

Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kalimat Aksara Jawa *Legena* Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia

Suci Permatasari, Ngatman, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
sucipermatasari@student.uns.ac.id

Article History

accepted 4/6/2025

approved 1/7/2025

published 31/8/2025

Abstract

Javanese letter is one of the Javanese language materials taught in elementary schools. The study aimed to: (1) describe the steps of Quantum Teaching applying multimedia to enhance the skills of reading and writing in legena (Javanese letters), (2) enhance the skills of reading and writing in legena (Javanese letters) through Quantum Teaching applying multimedia, and (3) describe students' responses in implementing Quantum Teaching applying multimedia. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles and 5 meetings. The subjects were teachers and students of third grade at SD Negeri 1 Kalibagor. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were test and non-tests. The results indicated that: the skills of reading and writing in legena (Javanese letters) enhanced since the students had capability in writing the legena (Javanese letters) in the aspects of clarity, correctness, and conciseness, as well as positive responses shown by students in learning using the Quantum Teaching learning model assisted by multimedia. It concludes that Quantum Teaching applying multimedia enhances the skills of reading and writing in legena (Javanese letters) to third grade students of SD Negeri 1 Kalibagor.

Keywords: *legena (Javanese letters), Quantum Teaching, multimedia, reading skills, writing skills*

Abstrak

Aksara Jawa merupakan salah satu materi Bahasa Jawa yang wajib diajarkan di jenjang Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia dalam upaya peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*, (2) meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia, (3) mendeskripsikan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan selama tiga siklus, 5 kali pertemuan dengan subjek penelitian siswa dan guru kelas III SD Negeri 1 Kalibagor. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif dengan teknik pengumpulan data teknik tes dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan ketepatan penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia, peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*, yaitu siswa mampu membaca dan melafalkan serta menuliskan aksara Jawa *legena* dengan jelas, rapi, dan sesuai dengan bunyi aksara, serta respon positif yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia. Kesimpulan penelitian ini, yaitu model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Aksara Jawa Legena, Quantum Teaching, Multimedia, Keterampilan Membaca, Keterampilan Menulis*



PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi di suatu daerah. Bahasa Jawa merupakan warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Bentuk pelestarian Bahasa Jawa dapat dilaksanakan melalui pendidikan, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran bahwa Bahasa Jawa di setiap minggu dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Hal tersebut diatur dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah nomor 57 tahun 2013 yang berisi Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan aksara Jawa. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Jawa adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Jawa serta menumbuhkan sikap menghargai budaya lokal di daerahnya sendiri dengan cara mengenalkan dan menanamkan nilai luhur budaya Jawa.

Pembelajaran Bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar diajarkan mulai dari kelas I hingga VI. Materi yang diajarkan sangat beragam, salah satunya yaitu aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan huruf Jawa yang digunakan untuk menulis teks berbahasa Jawa. Pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar mulai diajarkan dari kelas III hingga kelas VI yang mengajarkan pengetahuan serta keterampilan membaca dan menulis kata maupun kalimat beraksara Jawa. Menurut Cahyaningsih & Supartinah (2023) aksara Jawa yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, meliputi aksara Jawa *legena*, pasangan, sandhangan, aksara rekan, swara, murda, dan angka Jawa. Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa untuk jenjang SD/SDLB/MI di Jawa Tengah pembelajaran Aksara Jawa di kelas III, meliputi membaca dan menulis aksara Jawa *legena* serta membaca dan menulis kalimat sederhana beraksara Jawa *legena* (lengkap 20 huruf). Pada pembelajaran tersebut, siswa dituntut menguasai pengetahuan dan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa *legena* serta keterampilan membaca dan menulis kalimat sederhana beraksara Jawa *legena*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 1 Kalibagor diperoleh hasil bahwa keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor tergolong rendah. Siswa belum mampu menghafal, membaca, dan menulis aksara Jawa dengan lancar. Pada pembelajaran aksara Jawa, siswa menunjukkan sikap tidak tertarik dengan aksara Jawa. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang mengeluh dan pasif ketika pembelajaran. Berdasarkan hasil tes awal keterampilan membaca kalimat aksara Jawa *legena*, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 3 siswa dari 12 siswa (25%) dengan nilai rata-rata 54,83%, sedangkan untuk keterampilan menulis kalimat aksara Jawa *legena*, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 4 siswa (33%) dengan nilai rata-rata 65,58. Menurut Rachmawati (2023) membaca dan menulis aksara Jawa dianggap sebagai materi paling sulit karena kemiripan bentuk dan hanya diajarkan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Kalibagor, kegiatan belajar mengajar bahasa Jawa yang berlangsung selama 2 jam pelajaran belum menggunakan model serta media pembelajaran inovatif.

Permasalahan rendahnya keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* karena penggunaan aksara Jawa jarang ditemui dan jarang digunakan di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak terbiasa dengan tulisan aksara Jawa. Pembelajaran aksara Jawa yang diajarkan di sekolah kurang menarik dan masih berpusat pada guru serta media yang digunakan hanya buku dan papan tulis. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor dalam membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu dengan merancang pembelajaran menyenangkan dan bermakna melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia yang diharapkan mampu menghadirkan tantangan bagi siswa untuk berpikir, mencoba menggali pengetahuan lebih dalam, membangun rasa percaya diri, serta mengembangkan potensi diri untuk mencapai hasil

optimal. Menurut Ferdika, dkk (2020) Model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat digunakan untuk meningkatkan minat serta keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan kombinasi berbagai interaksi kegiatan dalam sebuah pembelajaran (Nahar, dkk., 2022). Menurut DePorter, dkk (2012) *Quantum Teaching* adalah model pembelajaran yang menjamin minat dan memudahkan proses belajar mengajar melalui 6 langkah pembelajaran yang dikenal dengan "TANDUR", yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan.

Menurut Joyce dan Weil (sebagaimana dikutip Asyafah, 2019) dalam model pembelajaran harus terdapat empat unsur komponen model pembelajaran. Komponen model tersebut meliputi: (1) sintak atau langkah-langkah pembelajaran, (2) sosial sistem atau suasana dan norma yang terdapat dalam pembelajaran, (3) prinsip reaksi atau prinsip yang menggambarkan cara guru berinteraksi dengan siswa, merespons aktivitas kelas, dan menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, (4) sistem pendukung atau media untuk menunjang proses pembelajaran seperti gambar, alat bantu konkret, film, dan materi audio visual lainnya. Model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah model pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara menggabungkan interaksi berbagai unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran (Siregar, 2020). Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran, melalui penghubungan interaksi berupa pemberian pemahaman yang mendalam tentang pendidikan dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat seta motivasi siswa, dorongan belajar, dan dapat mempengaruhi psikologis siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia. Pembelajaran berbantuan multimedia merupakan proses pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan beberapa media untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Multimedia merupakan kombinasi beberapa media seperti teks, gambar, audio, atau video (Darmawan, dkk., 2017). Pembelajaran berbantuan multimedia merupakan desain pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi, minat, dan konsentrasi belajar siswa (Namiroh, dkk., 2018). Penggunaan multimedia diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*. Multimedia yang digunakan pada penelitian ini berupa video pembelajaran, *Powerpoint*, kartu aksara Jawa, dan aplikasi Marbel Hanacaraka. Video pembelajaran berupa materi aksara Jawa yang disusaiakan dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran. *Powerpoint* digunakan sebagai media interaktif untuk memotivasi siswa yang berisi materi pembelajaran. Kartu aksara Jawa merupakan media berbentuk kartu yang bertuliskan aksara Jawa *legena* dengan bentuk gajah untuk menarik minat siswa. Aplikasi Marbel Hanacaraka merupakan media pembelajaran interaktif berupa game edukatif yang diakses melalui HP android dan lapotop. Penerapan multimedia dalam pembelajaran aksara Jawa dilaksanakan dengan memperhatikan langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Pada sebuah penelitian peningkatan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan pembelajaran *Quantum Teaching*, ditemukan permasalahan bahwa siswa kesulitan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa karena materi yang sulit dan belum menggunakan model pembelajaran. Namun, fakta lain di lapangan kesulitan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa dikarenakan tidak ada dukungan media interaktif yang memudahkan siswa belajar, sehingga membuat siswa cepat bosan. Pada penelitian ini peneliti menambah usaha untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia.

Penelitian ini memilih model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia karena model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran menyenangkan serta dapat dikolaborasikan dengan berbagai media pembelajaran. Penerapan model *Quantum Teaching* dalam pembelajaran bahasa Jawa pernah dilaksanakan oleh Ferdika, dkk (2020) untuk meningkatkan keterampilan baca tulis aksara Jawa. Pada penelitian ini model *Quantum Teaching* dikolaborasikan dengan multimedia yang menarik perhatian siswa, sehingga diharapkan mampu memudahkan siswa untuk menghafal, membaca dan menulis kalimat beraksara Jawa *legena*. Media yang digunakan berupa video pembelajaran, *Powerpoint*, kartu aksara Jawa dan game Marbel Hanacaraka yang dikemas dengan pembelajaran yang menarik. Menurut Lastasa & Habaridota (2020) model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi serta dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Model pembelajaran *Quantum Teaching* pada penelitian ini dikolaborasikan dengan multimedia, karena multimedia memiliki kelebihan, yaitu dapat menarik dan meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran. Menurut Kusumawati, dkk (2021) multimedia dapat memudahkan dan memotivasi siswa belajar, melatih kemampuan siswa dengan berbagai kegiatan mencoba, dan memberikan pilihan guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor, (2) meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor., (3) mendeskripsikan respon siswa dalam upaya peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto, dkk (2015) Penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar sehingga akan berdampak pada hasil pelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dalam 3 siklus 5 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil penilaian keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*. Menurut Soni Indrawan sebagaimana dikutip oleh (Setyorini, 2014, hlm, 28) keterampilan membaca aksara Jawa dapat diukur menggunakan tes lisan dengan aspek penilaian ketepatan menyuarakan tulisan, pelafalan, dan kelancaran. Menurut Nurudin sebagaimana dikutip oleh (Hariadi, 2021) aspek penilaian keterampilan menulis aksara Jawa meliputi, kejelasan, ketepatan, kesatupaduan, kerapian penulisan. Pada penelitian ini penilaian keterampilan membaca diukur berdasarkan aspek ketepatan membaca dan ketepatan pelafalan, sedangkan keterampilan menulis diukur berdasarkan aspek kejelasan bentuk tulisan, ketepatan penulisan, dan kerapian penulisan. Data kualitatif berkaitan dengan respon siswa dan implementasi pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena* menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia sesuai langkah-langkah TANDUR, yaitu (1) tumbuhkan minat dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan siswa, (2) alami dengan menciptakan pengalaman yang dapat dipahami siswa, (3) namai dengan menemukan kata kunci, konsep, dan strategi untuk memahami materi pembelajaran, (4) demonstrasikan dengan

mempresentasikan apa yang telah dipelajari, (5) ulangi dengan mempelajari ulang dan menegaskan materi, (6) rayakan dengan pengakuan atas keterampilan dan ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa (Deeporter., dkk. 2012). Respon siswa diukur berdasarkan simpulan pendapat Arpan dan Sahbidin (2016) dan Nefianthi, dkk (2016), yaitu sikap senang atau tidak senang mengikuti pembelajaran, sikap ketika mengikuti pembelajaran, dan motivasi mengikuti pembelajaran.

Penerapan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia dalam pendidikan telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dikarenakan adanya bantuan dari multimedia yang menjadikan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Wachidah & Shofiyah, 2024). Menurut Wibowo (2018) model pembelajaran *Quantum Teaching* mendorong siswa untuk berlatih menulis dan menghafal aksara Jawa secara terus menerus melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan, yaitu instrument tes tertulis dan tes lisan. Menurut Haerullah dan Hasan (2021) untuk mendapatkan data penelitian yang mudah diolah dan berkualitas diperlukan alat pengumpulan data berupa instrumen penelitian. Analisis data dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman sebagaimana dikutip oleh Hardani, dkk 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dilaksanakan menggunakan langkah-langkah TANDUR dengan berbantuan multimedia. Penjelasan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching*, yaitu: (1) tumbuhkan minat dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan siswa, (2) alami dengan menciptakan pengalaman yang dapat dipahami siswa, (3) namai dengan menemukan kata kunci, konsep, dan strategi untuk memahami materi pembelajaran, (4) demonstrasikan dengan mempresentasikan apa yang telah dipelajari, (5) ulangi dengan mempelajari ulang dan menegaskan materi, (6) rayakan dengan pengakuan atas keterampilan dan ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa (Deeporter., dkk. 2012). Hasil observasi penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia terhadap guru dan siswa dari siklus I-III disajikan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia terhadap Guru dan Siswa Siklus I-III

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Tumbuhkan menggunakan multimedia	85,83	84,17	89,17	85,83	96,67	93,33
2	Alami menggunakan multimedia	83,33	81,67	87,50	84,17	93,33	91,67
3	Namai menggunakan multimedia	84,17	82,50	87,50	84,17	90,00	91,67
4	Demonstrasikan menggunakan multimedia	82,50	83,33	85,83	84,17	95,00	90,00
5	Ulangi menggunakan multimedia	81,67	83,33	85,00	87,50	90,00	91,67
6	Rayakan menggunakan multimedia	85,83	84,17	92,50	88,33	98,33	95,00
	Rata-rata	83,89	83,19	87,92	85,69	93,89	92,22

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia terhadap guru dan siswa dari siklus I-III mengalami peningkatan. Hasil observasi ketepatan guru pada siklus I mendapatkan rata-rata presentase sebesar 83,89% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata presentase sebesar 87,92% kategori baik, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III dengan rata-rata presentase sebesar 93,89% kategori sangat baik. Hasil observasi kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I mendapatkan rata-rata presentase sebesar 83,19% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata presentase sebesar 85,69% kategori baik, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III dengan rata-rata presentase sebesar 92,22% kategori sangat baik.

Model *Quantum Teaching* memiliki landasan dari prinsip segalanya berbicara, segalanya mempunyai tujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, mengakui setiap usaha, memberikan perayaan, dan tidak lepas pula dari strategi model *Quantum Teaching* yang mengambil istilah TANDUR (Sukadana, 2022). Pada langkah **tumbuhkan menggunakan Powerpoint dan video pembelajaran**, guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi salam pembuka, menanyakan kabar, penjelasan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*, penjelasan manfaat mempelajari materi aksara Jawa *legena*, serta pemberian motivasi belajar dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Pada langkah **alami menggunakan Powerpoint dan video pembelajaran**, siswa mendapat pengalaman secara langsung untuk belajar membaca dan menulis kalimat beraksara Jawa *legena*. Pembelajaran dimulai dengan mengingat kembali materi pembelajaran yang sudah dipelajari, mengerjakan *pretest* membaca dan menulis aksara Jawa *legena* untuk mengukur pemahaman siswa sebelum pembelajaran, dan menyimak penjelasan materi menggunakan Powerpoint dan video pembelajaran. Pada langkah, **namai menggunakan aplikasi video pembelajaran dan Marbel Hanacaraka**, siswa mendapat bimbingan dari guru untuk penamaan konsep cara mudah belajar membaca dan menulis kalimat beraksara Jawa *legena* menggunakan aplikasi Marbel Hanacaraka dan kartu aksara Jawa. Aplikasi Marbel Hanacaraka diakses menggunakan HP dan laptop yang sudah disediakan guru dan didukung dengan kartu aksara Jawa untuk menemukan informasi. Pada setiap pertemuannya, guru dan siswa menemukan kata kunci cara belajar aksara Jawa yang diaplikasikan pada pembelajaran. Pada langkah **demonstrasikan menggunakan kartu aksara Jawa dan aplikasi Marbel Hanacaraka**, siswa mempresentasikan hasil pekerjaan dan saling menanggapi hasil presentasi setiap kelompok untuk menunjukkan kemampuannya dari apa yang sudah dipelajari dengan bantuan kartu aksara Jawa dan aplikasi Marbel Hanacaraka untuk menunjukkan aksara Jawa *legena*. Pada langkah **ulangi menggunakan Powerpoint dan video pembelajaran**, siswa bersama guru mengulang dan menyimpulkan materi pembelajaran untuk menguatkan pengetahuan serta keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* yang dilaksanakan dengan kegiatan tes lisan membaca aksara Jawa *legena* menggunakan kartu aksara Jawa dan tes evaluasi menulis kalimat aksara Jawa *legena*. Pada langkah **rayakan menggunakan Powerpoint dan video pembelajaran**, guru dan siswa merayakan pembelajaran secara verbal seperti tepuk jempol, tepuk hebat, dan tepuk salut serta perayaan pembelajaran secara nonverbal dengan pemberian hadiah bagi siswa yang berprestasi. Hasil penelitian ini sependapat dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Wachidah & Shofiyah (2024. hlm 189) bahwa pemanfaatan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia dalam pendidikan telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dikarenakan adanya

bantuan dari multimedia yang menjadikan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

2. Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Kalimat Aksara Jawa *Legena* dapat Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbantuan Multimedia

Data hasil belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa *legena* diperoleh berdasarkan hasil tes lisan membaca aksara Jawa *legena*, dan tes tertulis menulis aksara Jawa *legena* pada awal tindakan (*pretest*) dan akhir tindakan (*posttest*) di setiap siklus. *Pretest* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* dilaksanakan untuk melihat peningkatan dan mengukur ketercapaian indikator kinerja penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini, yaitu minimal 85%.

Keterampilan membaca kalimat aksara Jawa *legena* dinilai menggunakan tes lisan. Tes lisan merupakan jenis tes yang menuntut siswa menjawab secara lisan atau diucapkan. Menurut Soni Indrawan sebagaimana dikutip oleh (Setyorini, 2014, hlm, 28) keterampilan membaca aksara Jawa dapat diukur menggunakan tes lisan dengan aspek penilaian ketepatan menyuarakan tulisan, pelafalan, dan kelancaran. Pada penelitian ini tes lisan dilaksanakan dengan cara menjawab pertanyaan secara lisan sesuai dengan indikator penilaian keterampilan membaca kalimat aksara Jawa *legena*, yaitu ketepatan menyuarakan tulisan dan ketepatan pelafalan yang dinilai menggunakan rubrik penilaian dengan skala 1-4. Tes lisan dilaksanakan secara mandiri di depan kelas menggunakan kartu aksara Jawa sesuai undian yang diperoleh, kemudian divalidasi secara langsung oleh guru.

Keterampilan menulis kalimat aksara Jawa dinilai melalui tes tertulis. Tes tertulis diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan dan dijawab secara tertulis. Menurut Nurudin sebagaimana dikutip oleh (Hariadi, 2021) aspek penilaian keterampilan menulis aksara Jawa, yaitu kejelasan, ketepatan, kesatupaduan, dan kerapian penulisan. Pada penelitian ini tes tertulis dilaksanakan dengan cara menjawab pertanyaan secara tertulis melalui lembar evaluasi dengan indikator penilaian keterampilan menulis kalimat aksara Jawa *legena* yang disesuaikan dengan materi aksara Jawa *legena* kelas III SD, yaitu kejelasan bentuk tulisan, ketepatan penulisan, dan kerapian penulisan. Penilaian tes tertulis menggunakan lembar evaluasi dan dinilai menggunakan rubrik penilaian dengan skala penilaian 1-4.

Hasil peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa tersaji pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Membaca Kalimat Aksara Jawa *Legena*

No	Indikator Keterampilan Membaca	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-rata
1.	Ketepatan menyuarakan tulisan	72,75	88,50	96,00	85,75
2.	Ketepatan pelafalan	68,5	85,75	94,00	82,75
	Rata-rata	70.62	87,12	95,00	91,06

Berdasarkan hasil penilaian kegiatan tes lisan siklus I pada aspek ketepatan membaca siswa masih kesulitan, hal ini dikarenakan siswa belum menghafal aksara Jawa *legena*. Pada siklus II siswa sudah menunjukkan peningkatan, yaitu beberapa siswa mampu membaca kalimat aksara Jawa yang terdiri dari tiga suku kata dan kata dengan benar seperti *Isn (lasana)* dan *kIpafr, (kalapa adara)*. Pada siklus ke III sebagian besar siswa mampu membaca kalimat beraksara Jawa *legena* seperti *anfrlr (ana dara lara)* dengan tepat.

Pada aspek ketepatan pelafalan pada siklus I siswa belum mampu melafalkan bunyi aksara Jawa *legena* dengan tepat dan jelas. Hal ini ditunjukkan dari sikap siswa ketika melaksanakan tes lisan menjawab dengan suara yang kecil, sehingga pelafalan bunyi aksara kurang jelas. Pada siklus ke II siswa sudah menunjukkan peningkatan, yaitu membaca dengan suara yang cukup jelas dan sesuai dengan bunyi aksara. Pada

keluar dari garis yang telah dibuat guru dan penulisan aksara masih sulit dibedakan. Pada siklus II siswa sudah menunjukkan peningkatan, yaitu beberapa siswa mampu menulis kalimat aksara Jawa yang terdiri dari tiga suku kata dan kata dengan jelas. Pada siklus ke III sebagian besar siswa mampu menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa *legena* dengan jelas dan mudah dibaca.

Pada aspek ketepatan penulisan siklus I siswa masih kesulitan menuliskan aksara dengan tepat. Pada siklus II siswa sudah menunjukkan peningkatan, yaitu beberapa siswa mampu menulis kalimat aksara Jawa yang terdiri dari tiga suku kata dan dua kata dengan benar seperti (*kanaya*) kny dan (*bahasa Jawa*) basjw.dengan tepat. Pada siklus ke III sebagian besar siswa mampu menuliskan kalimat beraksara Jawa *legena* seperti (*aja rana rana ana kana ana baya lara*) ajnrrnanknanbylr dengan tepat.

Pada aspek kerapian penulisan pada siklus I siswa belum mampu menuliskan aksara dengan rapi. Hal ini ditunjukkan dari tulisan siswa yang ukuran aksara belum sama dan keluar dari garis yang telah dibuat guru. Pada siklus ke II siswa sudah menunjukkan peningkatan, yaitu menulis dengan ukuran yang sama dan rapi. Pada siklus III sebagian besar siswa sudah mampu menuliskan kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa *legena* dengan ukuran yang sama dan rapi.

Berdasarkan pemaparan hasil tulisan aksara Jawa pada lembar tes tertulis di setiap siklus dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia terjadi peningkatan. Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Wibowo (2018) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* mendorong siswa untuk berlatih menulis dan menghafal aksara Jawa secara terus menerus melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

3. Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan Multimedia

Respon siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa *legena* yang menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus III. Penilaian respon siswa diukur menggunakan lembar observasi yang berisi pernyataan respon siswa terhadap penerapan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia yang telah disesuaikan dengan kisi-kisi serta deskriptor penilaian. Berdasarkan hasil observasi respon siswa pada siklus I menunjukkan respon positif dengan nilai rata-rata 80%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,50%, dan pada siklus III sebesar 95,56%. Pada aspek rasa senang dan tidak senang dalam pembelajaran, setelah dilaksanakan tindakan siswa terlihat senang pembelajaran menggunakan multimedia dan mendapatkan penghargaan dari hasil pengerjaannya. Pada aspek sikap mengikuti pembelajaran siswa menunjukkan sikap yang positif, yaitu percaya diri, berani, dan sopan ketika diberi penjelasan oleh guru. Pada aspek motivasi mengikuti pembelajaran siswa sangat termotivasi, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Quantum Teaching* dengan berbantuan multimedia.

Respon siswa pada penelitian ini berupa tanggapan positif yang ditunjukkan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia. Respon positif siswa ditunjukkan dari hasil observasi pembelajaran yang dilaksanakan peneliti bersama observer. Indikator penilaian observasi respon siswa berdasarkan pendapat Arpan dan Sahbidin (2016) dan Nefianthi, dkk, (2016) yang disimpulkan peneliti, yaitu (1) sikap senang atau tidak senang mengikuti pembelajaran, (2) sikap ketika mengikuti pembelajaran, (3) motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hasil respon siswa menunjukkan sikap senang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan multimedia, siswa menunjukkan sikap aktif, antusias, serta menjadi termotivasi untuk belajar aksara Jawa ;*legena*.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Upaya peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2024/2024 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: (a) tumbuhkan menggunakan multimedia, (b) alami menggunakan multimedia, (c) namai menggunakan multimedia, (d) demonstrasikan menggunakan multimedia, (e) ulangi menggunakan multimedia, (f) rayakan menggunakan multimedia. (2) Penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan multimedia dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena* pada siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan keterampilan membaca ditunjukkan dari aspek ketepatan menyuarakan tulisan dan ketepatan pelafalan, sedangkan hasil peningkatan keterampilan menulis ditunjukkan dari aspek kejelasan penulisan, ketepatan penulisan, dan kerapian penulisan yang semakin membaik. (3) Respon siswa dalam upaya peningkatan keterampilan membaca dan menulis kalimat beraksara Jawa *legena* siswa kelas III SD Negeri 1 Kalibagor menunjukkan hasil seperti rasa senang mengikuti pembelajaran, sikap sopan dan rasa ingin tahu ketika pembelajaran serta sudah terdapat motivasi belajar pada setiap siklusnya. Peneliti berharap kedepannya pembelajaran terlaksana secara maksimal serta terdapat penelitian lanjutan penerapan model *Quantum Teaching* dengan memanfaatkan multimedia yang lebih interaktif sesuai kemajuan teknologi, sehingga siswa memiliki keterampilan membaca dan menulis kalimat aksara Jawa *legena*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Masjid, A., & Arief, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 48–54.
- Arikunto, S., Suhardjo., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara
- Arpan, M., & Sahbidin, S. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dalam Peningkatan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 249-262. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v14i2.358>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Cahyaningsih, H., & Supartinah, S. (2023). Multimedia Gladhen Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 383-402. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p383--402>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2), 630-644.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2012). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Kaifa.
- Ferdika, Suardana, M., & Rosyadi, M. I. (2020). Peningkatan Minat Baca dan Menulis Aksara Jawa Melalui Metode *Quantum Teaching* pada Siswa Kelas Iv SDN 03 Wirotaman Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 181–189.
- Haerullah, A & Hasan, S. (2021). *PTK & Inovasi Guru*. Uwais Inspirasi Indonesia
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, R. R. I. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. *LP2M UST Jogja*.

- Hariadi, S. (2021). Metode Mnemonic dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa: Kajian Psikolinguistik Lanjut, *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 4(1), 1-14.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lastasa, M., & Habaridota, B. B. (2020). The Implementation Tandır *Quantum Teaching Learning Model* to Improve Social Learning Achievement. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 153-159.
- Nahar, S., Suhendri, Zailani, & Hardivizon. (2022). Improving Students' Collaboration Thinking Skill under the Implementation of the *Quantum Teaching Model*. *International Journal of Instruction*, 15(3), 451–464. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15325a>
- Namiroh, S., Syarif Sumantri, M., Pd, M., & Situmorang, R. (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Nefianthi, R., Ibrahim, M., & Rahayu, Y. S. (2016). Respon Siswa dan Guru terhadap Komponen Model KNos-KGS dalam Pembelajaran Biologi di SMA PGRI 1 Banjarmasin pada Konsep Ekosistem. In Seminar Nasional XIII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2016. Sebelas Maret University. 13(1), 335-337.
- Nuraseh, S., Ayu, A. I., Dewi, A. K., Annisa, S. N., Petricia, F., & Rahmat, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(6), 304-308.
- Rachmawati, R. R. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Wayang Aksara pada Siswa Kelas 3 SDN Temas 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1014–1036
- Siregar, A. (2020). Application of *Quantum Teaching Learning Model* As an Effort To Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(5), 994.
- Sutomo. (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model *Quantum Learning* dengan Kartu Kata. *Jurnal Dikdas Bantara*, 5(1), 37- 48.