

# PENERAPAN MODEL QUANTUM DENGAN METODE PERMAINAN KUIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA MEMINDAI PADA MATERI MENEMUKAN INFORMASI

Enok Erin Ratna Riyani<sup>1</sup>, Dede Tatang Sunarya<sup>2</sup>, Diah Gusrayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>Email:erinriyani88@gmail.com

<sup>2</sup>Email:dedetatangsunarya@gmail.com

<sup>3</sup>Email: gusrayanidiah@yahoo.com

## Abstrak

*Penelitian penerapan model quantum dengan metode permainan kuis pada pembelajaran membaca memindai dalam menemukan informasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca memindai untuk menemukan informasi secara cepat. Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Pelaksanaan tindakan penerapan model quantum dengan permainan kuis dilakukan sebanyak tiga siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I ketuntasan siswa mencapai 75%, siklus II mencapai persentase 89%, dan siklus III mencapai persentase 94%. Target yang ditentukan yaitu 85%. Berdasarkan hasil siswa yang meningkat dan melebihi target, maka penelitian yang dilakukan berhasil. Penerapan model quantum dengan metode permainan kuis pada pembelajaran membaca memindai di kelas V SDN Sindang V telah menjadi solusi dari masalah yang terjadi.*

**Kata Kunci:** membaca memindai, menemukan informasi, model quantum, metode permainan kuis.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Empat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Saling berhubungan setiap aspeknya. Keterampilan berbicara tidak lepas dari kaitannya dengan seberapa mahir kemampuan menyimak serta membaca. Begitupun kemampuan membaca dan menulis dipengaruhi oleh kemampuan menyimak. Sejalan dengan pernyataan Dawson (dalam Tarigan, 2008, hlm 1) bahwa

‘keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal*’. Semakin mahir seseorang dalam empat keterampilan berbahasa, maka semakin terlihat proses berpikir yang sistematis dalam dirinya. Pembelajaran membaca di sekolah dasar terdiri dari dua tahap yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan diajarkan pada siswa kelas rendah. Dimulai dengan mengenalkan huruf sampai anak bisa membaca. Sedangkan membaca pemahaman diajarkan

pada siswa kelas tinggi. Membaca pemahaman bertujuan agar siswa dapat menangkap isi/maksud dari suatu bacaan.

Adapun strategi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah dengan teknik *skimming* dan *scanning* atau lebih dikenal dengan teknik membaca sekilas dan membaca memindai. Menurut Mintowati (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 123) bahwa 'membaca sekilas merupakan kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca dengan kecepatan tinggi untuk mendapatkan ide pokok dari suatu bacaan, sedangkan membaca memindai merupakan teknik pembelajaran membaca dengan kecepatan tinggi untuk menemukan informasi dan fakta-fakta khusus yang tersurat dalam bahan bacaan'. Pada saat membaca sekilas dan membaca memindai tidak hanya kecepatan saja yang diukur, melainkan juga berusaha untuk memahami isi bacaan tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, membaca dengan cara memindai dilakukan untuk menemukan nomor telepon, jadwal siaran televisi, daftar menu makanan, jadwal perjalanan dan lain sebagainya.

Sumadayo (2013, hlm. 141) mengatakan bahwa "...pembelajaran membaca di sekolah dasar bukan hanya bertujuan untuk membuat siswa dapat membaca kata-kata, tetapi juga dapat membuat siswa menjadi mahir wacana". Untuk itu kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar harus ditingkatkan. Selaras dengan tujuan membaca pemahaman yaitu untuk memahami bahan bacaan yang diperlukan karena dalam proses membaca pemahaman, pembaca berusaha untuk memahami isi bahan bacaan dengan baik. Oleh karena itu, teknik membaca memindai di sekolah dasar harus ditingkatkan untuk melatih siswa agar menjadi pembaca yang efektif dan efisien. Menurut Sumadayo (2013, hlm. 142) bahwa "seorang pembaca dikatakan memahami

bahan bacaan dengan baik jika ia mampu menangkap informasi, fakta, opini, dan ide pokok yang terdapat dalam teks bacaan".

Pada saat pelaksanaan observasi dan wawancara di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, adapun beberapa permasalahan yang menjadi kendala pada saat pembelajaran berlangsung, di antaranya, siswa tidak menyimak dan memperhatikan pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar, suasana kelas tidak kondusif, banyak siswa yang ribut ketika pembelajaran dan keluar masuk kelas hanya untuk izin ke toilet, siswa kurang bekerja sama dalam mengerjakan LKS dan kurang aktif bertanya saat ada yang tidak dimengerti, siswa kebingungan pada saat mengerjakan LKS yang terdiri dari berbagai macam teks bacaan khusus, siswa kesulitan membedakan beberapa teks bacaan khusus yang berbentuk tabel, siswa masih keliru dalam menemukan informasi secara cepat dari teks bacaan khusus, dari hasil evaluasi, siswa belum mampu mengoptimalkan kemampuan membaca memindai dalam menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks bacaan, ketika pelaksanaan evaluasi, banyak siswa yang bertanya karena tidak paham petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi sehingga proses evaluasi tidak efektif, beberapa siswa tidak menyelesaikan soal evaluasi sampai tuntas karena ingin segera pulang.

Permasalahan-permasalahan tersebut berdampak pada pemerolehan hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM Bahasa Indonesia di SDN Sindang V yaitu 73. Dari 20 siswa, hanya 4 orang siswa atau 20% yang tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan, dan 16 siswa atau 80% yang belum mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi yang berhasil diperoleh adalah 83 dan nilai terendah adalah 0. Dari paparan hasil observasi tersebut, perlu adanya perbaikan dalam

proses pembelajaran maupun peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai.

Alasan model quantum ini dipilih karena mawadahi semua permasalahan dalam pembelajaran menemukan informasi dari teks khusus melalui membaca memindai. Mengacu pada prinsip Quantum yang dituangkan dalam sebuah kerangka rencana pembelajaran dengan permainan kuis, maka langkah dalam permainan kuis yang pertama yaitu prinsip *Tumbuhkan*. Pada fase ini guru memberikan pengetahuan tentang manfaat membaca memindai sehingga memberikan skemata awal siswa yang nantinya akan dikonstruksikan menjadi pengetahuan siswa. Fase *Alami* berlangsung ketika permainan kuis. Melalui fase ini siswa dapat secara langsung melatih keterampilan membaca memindainya. Fase *Namai* dapat memberikan siswa pengetahuan yang bermakna karena siswa menemukan konsep membaca memindainya saat permainan berlangsung. Fase *Demonstrasikan* secara langsung dapat membuat semua siswa terlibat dalam pembelajaran yaitu ketika siswa secara bergiliran menjawab pertanyaan kuis. Kemudian fase *Ulangi* terjadi ketika pertanyaan terus bergulir dan dapat membuat siswa yang tertinggal untuk belajar dari orang lain. Terakhir fase *Rayakan*, dapat membangkitkan motivasi serta semangat siswa dalam belajar karena ada *reward* di setiap pencapaian yang diraih. Maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan bekerja sama dalam tim. Siswa dibawa ke dalam suatu konsep pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, dan juga lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat

mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu Model Pembelajaran Quantum dengan Metode Permainan Kuis.

Bobbi DePorter (2005, hlm. 4) menyatakan bahwa "*quantum teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar." Berdasarkan penjelasan model tersebut, model pembelajaran quantum merupakan model pembelajaran yang memberikan konsep menyenangkan dan bermakna. Model quantum bisa menjadi alternatif pemecahan masalah dengan langkah-langkah pembelajaran yang sangat efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang masih konvensional. Permasalahan yang dapat ditangani oleh model quantum ini yaitu siswa yang pasif dapat dibawa ke dalam situasi yang bersemangat sehingga terpancing untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan kuis, pengelolaan kelas yang acuh dan tidak disiplin dapat teratasi dengan model quantum yang dikemas dalam permainan kuis ini, siswa dikondisikan pada permainan kuis dimana jika ada yang melanggar dan tidak disiplin maka akan mendapatkan konsekuensi, selain itu motivasi siswa untuk membaca memindai akan meningkat dengan adanya perayaan dan *reward* ketika siswa berhasil mencapai skor tertinggi sehingga siswa bersemangat dan tidak akan merasa jenuh selama pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka semua permasalahan yang ditemukan di lapangan dapat diatasi dengan penerapan model quantum dengan metode permainan kuis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan judul "Penerapan Model Quantum dengan Metode Permainan Kuis untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Memindai dalam Materi Menemukan Informasi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas

V Sekolah Dasar Negeri Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)". Maka secara umum permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

Bagaimana aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai siswa melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

Bagaimana peningkatan keterampilan dan hasil belajar membaca memindai siswa melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas dipilih sebagai metode dalam penelitian ini karena adanya kesesuaian karakteristik penyelesaian dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan karakteristik permasalahan yang ditemukan.

Adapun karakteristik Penelitian Tindakan Kelas menurut Hanifah (2014) di antaranya

permasalahan muncul dari kesadaran guru yang diperbaiki oleh guru itu sendiri, penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri seorang guru, fokus penelitian merupakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang berupa perilaku guru dan siswa, tujuannya untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap dan terus menerus (siklus), dan Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian penting bagi pengembangan profesionalitas guru dalam berpikir kritis dan sistematis. Sejalan dengan pernyataan Mulyasa (2012, hlm. 11) "penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan." Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesesuaian masalah yang dikaji dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode penelitian. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas dipilih sebagai metode dalam penelitian ini.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sindang V dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Data awal diambil pada tanggal 07 Januari 2016. Waktu pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada bulan Mei minggu kedua. Siklus II dilaksanakan pada bulan Mei minggu ketiga, sedangkan untuk siklus III dilaksanakan pada bulan Mei minggu keempat. Dengan demikian, lamanya penelitian terhitung dari bulan Januari 2016 hingga bulan Juni 2016.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan perencanaan dari penerapan model quantum dengan metode permainan kuis ini pada siklus I, II, dan III terdapat beberapa perubahan di antaranya perubahan perumusan tujuan pembelajaran, LKS siklus I, II, dan III masih sama hanya saja

perbedaan terletak pada konten teks khususnya, soal evaluasi setiap siklus berbeda konten teks khususnya dengan tingkat kesulitan yang sama, serta persiapan perlengkapan permainan yang lebih membantu siswa.

Perencanaan yang baik ialah perencanaan yang dapat memfasilitasi siswa mendapatkan pengalaman ketika belajar, sehingga dari pengalaman itulah proses pembentukan makna terjadi. Selaras dengan pendapat Muijs & Reynold (2008, hlm. 98) bahwa “bagi konstruktivis, belajar adalah pencarian makna. Murid secara aktif berusaha mengkonstruksikan makna.” Sebuah pengalaman hendaknya diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan kuis yang dilakukan pada penelitian ini. Melalui permainan kuis, siswa mendapatkan pengalaman secara langsung dan sukar dilupakan sehingga terjadi proses pengkonstruksian makna. Pembelajaran membaca bukan sekedar melihat dan merangkai kumpulan huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, kalimat membentuk paragraf dan seterusnya melainkan pembelajaran membaca khususnya di kelas tinggi harus dapat melatih siswa untuk memaknai teks yang dibacanya. Hal tersebut n pandangan ini membaca adalah proses pembentukan makna terhadap teks. Kemudian pada tahap membaca dalam permainan kuis ini praktikan membuat pertanyaan yang dapat memancing persepsi siswa untuk menuju teks yang dibutuhkan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu model membaca yang dikemukakan Brown (dalam Abidin, 2012, hlm. 21) yaitu model linear (*Bottom-up*) yaitu proses membaca yang melibatkan ketepatan, rincian, dan rangkaian persepsidan identifikasi huruf-huruf, kata-kata, pola ejaan, dan unit bahasa lainnya. Selanjutnya pada tahapan permainan, siswa diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang telah dicermatinya. Langkah tersebut sesuai dengan pernyataan Rahim

sesuai dengan pendapat Rusyana (1984: 190 dalam Dalman) bahwa “membaca sebagai suatu kegiatan memahami pola-pola bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk memperoleh informasi darinya”. Pada perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini, guru mendesain langkah pembelajaran sedemikian rupa dengan menggunakan model quantum dalam permainan kuis agar siswa dapat memahami pola serta makna yang terdapat dalam sebuah teks khusus ketika belajar membaca memindai.

Perumusan tujuan yang baik dalam pembelajaran ini merupakan faktor keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa. Salah satunya pemilihan metode permainan mampu membangun motivasi intrinsik siswa dalam menemukan informasi melalui membaca memindai. Permainan kuis dilakukan berdasarkan model baca yang interaktif, dimana siswa melakukan kegiatan membaca memindai dengan tiga tahapan yaitu tahap prabaca saat guru membimbing siswa mencermati teks khusus untuk membangun skemata anak. Rahim (dalam Abidin, 2012, hlm. 18) mengemukakan bahwa pengajaran membaca dilandasi oleh pandangan teori skemata, berdasarkan

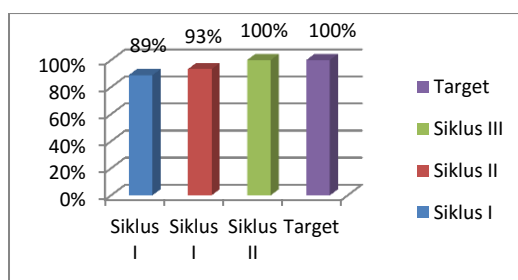
(2007, hlm. 105) “terdapat beberapa strategi yang bisa digunakan pada tahap pascabaca yaitu belajar mengembangkan bahan bacaan pengajaran, memberikan pertanyaan, menceritakan kembali, dan presentasi visual”. Adapun keseluruhan perencanaan pembelajaran membaca memindai dalam menemukan informasi tersebut sesuai dengan beberapa prinsip yang dikemukakan Brown (dalam Rahim, 2007), yaitu sebagai berikut:

1. Guru tidak boleh mengabaikan pentingnya merumuskan tujuan pembelajaran membaca;
2. Menggunakan teknik/strategi pembelajaran membaca yang mampu membangun motivasi

*intrinsik siswa; 3. Memperhatikan keaslian (kesesuaian dengan konteks siswa) dan keterbacaan wacana yang dipilih; 4. Menerapkan strategi pembelajaran membaca yang paling tepat untuk setiap bahan bacaan; 5. Menerapkan model baca interaktif selama proses pembelajaran membaca; 6. Melaksanakan prosedur pembelajaran membaca dengan membaginya ke dalam tiga tahapan yakni tahap prabaca, tahap membaca, dan tahap pascabaca; 7. Menggunakan prinsip strategi membaca pemahaman; 8.*

*Mengembangkan aspek evaluasi untuk menguji keberdayagunaan teknik/strategi baca yang dipilih; 9. Melakukan penilaian proses, baik penilaian proses maupun penilaian kemampuan membaca.*

Perencanaan pembelajaran yang disusun dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Berikut diagram peningkatan hasil observasi kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran.



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Persentase Nilai Perencanaan Guru Tiap Siklus**

Adapun disetiap pelaksanaan tindakan selalu terjadi perubahan proses pembelajaran pada setiap siklusnya sesuai dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Pada tindakan siklus I, siswa terlihat ribut ketika guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa tidak menunjukkan semangat dan antusias dalam belajar, namun setelah guru meminta siswa berkelompok untuk melakukan permainan kuis, siswa langsung antusias dan bersemangat menempati tempat permainan bersama kelompoknya. Hal tersebut sesuai model pembelajaran quantum yang menyuguhkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, seperti yang diungkapkan Kosasih (2012, hlm. 14) bahwa “pembelajaran quantum, menjadikan siswa

‘senang belajar’ jauh lebih penting ketimbang menuntut siswa mau belajar supaya menjadi juara atau mencapai prestasi tertentu”.

Tidak hanya itu, permainan kuis yang dilakukan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih secara fisik maupun mental dalam sebuah kompetisi permainan, memunculkan rasa kerjasama, serta meningkatkan motivasi belajar siswa untuk dapat memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan permainan bahasa yang diungkapkan Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 95) diantaranya “(a) permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar

mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan”.

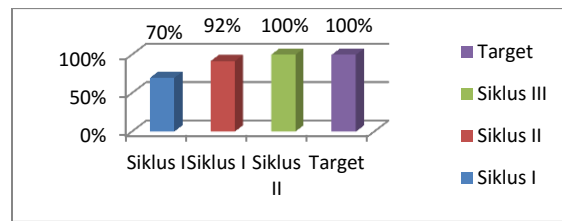
Pada pelaksanaan siklus II, tindakan yang dilakukan fokus pada apersepsi yang lebih mengeksplor pengetahuan siswa, pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, pengaturan tempat duduk yang lebih disiplin sehingga memudahkan pergerakan siswa, dan penjelasan mengenai aturan permainan kuis secara tegas. Sebagaimana pendapat Muijs & Reynold (2008, hlm. 119) bahwa “... pemilihan penataan tempat duduk yang tepat perlu dilakukan dengan menyelaraskan antara format dan tujuan pembelajaran, karena cara murid ditempatkan dapat mempengaruhi efektivitas tipe-tipe penyampaian pelajaran yang berbeda.” Permainan kuis ini melatih kemampuan membaca memindai siswa sehingga membantu mereka mendapatkan pengalaman belajar yang sukar dilupakan. Hasil dari pengalaman yang didapatnya dikonstruksikan menjadi pengetahuan yang baru. Sejalan dengan dampak teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Suyono & Hariyanto (2011, 109) terhadap pembelajaran yaitu:

*Guru lebih menekankan pentingnya peran pengalaman bagi anak, atau interaksi anak dengan lingkungan di sekelilingnya misalnya saja guru harus mencermati peran penting konsep-konsep fundamental,*

*seperti kelestarian objek-objek, serta permainan-permainan yang menunjang struktur kognitif.*

Pada pelaksanaan tindakan siklus III, tidak terlalu banyak yang berubah. Pada siklus III ini, difokuskan pada pemberian motivasi dan ganjaran untuk setiap perilaku yang dilakukan siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga atmosfer kelas tetap kondusif. Pemberian motivasi dilakukan disetiap pembelajaran, namun pada siklus III ini pemberian motivasi dilakukan dengan cara yang berbeda. Siswa diberi stimulus untuk menjadi seorang pemenang dan akan mendapatkan hadiah sebagai *reward*. Tak hanya itu, siswa pun secara keseluruhan sudah mulai tertib dengan adanya *punishment* atas peraturan yang dilanggarnya. Setiap perilaku yang dilakukan siswa mendapat ganjaran. Jika siswa menunjukkan perilaku baik, maka akan mendapatkan pujian, tetapi jika siswa menunjukkan perilaku tidak baik maka akan mendapatkan penguatan positif yaitu berupa pengurangan kesempatan untuk menjawab dan pengurangan skor. Hal ini terbukti dapat mengatur suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sebagaimana disebutkan Djuanda(2006, hlm. 8), “suatu perilaku akan muncul bila didahului stimulus. Perilaku itu dapat diperkuat, dibiasakan, dengan member penguatan”.

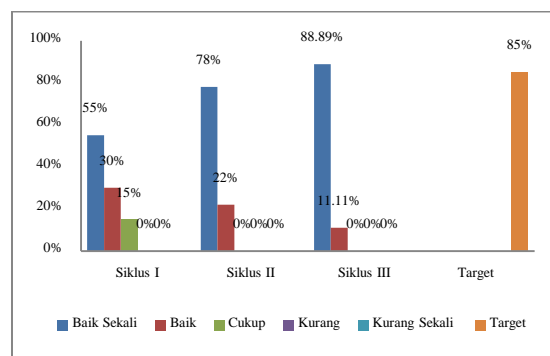
Pelaksanaan kinerja guru pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan hingga mencapai target yang diharapkan. Berikut diagram perbandingan pelaksanaan kinerja guru.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Pelaksanaan Kinerja Guru Tiap Siklus

Peningkatan hasil kinerja guru tersebut berdampak pada peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi lebih baik dan

meningkat setiap siklusnya. Di bawah ini diagram perbandingan hasil observasi aktivitas siswa.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Siswa Tiap Siklus

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran membaca memindai di kelas V SDN Sindang V berlangsung dengan cukup baik. Hasil setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan siswa secara keseluruhan. Namun, pada siklus II ada satu orang siswa yang nilai evaluasinya menurun dari sebelumnya. Hal tersebut telah divalidasi oleh praktikan bahwa siswa tersebut sedang dalam keadaan sakit ketika mengikuti pembelajaran. Kejadian tersebut menjelaskan bahwa kondisi kesehatan siswa mempengaruhi hasil belajar. Sejalan dengan faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca siswa menurut Lamb & Arnold (dalam Rahim, 2007, 16-30) ialah faktor fisiologis:

*Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Siswa dalam keadaan sakit akan berpengaruh terhadap*

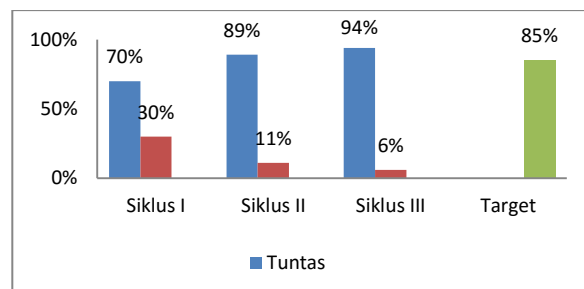
*kemampuan membacanya. Guru harus tanggap dengan permasalahan kesehatan anak ketika di sekolah. Memperhatikan indera penglihatan siswa ketika di sekolah dengan melakukan pemeriksaan mata terlebih dahulu sebelum pembelajaran membaca dimulai. Perkembangan neurologis siswa juga bisa mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Beberapa siswa belum bisa membedakan simbol-simbol cetakan, seperti huruf dan angka.*

Meskipun demikian, berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembelajaran membaca memindai untuk menemukan informasi menggunakan model quantum dalam



permainan kuis pada siklus I, II, dan III terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan jumlah siswa dari data awal, yaitu 15 atau 68% dari 22 siswa tuntas pada pembelajaran siklus I, 16 atau 89% dari 18 siswa yang hadir tuntas pada pembelajaran siklus II, dan 17 atau 94% dari siswa yang hadir tuntas pada pembelajaran siklus III. Pada siklus III, hanya satu orang atau 6% yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kuis dengan menggunakan model quantum mampu

meningkatkan keterampilan membaca siswa pada pembelajaran membaca memindai untuk menemukan informasi dari berbagai teks khusus. Sebagaimana yang diungkapkan Djuanda (2006, hlm. 88), bahwa “bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar, baik dibidang akademik maupun aspek fisik, sosial, dan emosional”. Adapun hasil peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus tergambar dalam diagram berikut.



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Membaca Memindai Menemukan Informasi

Dengan demikian model quantum dengan metode permainan kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca memindai untuk menemukan informasi dari berbagai teks khusus.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab IV. Maka persentase kinerja guru pada perencanaan siklus I mencapai 88,89% dengan kriteria Baik Sekali, siklus II hasil observasi perencanaan kinerja guru meningkat yaitu mencapai 93,33% dengan kriteria Baik Sekali, dan Pada perencanaan tindakan siklus III terjadi peningkatan kembali yaitu mencapai 100%. Adapun pelaksanaan kinerja guru siklus I persentase yang diperoleh yaitu 78,33% dengan kriteria Baik, pada pelaksanaan tindakan siklus II persentase kinerja guru mengalami peningkatan menjadi 91,67% dengan kriteria Baik Sekali, dan pada siklus III hasil observasi kinerja guru menunjukkan

peningkatan yang signifikan yaitu mencapai 100% dengan kriteria Baik Sekali.

Adapun aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung terekam dalam format observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan. Peningkatan persentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 55% dengan siswa yang mencapai kriteria Baik Sekali berjumlah 11 orang, dengan persentase setiap aspeknya yaitu percaya diri 77,3 %, disiplin 78,8%, aktif 66,7 %, dan kerjasama 75,8%. Pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 78% dengan siswa yang mencapai kriteria Baik Sekali (BS) berjumlah 14 orang, adapun persentase setiap aspeknya yaitu percaya diri 87,4%, disiplin 87,4%, aktif 77,8%, dan kerjasama 90,7%. Kemudian pada siklus III, rata-rata persentase aktivitas siswa dari tiga aspek mencapai 88,89% mencakup 16 siswa dengan kriteria Baik Sekali (BS) serta persentase setiap aspeknya yaitu percaya

diri 87,4%, disiplin 96,3%, aktif 79,6%, dan kerjasama 94,4%.

Kemudian peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang V pada aspek keterampilan membaca memindai yaitu, pada data awal hanya 4 orang atau 20% dari jumlah 20 siswa yang hadir yang dapat mencapai KKM, sedangkan setelah pelaksanaan tindakan siklus I mengalami peningkatan menjadi 15 orang siswa atau 75%, pada siklus II kembali meningkat menjadi 16 orang siswa atau 89%, dan pada pelaksanaan tindakan siklus III meningkat tajam menjadi 17 orang siswa atau 94% yang mencapai KKM dan dinyatakan tuntas. Dengan demikian, rata-rata peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari ketiga siklus dalam penelitian ini yaitu sebesar 3,25.

#### DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, B. dkk. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Djuanda. (2008). *Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS
- Kosasih, E. (2012). *Teori belajar dan Pembelajaran*. Bandung:UPI PRESS.
- Moleong, L. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muijs, D & Reynold, D. (2008). *Efffective Teaching: teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahim, F. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soedarso. (1988). *Speed Reading: System Membaca Cepat Dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (1979). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. bandung: CV Angkasa.