

PEMBELAJARAN BERBASIS QUANTUM DENGAN MEDIA BONEKA PADA MATERI MENGENAL BAGIAN TUBUH DI KELAS BIPA

Prima Vidya Asteria
Universitas Negeri Surabaya
asteria_senja@yahoo.co.id

Abstrak: Pembelajaran BIPA membutuhkan penyajian yang menarik dan berguna sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA. Penelitian dilakukan di Program BIPA Korea Universitas Negeri Surabaya pada 6 Februari 2017 dengan subjek enam mahasiswa. Kerangka perencanaan pembelajaran quantum disusun berdasarkan prinsip-prinsip TANDUR, yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Berdasarkan proses pembelajaran, penerapan quantum teaching dengan media boneka dalam pembelajaran BIPA berhasil dilakukan. Pada tahap perencanaan, hal-hal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi subjek penelitian, penyusunan RP, pembuatan materi dan media pembelajaran serta pembuatan instrumen. Pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang merepresentasikan konsep TANDUR (prinsip pembelajaran quantum) serta menggunakan media boneka. Tahap terakhir berupa evaluasi pembelajaran berupa tes tulis dengan hasil rata-rata nilai sebesar 87 (kategori baik). Berdasarkan hasil observasi, aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran menunjukkan partisipasi yang baik, ditunjukkan dengan rata-rata hitung aspek konsentrasi menunjukkan sangat baik (skor 5), aspek keaktifan/keterlibatan (skor 4) dan kerjasama antarmahasiswa baik (skor 4). Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meneliti pembelajaran BIPA pada materi lain atau untuk mengembangkan media dan bahan ajar BIPA.

Kata-kata Kunci: pembelajaran quantum, media boneka, bagian tubuh, BIPA

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mempertemukan berbagai kultur dan budaya dari setiap negara di berbagai belahan dunia tanpa dibatasi ruang maupun waktu. Hal itu mendorong tiap negara berusaha menunjukkan eksistensi dan pengaruhnya dalam panggung pergaulan dunia. Bahasa, sebagai sarana utama dalam pertukaran informasi antarmanusia, memegang peranan penting dalam era persaingan tersebut. Oleh karena itu, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, telah melaksanakan upaya internasionalisasi Bahasa Indonesia dengan menyelenggarakan kegiatan pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) sejak tahun 2000 (Robita, 2012).

BIPA mempunyai peran yang amat penting dan strategis dalam memperkenalkan Indonesia kepada masyarakat internasional. Hal itu karena Pengajaran BIPA di samping

merupakan media untuk menyebarluaskan bahasa Indonesia, juga merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi tentang Indonesia, termasuk memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia. Dengan demikian, orang asing yang mempelajari bahasa Indonesia akan semakin memahami masyarakat dan budaya Indonesia secara lebih komprehensif. Pemahaman itu pada gilirannya dapat meningkatkan rasa saling pengertian dan saling menghargai sehingga makin meningkatkan pula persahabatan dan kerja sama antarbangsa (badanbahasa.kemdikbud.go.id, 2012).

Upaya Pemerintah Indonesia dalam mengembangkan pembelajaran BIPA tercantum dalam visi dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, yaitu: pengajaran BIPA bertujuan untuk menjadikan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Internasional antarbangsa dengan cara menunjukkan citra positif Indonesia. Langkah nyata untuk mewujudkan visi tersebut tercermin dalam misi sebagai berikut: (1) memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia di dunia internasional dalam rangka meningkatkan citra Indonesia di luar negeri, (2) meningkatkan kerja sama yang lebih erat dan memperluas jaringan kerja dengan lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, (3) memberikan dukungan dan fasilitasi terhadap lembaga-lembaga penyelenggara pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, (4) Meningkatkan mutu pengajaran BIPA, baik di dalam maupun di luar negeri, dan (5) meningkatkan mutu sumber daya penyelenggara pengajaran BIPA di dalam dan di luar negeri. Oleh karena itu, sudah seharusnya apabila Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dijadikan sebagai standar acuan bagi lembaga-lembaga nasional, regional maupun lokal yang bergerak di bidang pengajaran BIPA (Ardiansyah, 2012).

Sementara itu, berbagai upaya pengembangan pengajaran BIPA yang dilaksanakan oleh lembaga nasional, regional, maupun lokal menghadapi berbagai kesulitan dan tantangan. Kesulitan teknis yang ditemui di lapangan sering disebabkan karena perbedaan tata bahasa Indonesia dengan tata bahasa yang dimiliki oleh penutur asing. Kesulitan tersebut mencakup: penggunaan pronomina orang kedua tunggal dan jamak, pembentukan kata kerja, variasi kalimat baku dan tidak baku, serta pelafalan kata dalam konteks kalimat (Roesdiono, 2016).

Berdasarkan paparan di atas, peningkatan kualitas pembelajaran BIPA sangat penting dilakukan dan memerlukan dukungan dari berbagai pihak. Keberhasilan pembelajaran BIPA di kelas didukung oleh 'baiknya' semua komponen pembelajaran seperti Rencana Pembelajaran (RP), bahan ajar, media pembelajaran, model, pendekatan, metode, teknik evaluasi, sarana dan prasarana pembelajaran, dan sebagainya.

Model dan media merupakan dua dari sekian banyak komponen pembelajaran yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh pengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Model pembelajaran yang dipilih pengajar hendaknya yang berpusat pada peserta didik (mahasiswa) sehingga siswa dapat aktif belajar. Selain itu, model yang dipilih perlu mengembangkan potensi

mahasiswa, baik secara individu maupun kelompok. Oleh sebab itu model pembelajaran quantum dinilai sesuai untuk dijadikan basis atau dasar dalam pembelajaran BIPA sebagaimana Deporter (2005) menyatakan bahwa quantum teaching merupakan pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Terdapat dua kategori dalam model quantum, yaitu konteks yang meliputi lingkungan, suasana, landasan, dan rancangan, serta isi mencakup penyajian dan fasilitasi (DePorter dalam Wena, 2011). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis quantum akan menjadikan pembelajaran BIPA di kelas menyenangkan, menarik, dan bermakna.

Di sisi lain, media pembelajaran dibutuhkan di kelas BIPA. media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar (Danim, 1995). Media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Miarso, 2011). Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Umar, 2013). Media pembelajaran digunakan mahasiswa untuk lebih mudah menangkap materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pengajar. Kemampuan bahasa Indonesia mahasiswa asing yang kadang-kadang masih terbatas akan sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tiga hal:

- 1) mendeskripsikan perencanaan pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA,
- 2) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA, dan
- 3) mendeskripsikan evaluasi pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA.

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Quantum dengan Media Boneka pada Materi Mengenal Bagian Tubuh di Kelas BIPA

Pada tahap perencanaan pembelajaran, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi subjek penelitian, penyusunan RP, pembuatan materi dan media pembelajaran serta pembuatan instrumen penelitian. Berikut adalah paparan dari masing-masing kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pembelajaran.

a. Mengidentifikasi subjek penelitian.

Subjek penelitian ini adalah enam mahasiswa BIPA Korea Universitas Negeri Surabaya:

No.	Nama	Asal	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan
1	Noel	Korea Selatan	P	39	Ibu Rumah Tangga

2	Sophia	Korea Selatan	P	46	Ibu Rumah Tangga
3	Sunny	Korea Selatan	P	37	Ibu Rumah Tangga
4	Jane	Korea Selatan	P	37	Ibu Rumah Tangga
5	Joan	Korea Selatan	L	28	Ibu Rumah Tangga
6	Betty	Korea Selatan	P	26	Ibu Rumah Tangga

Penelitian ini dilaksanakan pada jam perkuliahan menyimak Senin, 6 Februari 2017 selama dua jam pelajaran, pukul 09.00 – 11.00.

b. Menyusun Rencana Pembelajaran (RP)

Rencana pembelajaran (RP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi bagi peserta didik/ mahasiswa. RP berisi langkah-langkah pembelajaran yang meliputi kegiatan dosen dan mahasiswa. Kegiatan-kegiatan tersebut disusun dengan memfokuskan keaktifan mahasiswa sehingga benar-benar menerapkan pendekatan quantum yang salah satu cirinya berpusat kepada peserta didik/ mahasiswa.

RP ini dapat digunakan oleh setiap pendidik sebagai pedoman umum untuk melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya, karena di dalamnya berisi petunjuk secara rinci, pertemuan demi pertemuan, mengenai tujuan, ruang lingkup materi yang harus diajarkan, kegiatan belajar mengajar, media, dan evaluasi yang harus digunakan. Oleh karena itu, dengan berpedoman RP ini pengajar akan dapat mengajar dengan sistematis, sehingga membantu mengarahkan dan membimbing kegiatan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian pendidik dapat mempertahankan situasi agar peserta didik dapat memusatkan perhatian dalam pembelajaran yang telah diprogramkannya. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun oleh dosen.

TAHAP PEMBELAJARAN	BENTUK KEGIATAN	PRINSIP PEMBELAJARAN QUANTUM
AWAL	Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mahasiswa mampu menyebutkan anggota-anggota tubuh manusia dengan menggunakan media boneka.	TUMBUHKAN
	Mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang anggota tubuh yang diketahui oleh mahasiswa.	
INTI	Mahasiswa menyimak video tentang anggota tubuh manusia yang ditayangkan oleh dosen.	ALAMI
	Mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang anggota tubuh yang belum	

	diketahui dan tidak ada dalam video yang ditayangkan.	
	Dosen membawa boneka dan berdiri di depan kelas.	NAMAI
	Mahasiswa secara bersama-sama diminta menyebutkan nama bagian tubuh boneka yang ditunjuk oleh dosen.	
	Mahasiswa membentuk kelompok (tiap kelompok 2 mahasiswa).	DEMONSTRASIKAN
	Tiap kelompok mendapatkan satu media boneka, kertas tempelan, dan daftar nama anggota tubuh.	
	Tiap kelompok diminta menuliskan nama anggota tubuh (yang ada pada daftar) di kertas tempelan lalu menempelkannya pada anggota tubuh boneka.	
	Kelompok melakukan koreksi silang dengan kelompok lain atas latihan yang telah dikerjakan.	
	Mahasiswa dan dosen memberi apresiasi berupa tepuk tangan kepada semua kelompok karena telah berhasil mengidentifikasi bagian-bagian tubuh manusia dengan menggunakan media boneka.	RAYAKAN
	Mahasiswa menyimak penjelasan dosen tentang ciri-ciri anggota tubuh manusia (misalnya wajah bulat, oval, lonjong, kotak, dll).	
	Mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang ciri-ciri lain yang belum disampaikan oleh dosen serta kata-kata sulit.	
PENUTUP	Tiap mahasiswa menerima lembar evaluasi dari dosen dan mengerjakannya secara individu.	
	Dosen menutup perkuliahan dan mengingatkan mahasiswa bahwa sebagai manusia harus bersyukur kepada Tuhan karena diberikan anggota tubuh dalam	

	keadaan baik.	
--	---------------	--

c. Materi

(1) Video tentang Bagian Tubuh Manusia

Berjudul Organ Tubuh Manusia oleh Universitas Negeri Semarang

(2) Ciri-ciri bagian tubuh manusia

Tinggi badan	Berat badan	Rambut	Wajah	Kulit	Umur
Tinggi	Gemuk	Lurus	Bulat	Putih	Kanak-kanak
Sedang	Sedang	lkal	Lonjong	Kuning	Remaja
Pendek	Ramping	Keriting	Jenggot	langsat	Muda
	Kurus	Pendek	Kumis	Sawo	Separuh baya
	Mungil	Panjang	Lesung pipit	matang	Tua
		Botak	Tahi lalat		
		Uban			

- d. Media : tujuh boneka terdiri atas satu boneka besar, tiga boneka barbie, dan tiga boneka pangeran.
- e. Instrumen penelitian: lembar observasi untuk dosen dan tes tulis untuk mengetahui pemahaman mahasiswa tentang bagian tubuh manusia

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Quantum dengan Media Boneka pada Materi Mengenal Bagian Tubuh di Kelas BIPA

Pembelajaran Quantum bermakna interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya karena semua energi adalah kehidupan dan dalam proses pembelajarannya mengandung keberagaman dan interdeterminisme. Dengan kata lain interaksi-interaksi yang dimaksud mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Prinsip dasar yang terdapat dalam pembelajaran Quantum adalah segalanya dari lingkungan, segalanya bertujuan, pengalaman mendahului pemberian nama, mengakui setiap usaha. Sementara itu, kerangka perencanaan pembelajaran kuantum dikenal dengan singkatan “TANDUR”, yaitu:

- (1) tumbuhkan, pada tahap ini seorang dosen harus menumbuhkan suasana yang menyenangkan, relaks, menumbuhkan interaksi dengan siswa dengan masuk ke alam pikiran mereka,
- (2) alami, pada tahap ini seorang dosen memberikan pengalaman nyata kepada setiap siswa untuk mencoba,
- (3) namai, pada tahap ini dosen menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya yang kemudian menjadi masukan bagi siswa,
- (4) demonstrasikan, pada tahap ini dosen memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya
- (5) ulangi, pada tahap ini dosen memberikan kesempatan untuk mengulangi dan menegaskan bahwa mereka benar-benar tahu akan apa yang dipelajari, dan

- (6) rayakan, seorang dosen dalam mengajar dapat memberi pengakuan atas usaha siswa salah satunya dengan mengajak bernyanyi (Astuti, Zulaikha, dan Ardana, 2014).

Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut adalah paparan tiap tahap kegiatan pembelajaran dengan berbasis Pembelajaran Quantum dan menggunakan media boneka.

a. Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal pembelajaran, dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mahasiswa mampu menyebutkan anggota-anggota tubuh manusia dengan menggunakan media boneka. Selanjutnya, mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang anggota tubuh yang diketahui oleh mahasiswa.



Tahap tersebut merepresentasikan konsep tumbuhan yaitu menyertakan mahasiswa, memikat, dan memuaskan keingintahuan, membuat mahasiswa tertarik atau penasaran tentang materi yang akan diajarkan. Dari hal tersebut tersirat, bahwa dalam pendahuluan (persiapan) pembelajaran dimulai dosen menumbuhkan sikap positif dengan menciptakan lingkungan yang positif, lingkungan sosial (komunitas belajar), sarana belajar, serta tujuan yang jelas dan memberikan makna pada siswa, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu.

b. Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, mahasiswa menyimak video tentang anggota tubuh manusia yang ditayangkan oleh dosen.



Pertanyaan yang memandu dosen pada konsep alami adalah cara apa yang terbaik agar mahasiswa memahami informasi. Dilanjutkan dengan permainan yang

memanfaatkan pengetahuan yang sudah mereka miliki yang memfasilitasi siswa. Strategi konsep ALAMI yang digunakan menggunakan permainan atau simulasi dengan memberi tugas secara individu atau kelompok untuk mengaktifkan pengetahuan yang telah dimiliki. Pada tahap ini, mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang anggota tubuh yang belum diketahui dan tidak ada dalam video yang ditayangkan.



Selanjutnya, konsep NAMAI dilaksanakan dengan menggunakan gambar susunan gambar, warna, alat bantu, kertas tulis dan poster di dinding atau yang lainnya. Pada tahap ini dosen menggunakan boneka. Dosen membawa boneka dan berdiri di depan kelas. Kemudian, mahasiswa secara bersama-sama diminta menyebutkan nama bagian tubuh boneka yang ditunjuk oleh dosen.



Tahap selanjutnya adalah konsep demonstrasikan. Inti pada tahap ini adalah memberi kesempatan mahasiswa untuk menunjukkan bahwa mahasiswa tahu. Hal ini sekaligus memberi kesempatan mahasiswa untuk menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Mahasiswa mengembangkan bersama dosen untuk menuntut peragaan kemampuan mahasiswa. Strategi yang dapat digunakan adalah mempraktekkan. Oleh karena itu, mahasiswa membentuk kelompok (tiap kelompok 2 mahasiswa) dan tiap kelompok mendapatkan satu media boneka, kertas tempelan, dan daftar nama anggota tubuh. Selanjutnya, tiap kelompok diminta menuliskan nama anggota tubuh (yang ada pada daftar) di kertas tempelan lalu menempelkannya pada anggota tubuh boneka.



Pada tahap selanjutnya adalah konsep ulangi. Tahap ini dilakukan dengan melakukan koreksi silang. Tahap ini dilaksanakan untuk memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu bahwa aku tahu ini”. Kegiatan ini dilakukan melalui kelompok melakukan koreksi silang dengan kelompok lain atas latihan yang telah dikerjakan. Hasil dari koreksi silang ini menunjukkan bahwa hasil demonstrasi mahasiswa dalam kelompok benar semua.



Tahap terakhir dari konsep TANDUR adalah rayakan. Tahap ini dimaksudkan untuk menunjukkan rasa rampung, menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan yang akhirnya memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan kondisi akhir siswa yang senang maka akan menimbulkan kegairahan siswa dalam belajar lebih lanjut. Mahasiswa dan dosen memberi apresiasi berupa tepuk tangan kepada semua kelompok karena telah berhasil mengidentifikasi bagian-bagian tubuh manusia dengan menggunakan media boneka. Lalu, mahasiswa menyimak penjelasan dosen tentang ciri-

ciri anggota tubuh manusia (misalnya wajah bulat, oval, lonjong, kotak, dll). Terakhir yaitu mahasiswa dan dosen bertanya jawab tentang ciri-ciri lain yang belum disampaikan oleh dosen serta kata-kata sulit.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup pembelajaran, tiap mahasiswa menerima lembar evaluasi dari dosen dan mengerjakannya secara individu. Selanjutnya, dosen menutup perkuliahan dan mengingatkan mahasiswa bahwa sebagai manusia harus bersyukur kepada Tuhan karena diberikan anggota tubuh dalam keadaan baik.



(1) Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quantum dengan Media Boneka pada Materi Menenal Bagian Tubuh di Kelas BIPA

a. Hasil Tes Tulis Individu

Teknik tes yang dipilih adalah teknis tes tulis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami bagian-bagian tubuh manusia. Berikut adalah soal tes tulis yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa.

Rekapitulasi hasil tes tulis dari semua mahasiswa dalam penelitian ini sebagai berikut.

Nomor	Nama	Nilai
1	Noel	95
2	Sophia	100
3	Sunny	100
4	Jane	95
5	Joan	57
6	Betty	74
Rata-Rata Nilai		87

Standar Klasifikasi Hasil Pembelajaran

Nilai	Kategori
≥ 88	Sangat Baik
$76 \geq 87$	Baik
63 – 75	Cukup
50 – 62	Kurang
< 50	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, tampak bahwa rata-rata nilai mahasiswa sebesar 87. Nilai tersebut dibandingkan dengan standar klasifikasi kategori hasil pembelajaran yang telah disusun peneliti menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 87 tersebut termasuk dalam kategori baik.

b. Hasil Observasi Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan observasi terhadap proses pembelajaran. Berikut adalah rekapitulasi hasil pengisian lembar checklist yang digunakan oleh dosen untuk observasi.

Nomor	Nama	Aspek Pengamatan		
		Fokus/Konsentrasi	Aktif/keterlibatan	Kerjasama
1	Noel	4	4	4
2	Sophia	5	4	4
3	Sunny	5	5	5
4	Jane	5	5	5
5	Joan	5	4	5
6	Betty	3	3	3
Rata-rata		4,5 = 5	4,2 = 4	4,3 = 4

Keterangan

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Berdasarkan analisis di atas tampak bahwa aktivitas mahasiswa yang diamati selama proses pembelajaran menunjukkan partisipasi yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya rata-rata hitung aspek konsentrasi mahasiswa selama pembelajaran menunjukkan sangat baik. Sementara aspek keaktifan/keterlibatan mahasiswa dan kerjasama antarmahasiswa selama proses pembelajaran termasuk kategori baik.

Selanjutnya, dosen juga melakukan refleksi terkait kendala yang dialami selama pembelajaran dan merumuskan alternatif solusi berdasarkan pengalaman dosen setelah mengajar. Berikut kendala dalam pembelajaran dan solusinya.

(1) Ada dua mahasiswa yang kemampuannya kurang dibandingkan mahasiswa lain.

Solusinya yaitu dosen membimbing mahasiswa ketika berkelompok (satu kelompok terdiri atas dua mahasiswa). Dua mahasiswa yang kemampuannya kurang dikelompokkan dengan mahasiswa lain yang kemampuannya baik dan komunikatif sehingga diharapkan dapat membantu kesulitan yang dialami oleh temannya.

- (2) Boneka yang digunakan terbuat dari bahan plastik yang licin dan sulit untuk ditempeli kertas tempel.

Solusinya yaitu ketika tiap kelompok melakukan koreksi silang dengan kelompok lain, boneka hanya dapat ditaruh dengan posisi tidur dan kelompok perlu mengecek beberapa kali agar memastikan bahwa bagian tubuh yang sudah mereka tempelkan pada tubuh boneka tidak jatuh karena bahan boneka yang licin.

SIMPULAN

Pada tahap perencanaan pembelajaran, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi subyek penelitian yaitu enam mahasiswa BIPA Korea Universitas Negeri Surabaya, penyusunan RP, pembuatan materi yaitu video tentang Bagian Tubuh Manusia dan ciri-ciri bagian tubuh manusia dan media pembelajaran berupa tujuh boneka terdiri atas satu boneka besar, tiga boneka barbie, dan tiga boneka pangeran serta pembuatan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk dosen dan tes tulis untuk mengetahui pemahaman mahasiswa tentang bagian tubuh manusia.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA dilakukan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang masing-masing merepresentasikan konsep TANDUR (prinsip pembelajaran quantum) serta menggunakan media untuk menunjang pembelajaran.

Tahap terakhir berupa evaluasi pembelajaran berbasis quantum dengan media boneka pada materi mengenal bagian tubuh di kelas BIPA. Berdasarkan tes tulis, nilai rata-rata mahasiswa sebesar 87 yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, berdasarkan analisis hasil observasi, aktivitas mahasiswa yang diamati selama proses pembelajaran menunjukkan partisipasi yang baik, ditunjukkan dengan rata-rata hitung aspek konsentrasi mahasiswa selama pembelajaran menunjukkan sangat baik (skor 5), aspek keaktifan/keterlibatan mahasiswa (skor 4) dan kerjasama antarmahasiswa (skor 4). Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meneliti pembelajaran BIPA pada materi lain atau untuk mengembangkan media dan bahan ajar BIPA.

DAFTAR RUJUKAN

Adryansyah. 2012. *Profil Bipa Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. (Online) (http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/info_bipa) . Diakses 21 Februari 2017).

Astuti, Zulaikha, dan Ardana. 2014. Penerapan Model *Quantum Teaching* Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SDN 26 Dangin Puri-Denpasar. e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol. 2 No. 1 Tahun 2014). (Online) (https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=PENERAPAN+MODEL+QUANTUM)

[M+TEACHING+BERBANTUAN+MEDIA+PEMBELAJARAN+BERBASIS+POWERPOINT++UNTUK+MENINGKATKAN+MOTIVASI+DAN++HASIL+BELAJAR+IPS+SISWA+KELAS+III+SDN.+26+DANGIN+PURI-DENPASAR&*](#)). Diakses 21 Februari, 2017.

Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

De Porter, B. dan Hernacki. M. 2005. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.

Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Robita. 2012. *Sejarah dan Perkembangan BIPA*. (Online) (<https://robita.wordpress.com/2012/06/20/sejarah-dan-perkembangan-bipa/>). Diakses 19 Februari 2017.

Roesdiono, Eddy. 2016. *Keribetan Mengajar Bahasa Indonesia pada Penutur Asing*. (Online) (http://www.kompasiana.com/eddyroesdiono/keribetan-mengajar-bahasa-indonesia-pada-penutur-asing_55172f87a333113807b659ab). Diakses 20 Februari 2017.

Umar. 2013. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah Volume 10 Nomor 2 Edisi Juli-Desember 2013. (Online)(https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=Umar.+2013.+MEDIA+PENDIDIKAN&*). Diakses 20 Februari 2017)

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

