasaan materi menjadi lebih baik daripada sebelum tindakan dilaksanakan.

Di samping itu penerapan penelitian Tindakan Kelas dapat mengembangkan sikap positif siswa terhadap dengan penerapan metode belajar dapat lebih konsentrasi, kreatif dan berani tampil dengan percaya diri. Pretest hasil belajar siswa menunjukkan hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebagai berikut : 62,20 untuk nilai Pre-test, 68,00 nilai post-test siklus I, 71,13 post-test siklus 2 dan 75,20 nilai post-test siklus 3.

ABSTRACT

This classroom action research (CAR) improves the motivation of students in the lesson of Islamic education through *Quantum Playing* method. The subject of this research is amount of 30 students of 4th class periode 2009/2010 at elementary school of Mejing 1, Gamping. The data and information were gotten by classroom action, reflection, collaboration, result of test, documentation, observation, interview, and notes of field research.

The result of research indicated that application of *Quantum Playing* method could improve the motivation of students in the lesson of Islamic education that was signed by increasing of students activities in learning. The students activities make class condition lively, not monotonous and not strained students can enjoy the lesson happily. Mastery of lesson is better than application before.

Beside that, the application of Classroom Action Research (CAR) can improve the positive behaviour of students, Prooved by games, they can study more concentrationly, more creatively and braverly to come forward confidently. The achievement of student value was improved. It can be seen by the rates value of students as these : 62,56 for pre-test value, 68,66 post-test value of the 1st cicle, 71,23 post-test of the 2nd cicle and 75,26 post test value of the 3rd cicle.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan. Pada dasarnya, tesis ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Magister Agama Islam.

Penulisan tesis ini dapat diselesaikan tentu karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Drs. Abd. Madjid, M.Ag selaku ketua Program Studi Magister Studi Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yang telah memberikan kebijakan, kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis ini.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada kedua pembimbing, yaitu Prof. Dr. H. Anik Ghufro dan Drs. H. Yusuf A. Hasan, M.Ag yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan yang tidak henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada ibu Suharjiyem S.Pd selaku kepala sekolah SD N Mejing 1 Gamping yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penelitian. Juga kepada Saudara Dyah Istanti, A.Ma sebagai guru kolaborator yang dengan kesungguhannya membantu penelitian tindakan kelas ini. Kepada segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas bantuannya. Semoga Allah SWT akan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka.....	7
E. Landasan Teori.....	10
1. Motivasi Belajar.....	10
2. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran.....	15
3. Teknik-teknik Motivasi dalam Pembelajaran.....	16
4. Strategi Pembelajaran.....	17
5. Metode Pembelajaran.....	23
6. Metode Quantum Playing.....	25
7. Setting Game dalam Pembelajaran.....	31
BAB II METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Subyek Penelitian.....	36
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	37
D. Desain Penelitian.....	37

E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Analisa Data.....	42
G. Sistematika.....	43
BAB III HASIL PENELITIAN	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Penemuan Masalah Tindakan.....	48
C. Perencanaan Tindakan Kelas.....	55
D. Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	60
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1	60
a. Persiapan Tindakan	60
b. Pelaksanaan Tindakan.....	60
c. Hasil Observasi Siklus 1	64
1). Keberhasilan Proses.....	64
2). Keberhasilan Produk.....	65
d. Refleksi Siklus 1.....	70
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2	70
a. Persiapan Tindakan	70
b. Pelaksanaan Tindakan.....	70
c. Hasil Observasi Siklus 2	75
1). Keberhasilan Proses.....	75
2). Keberhasilan Produk.....	77
d. Refleksi Siklus 2	80
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus 3.....	82
a. Persiapan Tindakan	82
b. Pelaksanaan Tindakan.....	82
c. Hasil Observasi Siklus 3	84
1). Keberhasilan Proses.....	84
2). Keberhasilan Produk.....	85
d. Refleksi Siklus 3.....	89
E. Evaluasi Terhadap Siklus 1, 2 dan 3	90

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA.....	100
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....
----------------------	--------------

DAFTAR BAWAH TITIK

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Materi game dan teknis/prosedur pelaksanaan.....	53
Tabel 2	Hasil Langkah Tindakan Siklus 1,2 dan 3.....	78
Tabel 3	Perkembangan Nilai Prestasi Siswa	83

- 1993 - ...
- 1994 - ...
- 1995 - ...

DAFTAR GAMBAR

Foto 1 . Kondisi saat observasi, siswa merasa jemu dengan pembelajaran yang monoton.....	87
Foto 2. Sebelum tindakan dilaksanakan, setiap guru menerangkan siswa Cenderung ramai.....	87
Foto 3. Suasana pembelajaran kurang memberikan motivasi pada siswa	88
Foto 4. Suasana pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, seorang siswa duduk paling depan tiduran karena kurang semangat.....	88
Foto 5. Peneliti memberikan masukan tentang metode <i>Quantum Playing</i> dan teknik pelaksanaannya kepada guru calon kolaborator, sebelum tindakan dilaksanakan.....	89
Foto 6. Guru kolaborator memberikan penjelasan kepada siswa tentang Metode yang akan diaplikasikan.....	89
Foto 7. Siswa masih malu-malu untuk memperagakan apa yang diperintahkan Guru.....	90
Foto 8. Seorang siswa bertanya kepada guru kolaborator mengenai game yang akan diaplikasikan.....	90
Foto 9. Aplikasi game " <i>Ahmad Says</i> " yang membutuhkan konsentrasi Penuh.....	91
Foto 10. Pada pelaksanaan game " <i>Ahmad Says</i> " Siswa yang belum konsentrasi disuruh maju ke depan sehingga saling kompetensi antar siswa.....	91
Foto 11 Guru kolaborator memberikan penjelasan mengenai metode game Lusaha dengan materi 25 Nabi yang hendak dipraktikkan siswa.....	92
Foto 12. Guru kolaborator memberikan aba-aba untuk memulai game <i>Lusaha</i>	92

DAFTAR ISI

87	Foto 1. Kondisi saat observasi siswa istirahat dalam kegiatan pembelajaran yang monoton.....
87	Foto 2. Selesai tindakan dilaksanakan, siswa kembali istirahat.....
88	Foto 3. Suasana pembelajaran kurang menyenangkan terlihat dari wajah siswa.....
88	Foto 4. Suasana pembelajaran sebelum dilakukan tindakan scoring siswa.....
88	Foto 5. Perilaku belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.....
89	Foto 6. Peneliti memberikan masalah tentang metode Quantum Physics dan teknik pelaksanaan kepada guru kelas kolaborasi.....
89	Foto 7. Guru kolaborasi memberikan penjelasan kepada siswa tentang sebelum tindakan dilaksanakan.....
89	Foto 8. Guru kolaborasi memberikan penjelasan kepada siswa tentang metode yang akan dilaksanakan.....
90	Foto 9. Siswa masih mata-mata untuk memperhatikan dan yang dipertanyakan (tutur).....
90	Foto 10. Seorang siswa bertanya kepada guru kolaborasi mengenai game yang akan dilaksanakan.....
91	Foto 11. Aplikasi game "Nimble" yang merupakan konsentrasi.....
91	Foto 12. Siswa yang belum konsentrasi diarahkan maju ke depan sehingga meningkatkan konsentrasi siswa.....
92	Foto 13. Guru kolaborasi memberikan penjelasan mengenai metode game kepada guru kolaborasi yang hadir.....
92	Foto 14. Guru kolaborasi memberikan penjelasan mengenai game.....

Foto 13	Siswa mempratikkan game Lusaha, guru mensport.....	93
Foto 14	Siswa lain tetap beri semangat ketika sebagian temannya mempratikkan game lusaha, sehingga tidak ada yang pasif....	93
Foto 15	Guru kolaborator memberikan penjelasan tentang metode game cerita Bersambung (cerbung) yang akan dipratikkan siswa untuk materi Nabi Adam dan Nabi Muhammad SAW.....	94
Foto 16	Siswa mempratikkan game cerita Bersambung (cerbung) untuk materi Nabi Adam dan Nabi Muhammad SAW.....	94
Foto 17	Papan nama SD N Mejing 1 Gamping Sleman.....	95
Foto 18	Halaman SD N Mejing 1 Gamping Sleman.....	95

Рис. 18	02
Рис. 19	02
	01
Рис. 10	01
	02
Рис. 12	02
Рис. 14	03
Рис. 15	03

DAFTAR LAMPIRAN

1	Lampiran 1	Daftar Subyek Penelitian Kelas IV SD N Mejing 1
2	Lampiran 2	Daftar Nilai Hasil Tindakan
3	Lampiran 3	Rencana Pembelajaran
4	Lampiran 4	Materi Pendidikan Agama Islam Kisah Nabi
5	Lampiran 5	Instrumen supervisi
6	Lampiran 6	Surat Keterangan izin Penelitian
7	Lampiran 7	Surat keterangan telah melakukan penelitian

