

# METODE 2M2PR BERBASIS QUANTUM LEARNING DAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

**Biya Ebi Praheto**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Email: biya.ebi@ustjogja.ac.id

**Abstrak:** Language as one of the seven elements of universal culture can not be separated from the culture in its learning. The integration of traditional games is an innovation effort in the process of language learning related to the culture of the nation. Many methods can be developed in learning such as 2M2PR method based on quantum learning and traditional games. Traditional games that can be integrated in language learning such as the ladder snake game and the crank game as well as many more. In this case the teacher must have a creative attitude in selecting and modifying the traditional game so that in accordance with the material to be taught. It is expected that 2M2PR methods and the integration of traditional games in Indonesian language learning can increase the attractiveness in language learning as well as facilitate the subject matter delivered and understood by the students. In addition, with the integration of traditional games can foster a sense of cultural love and introduce the nation's culture to students from an early age.

**Key Words:** Traditional Game, Quantum Learning, 2MPR Method, Indonesia Language

Bahasa tidak dapat lepas dari kebudayaan, tidak terkecuali bahasa Indonesia. Perkembangan bahasa Indonesia selalu beriringan dengan kebudayaan. Begitu pula dengan perkembangan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah. Bahasa Indonesia yang ini telah menjadi bahasa utama yaitu bahasa ibu baik di perkotaan maupun pedesaan tidak membuat pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menjadi mudah. Pelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah motivasi belajar peserta didik rendah, materi yang sulit, serta pengajaran yang monoton. Bahasa Indonesia condong diajarkan sebagai kajian wacana bukan sebagai alat komunikasi, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Peserta didik, pengajar, dan materi pembelajaran menjadi tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketiganya saling berkaitan guna mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang sulit tetap

harus dipahami peserta didik dan harus dapat diajarkan oleh pengajar dengan baik. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia harus dapat tercapai dengan baik dikarenakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi dasar dan berperan penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa pada tahap atau jenjang berikutnya. Oleh sebab itu, segala bentuk permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus dapat teratasi dengan baik.

Melihat hal tersebut, diperlukan berbagai model atau metode yang inovatif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah Metode 2M2PR. Metode tersebut merupakan perpaduan antara pembelajaran quantum learning dengan permainan tradisional. Pengembangan metode tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih dalam tahap senang bermain. Diharapkan dengan penerapan metode ini motivasi belajar siswa dapat meningkat serta kualitas pembelajaran semakin baik, sekaligus materi dapat tersampaikan dan dipahami peserta didik dengan baik.

## PEMBAHASAN

### Metode Quantum Learning

Konsep *Quantum Learning* adalah penggabungan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya (DePorter, 2012: 32). Melihat pengertian tersebut dapat diartikan bahwa metode Quantum akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dari awal pembelajaran hingga akhir sehingga siswa akan berminat dan termotivasi untuk belajar.

*Quantum Learning* berakar dari upaya Lazonov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai *suggestology* atau *suggestopedia* (DePorter, 2007: 14). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Istilah lain yang hampir dapat disamakan dengan *suggestology* yaitu pemercepatan belajar. Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai kemungkinan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Iskandarwassid (2009: 61) juga menyebutkan bahwa metode Quantum merupakan metode yang bertumpu pada metode Freire dan Lozonov. Metode ini mengutamakan percepatan belajar dengan cara keikutsertaan peserta didik dalam melihat potensi diri dalam kondisi penguasaan diri. Berdasarkan metode ini, proses belajar merupakan fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya dapat berarti setiap kata, pikiran, tindakan, sampai sejauh mana pengajar mengubah lingkungan, penyajian dan rancangan pengajaran, maka sejauh itulah proses belajar berlangsung.

Pembelajaran dengan metode Quantum bersandar pada konsep: “Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka” (DePorter, 2012: 34). Hal ini menunjukkan hubungan atau interaksi yang efektif antara guru dan siswa dimana guru

terlebih dahulu memahami atau masuk ke dalam dunia siswa kemudian bawa siswa ke dunia kita, dunia kita disini dapat berarti dunia guru dan siswa. Pada akhirnya dapat dikatakan bahwa siswa dapat membawa apa yang mereka pelajari ke dalam dunia mereka dan menerapkan pada situasi baru. Selain itu, *Quantum Teaching* juga memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Prinsip-prinsip tersebut adalah segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, dan jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan.

Langkah-langkah dalam quantum learning dikenal dengan singkatan TANDUR yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan (DePorter dalam Praheto, 2014). Tumbuhkan Minat dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya BagiKu” (AMBAK); Alami: Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar; Namai: sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah masukan; Demonstrasikan: Sediakan Kesempatan Bagi pelajar untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Berikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi; Ulangi: Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “aku tahu bahwa aku memang tahu ini”. Atau rekatkan gambaran keseluruhan; Rayakan: Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Perayaan menambatkan belajar dengan asosiasi positif.

### Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan luhur budaya bangsa Indonesia yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sebagaimana Bishop & Curtis (2005) mengartikan permainan tradisional sebagai suatu permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tersebut mengandung banyak nilai baik dan positif. Selanjutnya Bishop & Curtis juga mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan

imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik.

Selain itu, sebagai hasil budaya, permainan tradisional merupakan bagian dari folklor. Folklor merupakan bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaya, 1986). Folklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional.

**Metode 2M2PR (Motivasi, Multimedia, Permainan, Penguatan, Rayakan) Berbasis Quantum Learning dan Permainan Tradisional**

Berdasarkan latar belakang, pengertian quantum learning dan permainan tradisional beserta kelebihan dan kelemahannya, maka terciptalah suatu metode yang mengaplikasikan keseluruhan hal tersebut dan dimodifikasi sesuai dengan perkembangan peserta didik. Metode baru tersebut adalah Metode 2M2PR. Metode 2M2PR merupakan singkatan dari Motivasi, Multimedia, Permainan, Penguatan, Rayakan. Sebelum masuk ke dalam pemaparan aplikatif, tabel berikut menunjukkan perbedaan antara Metode Quantum Learning dan Metode 2M2PR dalam hal prosedur.

Quantum Learning	2M2PR
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tumbuhkan Menumbuhkan minat atau rasa senang dalam pembelajaran. Pada langkah awal ini siswa dapat diajak bernyanyi atau pun bercerita dengan tujuan membuat hati siswa senang sebelum pembelajaran.</li> <li>2. Alami Setelah siswa merasa senang kemudian menggali pengetahuan siswa secara kontekstual berdasarkan apa yang pernah di alami siswa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.</li> <li>3. Namai Pada tahap ini guru memberikan konsep berkaitan materi yang disampaikan kepada siswa. Bisa ikut melibatkan siswa sebagai interaksi dalam pembelajaran.</li> <li>4. Demonstrasikan Memberikan pengalaman langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.</li> <li>5. Ulangi Setelah siswa mendapatkan konsep berkaitan dengan materi serta telah berpengalaman langsung melalui demonstrasi. Guru mencoba mengulangi apa yang telah dipelajari bersama siswa untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi.</li> <li>6. Rayakan Pada tahap ini merupakan tahap akhir yang mengapresiasi apa yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat memberikan pujian, tepuk tangan bersama, maupun bersorak bersama. Dapat pula memberikan apresiasi hadiah atau reward kepada siswa teraktif, terpandai, atau yang memperoleh nilai paling tinggi dengan tujuan memotivasi siswa lain.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivasi Memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.</li> <li>2. Multimedia Penggunaan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Dapat berupa slide powerpoint yang terintegrasi dengan berbagai media baik visual, audio, maupun audiovisual. Sehingga minat belajar siswa semakin meningkat dibandingkan dengan metode konvensional dalam penyampaian materi.</li> <li>3. Permainan Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan permainan. Dengan permainan siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam hal ini, permainan yang diterapkan adalah permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional dipilih agar dapat memberikan pengetahuan tentang budaya kepada siswa serta dalam rangka melestarikan budaya bangsa.</li> <li>4. Penguatan Tahap ini guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan.</li> <li>5. Rayakan Pada tahap ini guru beserta siswa merayakan apa yang telah dilakukan selama proses belajar. Rayakan dalam hal ini dapat berupa memberikan tepuk tangan kepada peserta didik, memuji peserta didik, memberikan reward kepada peserta didik, dan lain sebagainya.</li> </ol>

### **Penerapan Metode 2M2PR**

Metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pengembangan metode quantum learning dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan muktimedia dan permainan tradisional di dalamnya. Penerapan metode 2M2PR disesuaikan dengan SK dan KD di dalam kurikulum serta memodifikasi permainan tradisional agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Di dalam proses perencanaan pembelajaran dapat menganalisis kebutuhan siswa serta memilih permainan tradisional yang sesuai untuk materi pada SK dan KD yang akan diajarkan. Tidak semua permainan tradisional dapat langsung digunakan dalam pembelajaran bahasa, akan tetapi perlu adanya sikap kreatifitas guru untuk memodifikasi permainan tradisional sehingga sesuai dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Indonesia kepada peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan istilah yang berkaitan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran secara runtut dan teratur. Karena bersifat runtut dan teratur inilah setiap metode pembelajaran selalu mempunyai langkah-langkah yang baku (Andayani, 2015: 85). Berdasarkan pengertian tersebut sudah jelas metode bersifat prosedural dengan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pengertian metode tersebut maka metode 2M2PR memiliki prosedur langkah-langkah yang harus dilaksanakan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode 2M2PR memiliki langkah-langkah prosedural sebagai berikut motivasi, multimedia, permainan, penguatan, dan rayakan. Setiap langkah tersebut harus dilaksanakan secara runtut dalam pembelajaran. Karena bersifat prosedural maka setiap langkah tidak dapat dipindah-pindahkan posisinya. Perbedaan metode 2M2PR dengan quantum learning pada makalah ini yaitu adanya permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam metode pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar serta prosedur yang dilaksanakan dirubah, akan tetapi masih mengacu pada metode quantum learning pada

umumnya. Dengan melihat perkembangan anak usia sekolah dasar pengintegrasian permainan dan multimedia akan menambah motivasi dan minat belajar siswa. Pada pengembangan metode tersebut, permainan tradisional diintegrasikan pada materi yang akan diajarkan. Permainan tradisional dalam dihadirkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu akan materi yang diajarkan sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data atau pemahaman baru sehingga mereka menghayati dan mebuatnya sebagai pengalaman pribadi. Secara runtut prosedur Metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

#### **1. Motivasi**

Memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik. Kegiatan tersebut sebagai contoh di awal pembelajaran bernyayi bersama, guru berdongeng, menggali pengalaman siswa, bertepuk tangan bersama, dan lain sebagainya. Diharapkan kegiatan tersebut dapat mengantarkan siswa untuk belajar dengan hati senang. Sehingga materi dapat diserap oleh siswa tanpa beban dalam menerima.

#### **2. Multimedia**

Penggunaan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Dapat berupa slide powerpoint yang terintegrasi dengan berbagai media baik visual, audio, maupun audiovisual. Sehingga minat belajar siswa semakin meningkat dibandingkan dengan metode konvensional dalam penyampaian materi.

Sebagai contoh, guru memutar video percakapan dalam pembelajaran berbicara, menampilkan berbagai gambar dalam pembelajaran menulis deskripsi, dan lain sebagainya. Sehingga teknologi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran bahasa Indonesia.

#### **3. Permainan**

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan permainan. Dengan permainan siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam hal ini, permainan yang diterapkan

adalah permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional dipilih agar dapat memberikan pengetahuan tentang budaya kepada siswa serta dalam rangka melestarikan budaya bangsa. Berbagai permainan tradisional dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi pembelajaran.

#### 4. Penguatan

Tahap ini guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Jika ada siswa yang kurang paham, guru dapat mengulas sedikit materi. Selain itu, guru dan siswa dapat saling bertanya jawab terkait materi pembelajaran yang diajarkan.

#### 5. Rayakan

Pada tahap ini guru beserta siswa merayakan apa yang telah dilakukan selama proses belajar. Rayakan dalam hal ini dapat berupa memberikan tepuk tangan kepada peserta didik, memuji peserta didik, memberikan reward kepada peserta didik, dan lain sebagainya.

Daya kreativitas guru dalam pengembangan metode 2M2PR sangat dibutuhkan sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta pengintegrasian permainan tradisional dan multimedia dapat sesuai dengan materi pembelajaran. Berikut beberapa permainan tradisional yang dapat diintegrasikan kedalam metode quantum learning pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagai contoh permainan ular naga untuk pembelajaran berbicara kelas 2 untuk KD: Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain. Secara teknis permainan ular naga ini dimainkan sebagaimana permainan ular tangga pada umumnya yaitu dua orang membuat 'gerbang' dengan kedua tangan mereka. Sisanya menjadi 'ular' dengan cara berbaris dan memegang bahu teman di depannya dengan kedua tangan. Semua bernyanyi dan 'ular' berjalan keluar-masuk dan memutar gerbang. Saat lagu selesai, gerbang akan diturunkan dan menangkap satu anak. Anak yang tertangkap tersebut harus menjelaskan atau mendeskripsikan tumbuhan atau binatang sekitar. Jika anak yang tertangkap itu tidak

dapat mendeskripsikan maka anak itu harus menjadi gerbang.

Contoh lainnya yaitu permainan engklek yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat dari kata-kata yang sudah disediakan. Pada dasarnya permainan ini dilakukan sebagaimana mestinya hanya di setiap kotak atau petak lumpat diberi kata-kata yang akan disusun. Pelaksanaannya juga sama yaitu pemain melemparkan koin pada petak yang dituju kemudian melompati kotak tersebut dan mengambil kata yang terdapat pada kotak yang dituju koin. Kata tersebut kemudian dipasang pada papan kalimat dan dapat disusun dengan berkelompok.

Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode quantum learning berbasis permainan tradisional, guru harus memperhatikan kondisi siswa yang diajar karena setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda terutama jika berbeda tingkatan kelas. Selain itu, guru harus memilih dan memodifikasi permainan tradisional yang akan digunakan dalam pembelajaran dan harus sesuai dengan tujuan pencapaian KD. Selain contoh di atas masih banyak contoh permainan tradisional yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Pengintegrasian permainan tradisional diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran.

## **PENUTUP**

Bahasa sebagai salah satu dari tujuh unsur kebudayaan universal tidak dapat dipisahkan dari budaya dalam pembelajarannya. Pengintegrasian permainan tradisional merupakan upaya inovasi dalam proses pembelajaran bahasa berkaitan dengan budaya bangsa. Banyak metode yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran seperti metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa seperti permainan ular tangga dan permainan engklek serta masih banyak lagi. Dalam hal ini guru harus memiliki

sikap yang kreatif dalam memilih dan memodifikasi permainan tradisional sehingga sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Diharapkan metode 2M2PR dan pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran bahasa serta memudahkan materi pelajaran tersampaikan dan dipahami oleh siswa. Selain itu, dengan pengintegrasian permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa cinta budaya serta mengenalkan budaya bangsa kepada siswa sejak dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish: Yogyakarta
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo
- Danandjaja, J. (1986). *Foklor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. PT Grafitipers: Jakarta
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2007. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Khaifa: Bandung
- DePorter, Bobbi, dkk. 2012. *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Mizzan Pustaka: Bandung
- Iskandarwassid, dan Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Praheto, Biya Ebi. 2014. Penerapan Quantum Learning dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada siswa kelas 3B SD Negeri 1 Wangon Kab. Banyumas. Tesis. Pascasarjana Pendidikan Bahasa Jawa UNS.