

## Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Media Aplikasi *Bamboomedia Bmgames Apps* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I MI Se-Kecamatan Kedungadem

Cahyo Hasanudin<sup>1</sup> dan Abdul Ghoni Asror<sup>2</sup>

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)<sup>1</sup> dan [Abdul.ghoni.asror@gmail.com](mailto:Abdul.ghoni.asror@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah yang menghasilkan keterampilan membaca permulaan lebih baik diantara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* atau model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media buku. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu (*Quasi Eksperimental Design*) dengan populasi seluruh siswa kelas I MI se-Kecamatan Kedungadem yang berjumlah 16 madrasah ibtidaiah dan sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Hasil sampling diperoleh bahwa kelas I MI Muhammadiyah 1 Kedungadem sebagai kelas eksperimen dan kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang homogen ( $F_{hitung} = 0,0556 < 2,0879 = F_{tabel}$ ) kemudian data diuji hipotesisnya dengan menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat 7,0573 sedangkan  $t_{0,05;40} = 1,6838$ , dari t tabel diperoleh  $DK = \{t | t > 1,6838\}$ .  $t_{obs} \notin DK$ . Oleh karena itu  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* mempunyai keterampilan membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media buku.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*; membaca permulaan; *Quantum Learning*.

### Abstract

The aim of this study is to know whether applying quantum learning through Bamboomedia BMGames Apps or direct instruction using the book as a media which able to increase early reading skill. This study is under quasi experimental design that involves the first grade students of sixteen Madrasah Ibtidaiyah in Kedungadem Residence. In deciding the sample the researcher used simple random sampling technique. The sample of the schools in this study were the first grade student of Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Kedungadem as experimental class and the first grade of Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 27 Geger as control class. Data collection technique used were documentation and test. The result reveals that both of the group have a homogeneity variance ( $F_{hitung} = 0,0556 < 2,0879 = F_{tabel}$ ) than using t test with significant level 0,05 reveals 7,0573 with  $t_{0,05;40} = 1,6838$ . From the t table  $DK = \{t | t > 1,6838\}$ .  $t_{obs} \notin DK$ . Based on the data above,  $H_0$  is rejected. It can be concluded that the students taught using quantum learning collaborated with bamboomedia application have skill to read verb, and simple sentence better than the students taught using direct instruction using the book as media.

**Keywords:** Bamboomedia BMGames Apps; Early reading; Quantum Learning.

## PENDAHULUAN

Kata “Membaca” sudah tidak asing diingatan kita. Waktu kecil, orang tua kita senantiasa menyuruh kita sering membaca, dengan membaca manusia akan semakin berilmu dan berwawasan luas. Membaca merupakan faktor penting penunjang keberhasilan pembelajaran. Apapun matapelajarannya, kegiatan membaca tidak bisa terpisah dalam proses pembelajaran, terlebih matapelajaran bahasa Indonesia yang seyogyanya tonggak keberhasilan dalam hal membaca. 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.

Mengutip pendapat di atas, sudah jelas bahwa di sekolah dasar sudah diajar matapelajaran bahas Indonesia, khususnya meteri membaca. Terlebih di kelas rendah (kelas satu sampai tiga) sudah diterapkan pembelajaran tematik yang di sana ada tes calistung (membaca, menulis, dan berhitung) ketika akan naik di kelas IV. Artinya, siswa harus memiliki keterampilan yang baik dalam hal membaca karena dengan membacalah siswa dapat memahami materi tersebut. Hal ini juga akan berimbas pada matapelajaran yang lain.

Namun, pada kenyataannya kemampuan membaca dalam diri seorang siswa masih kurang baik, karena keterampilan mereka pada kegiatan membaca juga masih sangat kurang. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra (2008: 131) yang menyatakan bahwa di tingkat pendidikan dasar, kebiasaan membaca anak-anak masih rendah. Survey yang pernah dilakukan mencatat, kemampuan membaca anak SD di Indonesia menempati peringkat ke-26 dari 27 negara yang disurvei. Fakta itu diperteguh hasil penelitian *Programe for International Student Assesment* (PISA) tahun 2003 yang diselenggarakan oleh 80 negara anggota Organization for Economic Cooperation and Development (OECD).

Sejalan dengan hasil survei di atas, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama ketika mengadakan wawancara dengan guru

matapelajaran bahasa Indonesia kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kec. Kedungadem, Kab. Bojonegoro pada tanggal 06 Mei 2016. Siswa kelas I yang dimaksud di sini adalah siswa kelas I pada tahun ajaran 2015/2016. Menurut hasil wawancara tersebut, masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu masih kurangnya keterampilan membaca dalam diri siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi-materi yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa di kelas rendah tentunya membutuhkan model pembelajaran yang unik. Selain dengan model yang unit dapat dimungkinkan juga butuh media pembelajaran yang terbaru. Model yang dirasa unik dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah adalah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*. *Quantum learning* adalah “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya (DePorter dan Mike, 2008: 16). Model ini dibidang unik karena model pembelajaran *quantum learning* ini menurut DePorter, Mark, dan Sarah (2010: 6) 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”.

Adapun 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, Demonsrtasikan, 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.

Selain model yang unik, dalam mengajar membaca juga membutuhkan media yang terbaru. 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 pernyataan tersebut, media yang dapat digunakan dalam mengajar membaca permulaan di kelas rendah adalah media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*. Aplikasi ini dirasa mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa karena 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.

Alasan lain menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* karena ini merupakan media terbaru dibanding media dua dimensi (khususnya buku). Media buku dirasa kurang efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, hal ini sesuai dengan yang dituturkan oleh Judika (2016: 1) bahwa membaca buku memiliki banyak manfaat. Namun, manfaat-manfaat yang disajikan oleh kegiatan membaca buku sepertinya kurang mampu menggugah minat anak-anak dalam membaca buku.

## METODE

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimental semu (*Quasi Eksperimental Design*). Data dianalisis menggunakan t-test dengan tingkat signifikansi 5%. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I MI se-Kecamatan Kedungadem, Bojonegoro dengan ukuran sampel 42 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Selanjutnya, dari seluruh kelas tersebut diambil 2 kelas secara acak, satu kelas sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dan satu kelas

kontrol diberikkan perlakuan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Sebelum diberikan perlakuan, kelas I MI Muhammadiyah 1 Kedungadem dan kelas I MI Muhammadiyah 27 Geger, Kedungadem berada pada keadaan seimbang. Pada kelas eksperimen guru memulai langkah seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1. Sintak pembelajaran**

Konsep	Implementasi
<b>T</b>	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.
<b>A</b>	Guru memulai dengan membuka menu awal atau level satu 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> .
<b>N</b>	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
<b>D</b>	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.
<b>U</b>	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.
<b>R</b>	Siswa bersama guru merefleksikan pembelajaran yang sudah berlangsung, kemudian merayakannya, misal dengan 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.

Hasanudin dan Abdul (2017)

Tabel di atas merupakan sintak pembelajaran yang dibuat oleh Hasanudin dan Abdul. Sintak tersebut mengadopsi konsep model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*.

Uji normalitas kemampuan awal menggunakan metode Lilliefors dan diperoleh hasil bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas Kemampuan Awal**

Kelas	$L_{obs}$	$L_{tabel}$	Keputusan	Data berdistribusi
Eksperimen	0,1590	0,1730	$H_0$ diterima	Normal
Kontrol	0,1367	0,2060	$H_0$ diterima	Normal

Uji homogenitas menggunakan uji F, diperoleh bahwa kedua kelompok mempunyai variansi homogen ( $F_{hitung} = 0,9613 < 2,235 = F_{tabel}$ ). Uji keseimbangan kemampuan awal menggunakan uji t dan diperoleh  $t_{obs} = -0,9045 < 2,021 = t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa kedua populasi memiliki kemampuan awal yang sama atau seimbang.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan anak pada pokok bahasan memahami teks pendek dengan membaca nyaring, sedangkan variabel bebasnya adalah model pembelajaran yang terbagi atas model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media buku pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan tes. Teknik dokumentasi digunakan a) untuk mengumpulkan nilai siswa yang akan dijadikan sebagai data awal dan, b) untuk mengetahui keseimbangan kemampuan awal dari kedua kelompok tersebut. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil keterampilan membaca siswa setelah perlakuan.

Uji coba instrumen dilakukan di MI Nahdlatul Ulum Tumbrasanom, Kedungadem, Bojonegoro pada siswa kelas I. Untuk instrumen tes prestasi belajar mengacu pada kriteria yaitu a) validitas isi terdiri dari 3 orang validator yang berkompeten pada bidang matapelajaran bahasa Indonesia), b) daya pembeda ( $D \geq 2,12$ ), c) tingkat kesukaran ( $0,3 \leq P \leq 0,4$ ), dan d) reliabilitas dihitung dengan

menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefesien Alpha ( $r_{11} = 0,99$ ). Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan metode Lilliefors dan uji homogenitas dengan uji F. Akhirnya, prasyarat normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis data menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian dilakukan diperoleh data rata-rata pada kelas eksperimen (model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*) sebesar 85, sedangkan rata-rata kelas Kontrol (model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)) sebesar 80,12. Dari data yang diperoleh terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat untuk menggunakan uji t. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal seperti pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Tes Prestasi Siswa

Kelas	$L_{obs}$	$L_{tabel}$	Keputusan	Data berdistribusi
Eksperimen	0,1647	0,1730	$H_0$ diterima	Normal
Kontrol	0,1965	0,2060	$H_0$ diterima	Normal

Berdasarkan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang homogen ( $F_{hitung} = 0,0557 < 2,0879 = F_{tabel}$ ). Setelah diketahui hasil uji normalitas dan homogenitas, diputuskan menggunakan uji t untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat 7,0573 sedangkan  $t_{0,05;40} = 1,6838$ , dari t tabel diperoleh  $DK = \{t | t > 1,6838\}$ .  $t_{obs} \notin DK$ . Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* menghasilkan keterampilan membaca permulaan baik daripada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Hal ini disebabkan karena dalam model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* guru menyampaikan materi berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *quantum learning* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal selain itu, konsep *quantum learning* dengan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* sangat sesuai dengan konsep pembelajaran model pembelajaran *quantum learning* yaitu

“Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka” (DePorter dan Mike, 2008: 16).

Ketercapaian keterampilan membaca permulaan secara maksimal dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Bahaddin dan Yusuf (2014: 11-23) bahwa pembelajaran *quantum learning* pada kelas eksperimen berpengaruh positif pada prestasi belajar siswa yang didalamnya meliputi penghargaan dan nilai sikap. Dalam penelitiannya Bahaddin dan Yusuf melibatkan 40 siswa dan dilakukan pretes dan pos tes. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen antara rerata pretes dan postes ( $t(19) = -2.307, p < 0.05$ ). sedangkan, berdasarkan hasil uji t pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara rerata pretes dan postes ( $t(19) = 1.427, p > 0.05$ ).

Ketercapaian keterampilan membaca tersebut juga didukung dengan menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*. Penggunaan aplikasi ini sangat membantu siswa dalam melatih membaca permulaan secara terampil dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Hasanudin dan Erna (2017: 1-13) bahwa aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa di setiap indikator pada siklus I dan II. Peningkatan motivasi siswa tersebut dapat dilihat dari rerata pratindakan sebesar 54,6%, siklus I, 72,00%, dan siklus II, 81,33%. sedang, keterampilan siswa dalam membaca permulaan mengalami peningkatan dari rerata pratindakan 59,33% kemudian pada siklus I, 71,33 % dan siklus II, 85,33% telah mencapai batas ketuntasan (KKM = 70).

Penggunaan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan penggunaan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pada siswa kelas I semester I ini sangat membantu siswa terampil membaca nyaring suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat. Peningkatan ini dikarenakan model pembelajaran *quantum learning* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan memahami teks pendek dengan membaca nyaring dan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* cocok sebagai pengganti teks pada buku.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang homogen ( $F_{hitung} = 0,0556 < 2,0879 = F_{tabel}$ ). Setelah diketahui hasil uji normalitas dan homogenitas, diputuskan menggunakan uji t untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 didapat 7,0573 sedangkan  $t_{0,05;40} = 1,6838$ , dari t tabel diperoleh  $DK = \{t | t > 1,6838\}$ .  $t_{obs} \notin DK$ . Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan penggunaan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* menghasilkan keterampilan membaca lebih baik daripada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Penggunaan model pembelajaran *quantum learning* yang dikolaborasi dengan penggunaan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pada siswa kelas I semester 1 ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat. Peningkatan ini dikarenakan model pembelajaran *quantum learning* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan memahami teks pendek dengan membaca nyaring, sedangkan media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* cocok sebagai pengganti bahan bacaan yang berbentuk teks yang bersumber dari buku (media dua dimensi).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahaddin, M. dan Yusuf. 2014. An Investigation the Effect of Quantum Learning Approach on Primary School 7th Grade Students' Science Achievement, Retention and Attitud. *Educational Research Association The International Journal of Research in Teacher Education*. 5(2):11-23
- 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.
- Hasanudin, Cahyo dan Abdul Ghoni Asror. 2017. *Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning dengan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps sebagai upaya Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Budaya, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, 15 Juli 2017.
- 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 Bmgames Apps* 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.
- Judika. 2017. *Kampanye Membaca di SDN 160/V Bukit Harapan, Provinsi Jambi*, (daring),([http://www.kompasiana.com/judikarajagukguk/kampanye-membaca-di-sdn-160v-bukit-harapan-provinsi-jambi\\_5825d51ea8afbdf424589d2c](http://www.kompasiana.com/judikarajagukguk/kampanye-membaca-di-sdn-160v-bukit-harapan-provinsi-jambi_5825d51ea8afbdf424589d2c)), diakses Juli 2017
- Putra, R. Masri Sareb. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT. Indeks.