

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* DENGAN MEDIA APLIKASI *BAMBOOMEDIA BMGAMES APPS* SEBAGAI UPAYA MELATIH KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR

Cahyo Hasanudin, Abdul Ghoni Asror

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro  
Jalan Panglima Polim nomor 46 Bojonegoro  
Surel: [cha.sanu.88@gmail.com](mailto:cha.sanu.88@gmail.com) dan [Abdul.ghoni.asror@gmail.com](mailto:Abdul.ghoni.asror@gmail.com)

## ABSTRAK

Membaca permulaan merupakan bagian awal dari keterampilan membaca. Mengajar membaca permulaan membutuhkan perhatian yang sangat khusus karena yang diajar adalah siswa di kelas rendah. Perhatian khusus inilah membuat para guru untuk menerapkan model atau media yang sudah ada, selain itu, metode atau media terbaru sangat dibutuhkan untuk menginovasi pembelajaran bahasa khususnya dalam melatih keterampilan membaca siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps* dapat melatih keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi pustaka/konseptual dengan mengkaji teori model pembelajaran *quantum learning* dengan penciri konsep TANDUR oleh DePorter dan teori media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps* yang dikembangkan oleh website *bamboomedia Software & creativity*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *quantum learning* yang dipadukan dengan media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps* dapat melatih siswa sekolah dasar untuk membaca permulaan lebih terampil.

**Kata kunci:** membaca permulaan, model pembelajaran *quantum learning*, media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps*

## ABSTRACT

*The concept of early reading is the first phase of reading skill. Teaching early reading needs a special attention and treatment, since they are categorized as young learners. This special attention leads the teacher to implement the existing media. Moreover, a new media and method are crucial as innovation in language learning, especially in training the student's reading skill. In short, the aim of this research is to know whether the implementation of quantum learning using bamboomediaBMGames application can improve the student's reading skill for young learners in elementary school level. This is a conceptual based research which presenting and exploring the theory of quantum learning teaching model with a special characteristic from the concept of "TANDUR" by DePorter and the theory of bamboomediaBMGames application which developed by bamboomedia software & creativity. The result reveals that the implementation of quantum learning teaching model which enhanced with bamboomediaBMGames application can be used to training young learners in elementary school level to improve their skill of early reading.*

**Keywords:** *Early reading, quantum learning teaching model, bamboomedia BMGames application.*

## PENDAHULUAN

Membaca permulaan tidak akan lepas dari keterampilan membaca pada umumnya. Keterampilan membaca itu sendiri merupakan bagian dari empat keterampilan berbahasa. Dari keempat keterampilan berbahasa inilah, keterampilan membaca ikut andil dalam matapelajaran bahasa Indonesia. Menurut Hasanudin (2016: 1) matapelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan sedini mungkin dengan berbagai standar kompetensi dan

kompetensi dasar yang berbeda, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi matapelajaran bahasa Indonesia selalu mengisi dan menjadi matapelajaran yang selalu ada dijenjang pendidikan, apapun kurikulumnya bahasa Indonesia juga selalu mengisi daftar matapelajaran pada jenjang pendidikan tersebut.

Merujuk pernyataan di atas, sudah seyogyanya membaca permulaan itu diajarkan pada sekolah rendah, khususnya kelas I. Pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar menurut Tarigan (2005: 53-54) dapat dikategorikan menjadi dua tahap, tahap pertama yaitu membaca tanpa buku, sedangkan tahap kedua yaitu membaca dengan membawa buku. Selain itu, Tarigan menambahkan bahwa langkah utama yang harus dilakukan pendidik adalah menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik agar merasa nyaman saat membaca buku bacaan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Melihat subjek yang diajar yaitu kelas satu sekolah dasar, sudah barang tentu guru harus memiliki metode atau media yang mampu membawa dunia pembelajaran membaca lebih menyenangkan. Hal ini dikarenakan psikologi peserta didik yang masih labil dan masih suka bermain maka guru harus memiliki inovasi dalam penggunaan metode atau media yang mampu membawa dunia pembelajaran ke dalam psikologi peserta didik, yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Banyak sekali model yang mampu membawa dunia permainan ke dalam dunia pembelajaran, begitupula dengan media, tidak jarang media kekinian memberikan nuansa bermain dalam pembelajaran, khususnya dalam hal membaca. Pengkolaborasi antara model dan media dirasa juga sangat penting mengingat kedua hal tersebut merupakan bagian dari komponen belajar mengajar. Cara pengkolaborasi inilah dirasa tidak akan mengurangi keseriusan dalam pembelajaran membaca dan manfaat lain yang bisa diambil oleh peserta didik adalah pembelajaran lebih menyenangkan.

Pengkolaborasi model dan media dalam hal melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps*. Penerapan kolaborasi antara model dan media ini sudah barang tentu memiliki keunggulan dan kemanfaatan yang sangat luar biasa dalam hal melatih keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik harus mampu mengaplikasikan atau melakukan materi yang telah diajarkan, sedangkan media aplikasi *bamboomedia BMGames Apps* merupakan media khusus yang dibuat untuk mempermudah peserta didik untuk bisa membaca, selain bisa membaca, aplikasi ini juga mampu menumbuhkan semangat untuk

belajar membaca karena dilengkapi dengan animasi suara dan gambar yang sangat unik dan lucu.

Berbicara tentang model pembelajaran *quantum learning* DePorter, Mark, dan Sarah (2010: 6) menyatakan bahwa pembelajaran quantum didasarkan pada konsep “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Konsep ini merupakan asas utama pembelajaran quantum. Implikasi dari asas tersebut adalah bahwa segala hal yang dilakukan di dalam kerangka pembelajaran quantum. Setiap interaksi dengan peserta didik, setiap rancangan kurikulum, dan setiap model pembelajaran di bangun atas prinsip “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”.

Quantum learning adalah “interaksi-onteraksi yang mengubah energi menjadi cahaya (DePorter dan Mike, 2008: 16). Quantum learning memberikan sugesti positif kepada siswa dengan mendudukan 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 dengan baik.

Kerangka perencanaan model *Quantum Learning* dikemukakan oleh DePorter, Mark, dan Sarah (2010: 128) yang mengatakan bahwa Quantum Learning mengacu pada konsep “TANDUR” (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, dan Ulangi). **Tumbuhkan**, sertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan AMBAK, **Alami**, berikan mereka pengalaman belajar; tumbuhkan “kebutuhan-kebutuhan untuk mengetahui, **namai**, berikan “data”, tepat saat minat memuncak, **demonstrasikan**, berikan kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi, **ulangi**, rekatkan gambaran keseluruhannya, **rayakan**, ingat, jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan! Perayaan menambatkan belajar dengan asosiasi positif.

Setelah mengetahui konsep dasar model pembelajaran *quantum learning*, bahasan selanjutnya terkait media pembelajaran. Media menurut Hasanudin (2017: 5) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.

Merujuk dari pernyataan di atas, sudah barang tentu media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam hal membaca permulaan adalah media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*.

Melalui *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ini menurut Hasanudin (2016: 5) siswa dikenalkan dengan membaca permulaan dalam 12 Level. Pada aplikasi ini terdapat

visualisasi abjad, suku kata, dan kata sehingga sekaligus siswa bisa lebih cepat membaca kalimat. Dengan suara narasi yang lucu siswa akan belajar membaca dengan riang dan gembira. Adapun tampilan awal *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai berikut.



**Gambar tampilan awal aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* (Hasanudin, 2016: 5)**

Pada level *satu* berisi tentang mengenal alfabet, level *dua* tentang menulis huruf, level *tiga* tentang mengenal huruf focal, level *empat* tentang menghafal bunyi satu suku kata, level *lima* membaca dua suku kata, level *enam* tentang membaca tiga suku kata, level *tujuh* tentang mengenal huruf “ng” dan “ny”, level *delapan* tentang huruf focal di awal suku kata, level *sembilan* tentang huruf konsonan diakhir suku kata, level *sepuluh* tentang belajar membaca kalimat satu, level *sebelas* tentang belajar membaca kalimat dua, level *dua belas* tentang membaca cerita (Hasanudin, 2016 : 6).

Aplikasi ini juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar 1) membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yan tepat, 2) membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat pada tema kegemaran di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka/konseptual. Penelitian studi kepustakaan bertujuan mencari pondasi atau dasar pijakan dalam membangun dan memperoleh landasan teori, kerangka berpikir atau menentukan sebuah hipotesis. Hal ini juga

diperkuat oleh Zed (2008: 3) bahwa studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Bab ini bukan bermaksud untuk mengajarkan bagaimana seorang menjadi ahli perpustakaan, melainkan untuk memperkenalkan penelitian perpustakaan secara garis besar. Selanjutnya Haryanto, Hartono, dan Datu (2000: 78) menambahkan bahwa studi perpustakaan pun seperti karangan ilmiah, di mana di dalamnya ada bagian pembuka, bagian tubuh/isi, dan bagian penutup.

Bagian pembuka pada penelitian ini terkait tentang latar belakang penulisan di mana harus mengemukakan alasan penulisan artikel ini, selain itu teori-teori terkait model pembelajaran *quantum learning* dan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* ikut andil dibahas pada bagian ini.

Pada bagian tubuh/isi dikemukakanlah implementasi Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* sehingga dapat dimunculkan sebuah sintaks pembelajaran *quantum learning* yang sudah dikolaborasi dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*.

Pada bagian penutup dijelaskan bahwa implementasi Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dapat melatih keterampilan membaca permulaan siswa khususnya pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar 1) membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat, 2) membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat pada tema kegemaran di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dalam pembelajaran membaca permulaan dapat dijabarkan melalui langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

Konsep	Implementasi
T	Siswa diajak berdiri sambil melihat aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> melalui tayangan LCD, selanjutnya, guru memperlihatkan menu-menu utama yang ada pada aplikasi tersebut.
A	Guru memulai dengan membuka menu awal atau level satu

Konsep	Implementasi
	hingga level duabelas tak lupa guru menanyakan kepada siswa level mana yang paling mudah dan sulit. Setelah mengetahui jawaban dari masing-masing siswa, guru memberikan penjelasan cara membaca yang benar melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> .
N	Siswa menerima penjelasan guru bahwa bacaan yang ada di level satu sampai level duabelas merupakan bacaan dasar yang sangat mudah dibaca oleh siswa. Guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> untuk mempermudah dalam membaca, tak lupa guru juga memberitahukan kepada siswa tentang suku kata, kata, satu kalimat, dua kalimat, dan wacana pendek melalui simulasi level demi level
D	Siswa menyimak penjelasan guru melalui simulasi aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> . Melalui panduan guru, aplikasi ini akan mengajari siswa membaca dengan benar. Guru menyuruh siswa satu per satu untuk maju dan membaca suku kata, kata, satu kalimat, dua kalimat, dan wacana pendek melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> . Apabila ada siswa yang membaca salah, aplikasi dengan sendirinya tidak akan membenarkan bacaan siswa.
U	Siswa secara berkelompok/berpasangan membaca bersamaan melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> , di sini guru tetap harus membimbing dan mengarahkan siswa bekerja sama untuk membaca dengan benar dari level satu sampai level duabelas atau level yang dibutuhkan saja sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Setiap kelompok/pasangan yang sudah membaca di depan kelas dipersilahkan untuk kembali ke tempat duduk dan berganti dengan kelompok lain. Kelompok yang duduk tetap harus memperhatikan kelompok/pasangan yang sedang membaca di depan.
R	Siswa bersama guru merefleksikan pembelajaran yang sudah berlangsung, kemudian merayakannya, misal dengan



Konsep	Implementasi
	<p>mengucapkan hamdalah (<i>Alhamdulillah</i>), tos lima jari, tepuk tangan, yel-yel, atau berteriak kemenangan “saya berhasil” baik sesama siswa maupun guru dengan siswa. Tak lupa guru juga harus memberikan reward bagi siswa yang benar-benar bagus dalam membaca melalui aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> ini. selanjutnya pelajaran diakhiri dengan saling berjabat tangan antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru, tak lupa guru meminta maaf apabila ada tindakan yang tidak berkenan di hati siswa.</p>

Mengadopsi konsep model pembelajaran *quantum learning* yang dikembangkan oleh DePorter sehingga melalui implementasi model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* mempunyai sintaks pembelajaran pada tabel di atas. Sintaks tersebut dirasa bagus dalam melatih keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Kasmini. Kamini (2011) menjelaskan bahwa siswa kelas XI IPS yang diajar dengan pendekatan *quantum learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Peningkatan ini ditandai dengan adanya 1) sejumlah siswa yang aktif dalam kegiatan apresepsi dan kegiatan inti, 2) jumlah siswa yang merasa tertarik dan menyenangkan ketika di ajar dengan pendekatan *quantum learning*, 3) jumlah siswa yang aktif dan termotivasi dalam pembelajaran dengan pendekatan *quantum learning*. Selain itu, peningkatan kualitas hasil belajar membaca pemahaman sudah mencapai batas ketuntasan.

Selain itu, penelitian terkait penggunaan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* juga pernah dilakukan oleh Hasanudin dan Erna. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanudin dan Erna (2017: 1-13) menyimpulkan bahwa Penerapan media aplikasi *Bambomaedia BMGames Apps* pintar membaca pada pembelajaran membaca permulaan kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Untuk mengetahui motivasi dan keterampilan siswa meningkat, maka pada setiap siklus ditentukan indikator. Indikator untuk melihat motivasi siswa meningkat yaitu dari perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi, keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Sedangkan indikator untuk melihat keterampilan siswa meningkat yaitu dari siswa ketika mengucapkan lafal dengan benar, intonasi suaranya jelas, dan kelancaran membaca dalam setiap siklus. 2) Peningkatan motivasi siswa kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro pada pembelajaran membaca permulaan dapat dilihat dari peningkatan nilai pada setiap siklus. Nilai tersebut jika direrata pada pratindakan sebanyak 54,67% kemudian pada tindakan siklus I sebanyak 72,00% dan pada siklus II meningkat sebanyak 81,33%, ini artinya siswa nampak termotivasi saat diajar penggunaan aplikasi. Selanjutnya, peningkatan keterampilan membaca permulaan juga nampak dari nilai rerata pratindakan sebanyak 59,33% dan meningkat pada siklus I hingga siklus II dengan dibuktikan nilai siswa banyak yang mencapai batas ketuntasan (KKM = 70). Pada siklus I siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 71,33 % atau sebanyak 5 siswa, pada siklus II meningkat menjadi 85,33% atau sebanyak 10 siswa.

Berdasar pada hasil pemikiran dan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* sudah pasti mampu membuat siswa sekolah dasar terampil dalam membaca suku kata, kata, satu kalimat, dua kalimat, dan wacana pendek.

## **SIMPULAN**

Model pembelajaran *quantum learning* yang telah digagas oleh DePorter dan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* yang dikembangkan oleh website *bamboomedia Software & creativity* ternyata mampu dikolaborasi dengan baik, wujud kolaborasi tersebut memunculkan sintaks pembelajaran yang mampu diimplementasikan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar khususnya pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar 1) membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat, 2) membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat pada tema kegemaran di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2008. *Quantum Learning*. Bandung: PT.Mizan Pustaka.
- DePorter, Bobbi, Mark Readon, dan Sarah Singer-Nourie. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Haryanto; Hartono Ruslijanto; dan Datu Mulyono. 2000. *Metode Penulisan dan Penyajian karya Ilmiah: Buku Ajar Untuk Mahasiswa*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.



- Hasanudin, Cahyo dan Erna Linda Puspita. 2017. Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps*. *Jurnal Pedagogia*. 6 (1):1-13.
- Hasanudin, Cahyo. 2016. Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi *Bamboomedia BmgamesApps* Pintar Membaca sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sd Menghadapi MEA. *Jurnal Pedagogia*. 5 (1):1-12.
- Hasanudin, Cahyo. 2017. *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Kasmini. 2011. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Pendekatan *Quantum Learning* pada Siswa Kelas XI IPS 2 MAN 2 Madiun Tahun Ajaran 2011/2012. Tesis. Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana UNS. Surakarta. (*Unpublished*).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan Djago. 2005. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Zed, Mestiak. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.