

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Membaca

a. Hakikat Membaca

Pengertian membaca menurut Hodgson (Tarigan, Henry Guntur, 2008: 7) adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Sedangkan Susanto, A. (2016: 216) menjelaskan bahwa, kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks, karena di dalamnya terkait aspek mengingat, memahami, membandingkan, menemukan, menganalisis, mengorganisasikan, dan akhirnya menerapkan apa yang terkandung dalam bacaan. Selain itu, *Finochiaro and Bonomo* (Tarigan, Henry Guntur, 2008: 9) mengatakan bahwa, “*reading* adalah *bringing meaning to and getting meaning from printed or written material*” yang artinya: “memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahasa tertulis”. Penulis menyimpulkan pengertian membaca dari beberapa pendapat para ahli di atas yaitu membaca adalah proses yang kompleks dari memahami makna yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui bahasa tulis yang setiap individu dapat memaknainya berdasarkan pemikiran dan interpretasinya masing-masing, kemudian informasi yang didapat dapat

diolah untuk dibandingkan, dianalisis, hingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca menurut Tarigan, Henry Guntur (2008: 9-11) adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna dan informasi dalam buku atau segala sumber bacaan akan diperoleh dengan kegiatan membaca, maka dengan memperbanyak membaca diharapkan memperoleh banyak ilmu dan pengetahuan.

2. Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu kemampuan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tak langsung, bersifat produktif dan ekspresif. Kemampuan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur. Tarigan, Henry Guntur (1992: 21) menjelaskan bahwa, menulis ialah melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Lambang grafik berupa tulisan tersebut merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati oleh penulisnya. Sedangkan menurut Susanto, A. (2016: 217) menulis merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sadar untuk

mengungkapkan dan merefleksikan pikiran, dipandang sebagai proses berpikir keras yang dituangkan di atas kertas.

Melalui kegiatan menulis, maka seseorang dapat mengeluarkan dan mengungkapkan gagasan dan pemikirannya secara logis dan sistematis sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh pembaca. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa menyampaikan pikiran secara tertulis tidaklah mudah. Menulis merupakan kegiatan yang kompleks, hal ini disebabkan di dalam menulis harus melibatkan berbagai kegiatan, yaitu menyampaikan pesan dan mengorganisasikan pesan dalam bentuk tulisan sehingga yang disampaikan oleh penulis dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Tulisan yang baik dalam arti menulis aksara Jawa adalah bentuk tulisan yang tepat, cermat, dan dapat menarik minat baca para pembacanya. Dalam hal ini terlihat jelas hubungan antara menulis dan membaca yang sangat erat. Menulis aksara Jawa seperti halnya tiga kemampuan berbahasa lainnya, merupakan proses perkembangan yang menuntut adanya pengalaman, pemahaman, ketelitian, latihan, kemampuan khusus, dan pengajaran menulis aksara Jawa yang baik. Kemampuan menulis aksara Jawa itu ditandai adanya ciri-ciri atau tanda-tanda. Ciri-ciri atau tanda-tanda kemampuan menulis aksara Jawa yang dilakukan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Siswa dapat memahami dan menuliskan simbol-simbol aksara Jawa, yaitu dari *aksara lêngêna*, *sandhangan panyigeg wanda*, dan

sandhangan wyanjana 2) Siswa dapat memahami lafal dan ejaan kata dan kalimat sederhana bertuliskan aksara Jawa.

b. Tujuan Menulis

Ada beberapa tujuan menulis seperti yang diungkapkan oleh Hartig (Tarigan, Henry Guntur, 1992: 24-25) antara lain : (1) *assignment purpose* (tujuan penugasan) yaitu menulis yang bukan karena kemauan sendiri, misalnya siswa diberi tugas untuk merangkum buku; (2) *alturistik purpose* (tujuan alturistik) yaitu menulis yang berfungsi untuk menyenangkan para pembaca; (3) *persuasive purpose* (tujuan persuasif) yaitu menulis dengan tujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan; (4) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan) yaitu tujuan menulis untuk memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca; (5) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri) yaitu menulis dengan tujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca; (6) *creative purpose* (tujuan kreatif) yaitu menulis dengan tujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian; dan (7) *problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah) yaitu menulis untuk memecahkan masalah yang dihadapi penulis, menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat, pikiran-pikiran, dan gagasan-gagasannya sendiri agar dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa, menulis bukan hanya memupuk pengetahuan dan kemampuan menulis, tetapi juga harus

memupuk jiwa estetis dan informatif. Tujuan estetis dan artistik yaitu tujuan tentang keindahan. Tujuan informatif, yaitu mendorong atau menarik perhatian pembaca agar mau menerima informasi yang disampaikan penulis. Berpijak pada pendapat di atas, tujuan pembelajaran menulis di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu menulis berbagai jenis tulisan serta mampu mengkomunikasikan tulisan itu kepada orang lain. Secara umum, tujuan menulis adalah memberitahu atau memberi informasi yang disampaikan dalam bahasa tulis kepada orang lain atau masyarakat pembaca untuk dipahami.

3. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010, mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/SMPLB/MTs, terdiri atas empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain, dan diajarkan secara terintegrasi. Pada mata pelajaran bahasa Jawa, aspek membaca dan menulis diajarkan dengan menggunakan huruf alfabet dan aksara Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa berdasarkan Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) juga lebih menekankan kepada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mempermudah para siswa agar lebih akrab dalam pergaulan dengan menggunakan bahasa Jawa dan melatih siswa untuk

lebih senang berbicara menggunakan bahasa Jawa yang benar dan tetap sesuai dengan situasinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan suatu proses interaksi yang wajib dilaksanakan antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa juga dijadikan sebagai sarana untuk melestarikan nilai-nilai luhur dalam bahasa dan sastra Jawa dengan cara meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa daerah tersebut.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa memiliki fungsi dan tujuan pembelajaran sendiri sebagaimana pembelajaran yang lain. Fungsi mata pelajaran bahasa Jawa yang dijelaskan dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Tentang bahasa, sastra, dan aksara Jawa adalah untuk mewujudkan suasana belajar agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Jawa, dan secara aktif mampu memahami nilai-nilai estetika, etika, moral, kesantunan, dan budi pekerti.

Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa yang ingin dicapai melalui penerapan Model *Quantum Teaching* dan Media Kartu Aksara Bergambar, dalam penelitian ini adalah melestarikan dan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa. Ketercapaian tujuan

pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah perlu dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar tujuan tersebut dapat tercapai.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Jawa di SD merupakan luasnya bahan ajar atau pokok bahasan dalam pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Berikut ini adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV semester 2 berdasarkan Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI dan SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor : 423.5/5/2010 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

No.	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3.	MEMBACA Mampu membaca dan memahami teks sastra dan membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa.	3.2 Membaca kata berhuruf Jawa yang menggunakan <i>Sandhangan panyigeg wanda</i> (<i>layar, cecak, wignyan</i>).
4.	MENULIS Mampu menulis karangan dalam berbagai ragam bahasa Jawa sesuai unggah-ungguh dan menulis huruf Jawa.	4.2 Menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa menggunakan <i>Sandhangan panyigeg wanda</i> dan <i>wyanjana</i> .

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran bahasa Jawa kelas IV semester 2 di atas, penelitian ini difokuskan pada standar kompetensi membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan *sandhangan panyigeg wanda* dan *wyanjana*. Membaca dan menulis aksara Jawa *bersandhangan panyigeg wanda* dan *wyanjana* dalam penelitian ini tidak hanya aksara Jawa *nglegena* saja, namun juga mempelajari kata, frasa, dan kalimat sederhana aksara Jawa dengan *sandhangan* juga.

4. Kajian Tentang Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi salah satu peninggalan yang harus dijaga dan dilestarikan. Sebagai contohnya yaitu dengan cara mempelajarinya, karena rasa kecintaan terhadap kebudayaan bangsa dan rasa memiliki kebudayaannya mulai memudar dan semakin dilupakan. Aksara Jawa dalam Bahasa Indonesia berarti huruf Jawa. Huruf Jawa dapat diartikan sebagai simbol dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.







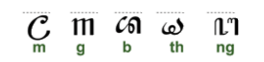
Aksara Jawa berbeda dengan abjad Latin yang sering digunakan dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis seperti yang diungkapkan oleh Sunarsih, S. dkk (2013: 120) :

aksara jawa iku wujudé wanda lan kapungkasi kanthi swara legena (/a/). Mula saka iku aksara Jawa ora bisa kanggo nulis samubarang ukara. Kanggo nulis ukara sing ngemu swara saliyane aksara legena, aksara jawa kudu katulis migunakake sandhangan utawa pasangan.

Artinya : huruf Jawa itu bentuknya suku kata dan diakhiri bunyi (/a/). Maka dari itu, huruf Jawa tidak bisa untuk sembarang kalimat. Untuk menulis kalimat dengan bunyi selain huruf yang belum berpakaian, huruf Jawa harus ditulis menggunakan tanda bunyi atau pasangan hurufnya.

a. Aksara Jawa *Legena*

Jumlah aksara Jawa saat ini ada 20 yang berbentuk legena dengan 4 baris (*gatra*). Genk (2015: 69) mengatakan bahwa, “aksara *legena* (utuh/asli/telanjang) dibaca sebagai suku kata yang bersambung dengan huruf “a”: **ha na ca ra ka**”. Aksara Jawa berbentuk *legena* artinya aksara yang belum memiliki *sandhangan*, walaupun tidak memakai *sandhangan* (huruf vokal a, i, u, e, dan o) tetapi sudah bisa ditulis “a” dan berbunyi [o].

AKSARA CARAKAN (nglegena)	AKSARA PASANGAN (mati)
 ha na ca ra ka	 h n c r k
 da ta sa wa la	 d t s w l
 pa dha ja ya nya	 p dh j y ny
 ma ga ba tha nga	 m g b th ng

Gambar 2.1 Aksara Carakan (*Nglegena*) dan Pasangannya

b. *Sandhangan*

Sandhangan adalah penanda yang berfungsi untuk mengubah bunyi vokal aksara Jawa. Ada beberapa macam *sandhangan*, yang secara singkat dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

a) *Sandhangan Swara*

Sandhangan swara apabila disandhangkan pada huruf *legena* akan merubah bunyi vokalnya. Seperti dapat dijelaskan pada gambar dibawah ini :

Sandhangan swara				
ᮘ	ᮙ	ᮚ	ᮛ	ᮜ
i	e	u	é	o

Gambar 2.2 *Sandhangan Swara*

Penulisan *sandhangan swara* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, seperti yang dikemukakan oleh Genk (2015: 77), diantaranya adalah sebagai berikut:

- (i) tanda vokal “i” (wulu) ditambah lingkaran kecil di atas aksara, seperti titik di atas huruf “i”;
- (ii) tanda vokal “u” (suku) ditambah lengkung dibawah aksara, seperti huruf “u”;
- (iii) tanda vokal “è” (pepet) dipepet artinya ditutupi, jadi ditambahi lingkaran besar yang seakan menutupi di atas aksara; tanda vokal e & o sama-sama diawali dengan (taling).

b) *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg wanda (*sandhangan* penutup suku kata) seperti yang dikemukakan oleh Sunarsih, dkk (2013: 121) yaitu :

sandhangan panyigeg wanda iku wujudé pangku. Gunane kanggo tulis tembung-tembung sing dipungkasi kanthi aksara mati (Indonesia: konsonan). Menawa tembung sing arep ko-tulis dipungkasi kanthi aksara r, h, lan, ng, panulise ora migunake pangku, nanging kudu migunake sandhangan sesigeg, yaiku layar, wigyan, lan cecak.

Maksud dari pengertian tersebut yaitu, apabila kita akan menulis kalimat yang berakhiran huruf konsonan, maka diakhiri dengan tanda *pangku*, namun jika kalimat atau kata akan diakhiri dengan huruf r, h, dan ng tidak menggunakan tanda *pangku*, melainkan dengan tanda *layar*, *wignyan*, dan *cecak*. *Sandhangan panyigeg wanda* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :




KATA	PENULISAN	Akhiran	
Layar	ꦲꦭꦪꦂ	_r	
Wignyan	ꦮꦶꦒꦤꦪꦤ	_h	
Cecak	ꦚꦺꦕꦏ	_ng	
Pangkon	ꦥꦁꦏꦺꦤ꧀	Mematikan huruf di akhir kata	

Gambar 2.3 *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Penulisan *Sandhangan panyigeg wanda* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, diantaranya adalah sebagai berikut: (i) *Sandhangan cecak* ditulis di dalam *Sandhangan pepet*; (ii) selain untuk mematikan huruf, *Sandhangan pangkon* juga dapat digunakan sebagai pengganti *pada lingsa* (koma) jika pangkon diberi *lingsa*; (iii) *pangkon* digunakan supaya penulisan aksara Jawa tidak bersusun tiga. Sehingga disesuaikan dengan aturan penulisan yang sudah ditentukan.

c) *Sandhangan Pambukaning Wanda (Wyanjana)*

Sandhangan pambukaning wanda (wyanjana) merupakan *sandhangan* yang diucapkan bersama dengan huruf yang dirangkap. *Sandhangan pambukaning wanda (wyanjana)* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Cakra	Kêrêt	Pengkal
		
kra	krê	kya
	□ □	□ □

Gambar 2.4 *Sandhangan Pambukaning Wanda*

Berdasarkan kajian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa adalah suatu kecakapan melambangkan bunyi bahasa dalam bahasa Jawa untuk mengungkapkan ide/gagasan dalam bentuk bacaan dan tulisan dengan aksara Jawa. Kemampuan seseorang ini muncul karena proses belajar atau latihan yang secara terus menerus dan terarah, bukan terjadi karena faktor kebetulan, alamiah, dan instan.

5. Model *Quantum Teaching*

1) Pengertian *Quantum Teaching*

Quantum Teaching merupakan salah satu model yang membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. DePorter, B. (2010: 31) menjelaskan bahwa, *Quantum Teaching* adalah konsep yang menguraikan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, lewat pemaduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang

terarah, apa pun mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena *Quantum Teaching* dapat digunakan untuk mata pelajaran apapun, jadi dalam mata pelajaran yang peneliti pilih yaitu mata pelajaran Bahasa Jawa dapat membantu juga. DePorter, B. (2010: 32) juga mengemukakan bahwa *Quantum Teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya dan juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Dengan pembelajaran yang meriah dalam segala nuansa maka akan tercipta pembelajaran yang bersifat *student center* dan menyenangkan.

Sitohang, R dan Sembiring, T. A. (2011) mengatakan bahwa,

Quantum Teaching akan mengarahkan proses pembelajaran dari situasi belajar *learning with effort* yaitu keadaan belajar yang monoton dan tidak fleksibel seperti siswa harus mendengarkan semua penjelasan guru tanpa boleh mengeluarkan bantahan atau kritik, akan menjadi *learning with fun* yaitu situasi yang membuka kesempatan siswa tanpa tekanan dengan ringan mengusulkan saran dan kritikan.

Pembelajaran siswa *learning with effort* menjadi hal yang cukup menyulitkan untuk dilaksanakan karena berbagai faktor pembatas, seperti kemauan berusaha, mudah bosan, dan sebagainya. Jadi dengan menggunakan *Quantum Teaching* akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Quantum Teaching* merupakan sebuah model pembelajaran bagi pengajar untuk dapat memahami berbagai macam gaya belajar dan bakat para siswa di kelas, menekankan pada pengajar yang harus

mengkondisikan pembelajar pada situasi yang menyenangkan, menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi, pengalaman langsung dan penghargaan atas usaha pembelajar. *Quantum Teaching* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan trik, strategi, dan seluruh proses belajar mengajar yang dapat mempertajam pemahaman, daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan lebih bermakna, sehingga membuat siswa merasa nyaman dan berusaha untuk memperbaiki hasil belajarnya.

2) Prinsip *Quantum Teaching*

Quantum Teaching memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap seperti dijelaskan oleh DePorter, B. (2010: 36) serupa dengan Asas Utama, Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka, prinsip-prinsip ini mempengaruhi seluruh aspek *Quantum Teaching*. Asas tersebut merupakan cara bagi guru untuk mendapatkan perhatian siswa untuk tetap belajar bersama, karena hal pertama yang guru lakukan adalah menarik simpati siswa. Adapun prinsip-prinsip dasar pembelajaran *Quantum Teaching* antara lain menurut (DePorter, B., 2010: 36), sebagai berikut :

(1) Segalanya Berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh guru, dari kertas yang guru bagikan hingga rancangan pelajaran guru, semuanya mengirim pesan tentang belajar.

(2) Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam pengubahan guru mempunyai tujuan.

(3) Pengalaman Mendahului Penamaan

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

(4) Akuilah Setiap Usaha

Belajar mengandung risiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

(5) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan.

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Quantum Teaching* berprinsip pada pola pembelajaran yang membawa dunia pembelajar ke dalam dunia pengajar dan kemudian mengantarkan dunia pengajar ke dalam dunia pembelajar. Selain itu, dalam sebuah kelas bukan hanya guru saja yang berhak berbicara, namun semua yang ada di dalam kelas memiliki hak yang sama untuk saling menyatakan pendapat dan pemikirannya. Apapun yang disusun dalam pelajaran yang akan diberikan kepada siswa harus memiliki tujuan yang jelas. Pengalaman terjadi sebelum pemberian nama, karena dapat memancing siswa untuk memiliki rasa ingin tahu. Agar siswa tidak keluar dari rasa nyaman dalam belajar, maka siswa berhak diberikan pengakuan dari setiap usaha yang mereka lakukan. Memberikan sesuatu sebagai *reward* (penghargaan) merupakan salah satu cara untuk merayakan sesuatu yang layak dipelajari dan juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih giat.

3) Unsur-Unsur dalam *Quantum Teaching*

Quantum Teaching dibagi menjadi dua seksi utama menurut DePorter, B. (2010: 38) yaitu konteks dan isi. Seperti juga pengalaman simfoni, guru sebagai konduktor dari siswa-siswa yang sedang belajar, harus mengubah banyak bagian. Unsur-unsur tersebut harus benar-benar dimengerti oleh guru. Penjelasan dari pendapat di atas menurut DePorter, B. (2010: 38) secara singkat dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

a. Konteks

Guru akan menemukan semua bagian yang dibutuhkan untuk mengubah:

a) Suasana yang Memberdayakan

Guru harus menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, dapat memilih dan menerapkan bahasa dengan baik dan benar, menjalin rasa simpati dengan siswa, karena suasana tersebut akan membawa kenyamanan siswa dalam suasana pembelajaran. Suasana yang menyenangkan seperti itu bisa membuat siswa nyaman dan tidak membosankan dalam belajar.

b) Landasan yang Kukuh

Landasan di dalam pembelajaran *Quantum Teaching* ada beberapa hal, diantaranya yaitu kerangka kerja yang mendasari dalam pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan yang akan

dicapai dalam pembelajaran, keyakinan yang dimiliki pembelajar akan pembelajaran yang dilakukan, kesepakatan yang dilakukan antara pengajar dengan pembelajar, prosedur yang akan diterapkan dalam pembelajaran dan aturan bersama yang memberikan pedoman bagi siswa dan guru untuk bekerja dalam komunitas belajar.

c) Lingkungan yang Mendukung

Lingkungan yang harus dipersiapkan dalam proses pembelajaran *Quantum Teaching* salah satunya adalah dengan cara guru mengatur tatanan ruang kelas. Hal ini meliputi pengaturan meja dan kursi, penerangan yang cukup, warna, tanaman serta semua hal yang membuat suasana belajar lebih santai dan nyaman. Lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran seperti itu akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai akan mudah tercapai dengan baik.

d) Rancangan Belajar yang Dinamis

Pembelajaran *Quantum Teaching* yang dimaksudkan dengan rancangan adalah suatu penciptaan unsur-unsur penting yang bisa menumbuhkan minat belajar siswa secara menyeluruh dan terarah. Selain itu rancangan juga berfungsi agar siswa dapat lebih mendalami makna pembelajaran, dan memperbaiki proses tukar-menukar informasi. Rancangan yang jelas dan terarah

akan menjadikan pembelajaran lebih jelas dan bermakna sehingga akan mempermudah tujuan yang ingin dicapai.

b. Isi

Pada seksi isi, guru akan menemukan keterampilan penyampaian dalam kurikulum yang sedang digunakan dalam pembelajaran, di samping strategi yang dibutuhkan siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari seperti berikut :

a) Penyajian yang Prima

Pembelajaran *Quantum Teaching* yang dimaksudkan dengan presentasi adalah penyajian pelajaran atau pemberian petunjuk dengan berdasarkan pada prinsip-prinsip *Quantum Teaching*, sehingga siswa dapat mengetahui banyak hal dari apa yang dipelajari melalui penyajian tersebut.

b) Fasilitas yang Luwes

Pembelajaran *Quantum Teaching* yang dimaksudkan dengan fasilitas adalah suatu proses untuk memadukan setiap bakat-bakat siswa dengan kurikulum yang dipelajari, menuntut keahlian seorang pengajar sebagai pemberi petunjuk dan menentukan langkah-langkah apa saja yang akan ditempuh untuk mengakomodasi karakter siswa.

c) Keterampilan Belajar-untuk-Belajar

Pembelajaran *Quantum Teaching* yang dimaksudkan dengan keterampilan belajar adalah bagian yang mengajarkan bagaimana cara-cara dalam belajar yang berdasarkan pada prinsip-prinsip *Quantum Teaching*, sehingga siswa memahami banyak hal meskipun dalam kurun waktu yang singkat.

d) Keterampilan hidup

Pembelajaran *Quantum Teaching* yang dimaksudkan dengan keterampilan hidup diistilahkan juga dengan keterampilan sosial, yaitu bagaimana berkomunikasi secara efektif dengan orang lain sehingga terjalin kebersamaan dalam berhubungan sosial. Jika semua aspek telah ditata dan dipenuhi maka akan tercipta suatu komunitas belajar yang menyenangkan.

4) Tahap-tahap Model *Quantum Teaching*

Quantum Teaching menurut Deporter, B. (2010: 39) memodelkan filosofi pengajaran dan strateginya dengan “Maestro” pada margin, mengingatkan guru pada komponen Kerangka Rancangan pembelajaran TANDUR. TANDUR adalah singkatan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.

Dibawah ini adalah tinjauan sekilas menurut Deporter, B. (2010: 39-40) mengenai TANDUR dan maknanya :

- a. Tumbuhkan
Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya BagiKu” (AMBAK), dan manfaatkan kehidupan pelajar.
- b. Alami
Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar.
- c. Namai
Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi; sebuah “masukan”.
- d. Demonstrasikan
Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”.
- e. Ulangi
Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “Aku tahu bahwa aku memang tahu ini.”
- f. Rayakan
Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pembelajaran *Quantum Teaching* konsep TANDUR adalah menumbuhkan minat yang tinggi terhadap materi yang akan dipelajari dengan melibatkan siswa pada suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta melibatkan siswa dalam mengalami dan menamai proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa juga diajak untuk mendemonstrasikan materi yang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret dan menarik yang akan menjadikan proses pembelajaran yang telah berlangsung akan lebih berkesan. Selain itu juga perlu diadakan proses evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah berlangsung, dan juga diberikannya suatu *reward* (penghargaan) atas keberhasilan yang telah dicapai. Penerapan pembelajaran menggunakan

konsep TANDUR dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa, dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

a. Tumbuhkan

- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan panyigeg wanda* dan *wyanjana*.
- Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya.
- Siswa mencoba dan mendapatkan kesempatan membaca dan menuliskan contoh kalimat sederhana aksara Jawa yang menggunakan *sandhangan panyigeg wanda* dan *wyanjana*.

b. Alami

Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran menggunakan model *Quantum Teaching* dan media kartu aksara bergambar. Pengalaman yang di dapat merupakan pembelajaran dengan model *Quantum Teaching* yang menyenangkan dengan konsep TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) dan media kartu aksara bergambar yang inovatif dan baru berupa media kartu bertuliskan aksara Jawa yang di atasnya terdapat gambar yang menggambarkan tulisan aksara Jawa tersebut.

c. Namai

Siswa diminta menuliskan nama atau bacaan kalimat dalam aksara Jawa dengan huruf latin baik pada lembar kerja siswa, soal evaluasi, serta pada media kartu aksara bergambar dengan cara menuliskan dengan huruf latin bacaan aksara Jawa yang ada pada soal-soal dan media kartu aksara bergambar.

d. Demonstrasikan

- Siswa diminta untuk menyusun kalimat dalam aksara Jawa dengan beberapa kata yang dipenggal pada media kartu aksara bergambar, kemudian siswa bersama dengan kelompoknya diminta untuk menyusun beberapa kata dalam media kartu aksara bergambar menjadi sebuah kalimat yang padu dan benar.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusi berupa jawaban atau tulisan bacaan kata dan kalimat dalam aksara Jawa pada media kartu aksara bergambar yang di dapat oleh kelompoknya.

e. Ulangi

Siswa diberikan pertanyaan dan tes evaluasi baik berupa lembar kerja siswa untuk kelompok maupun tes membaca dan menulis yang bersifat individu untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

f. Rayakan

Guru memberikan *reward* (penghargaan) berupa tepuk tangan, pujian, dan hadiah.

5) Kelebihan dan Kekurangan Model *Quantum Teaching*.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari *Quantum Teaching* menurut Shoimin, A. (2014: 145-147) secara singkat dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

a. Kelebihan :

- Dapat membimbing siswa ke arah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- Dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru sehingga hal yang penting dapat diamati secara teliti.
- Tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- Proses pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan.
- Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan, antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
- Guru terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya.
- Pembelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

b. Kekurangan :

- Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.
- Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.

- Perayaan dapat mengganggu kelas lain.
- Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.
- Tanpa keterampilan guru secara khusus proses pembelajaran tidak akan efektif
- Diperlukan ketelitian dan kesabaran sehingga hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk mengantisipasi kekurangan dari model *Quantum Teaching* yang telah disebutkan di atas antara lain yaitu: guru harus benar-benar menguasai apa yang akan diterapkannya dengan persiapan yang matang agar mendapatkan hasil yang memuaskan; media yang digunakan menggunakan peralatan yang mudah didapat seperti kertas hvs, kertas karton, sampul plastik, solasi, gunting, lem, cutter, penggaris, pensil, pulpen, penghapus, dan biaya dapat dijangkau oleh peneliti; peneliti bekerjasama dengan guru dan observer lain agar waktu untuk persiapan dapat dilakukan lebih cepat karena kolaborasi dari 4 orang; guru harus memiliki keterampilan dengan mempelajari apa yang harus dilakukan menggunakan model *Quantum Teaching*; untuk memperoleh hasil yang memuaskan, guru harus memiliki sikap ketelitian dan kesabaran dalam mengajar yang ada dalam pribadi guru.

6. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar (SD) menurut Heruman (2016: 1) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Sedangkan Piaget (Heruman, 2007: 1) mengatakan bahwa anak usia SD berada pada fase operasional

konkret. Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berfikir secara logis meningkat. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa mudah mengerti. Dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi membaca dan menulis aksara Jawa, setiap konsep yang abstrak harus dipahami siswa dan segera diberi penguatan agar bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk itu, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa, model *Quantum Teaching* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa, karena dapat membuat siswa aktif berinteraksi dan bertukar informasi dengan teman-teman sebayanya. Selain itu pembelajaran harus dikemas dengan adanya penghargaan sebagai penguatan, dan juga peneliti akan menggunakan media konkret berupa Kartu Aksara Bergambar yang akan mempermudah siswa untuk memahami materi membaca dan menulis aksara Jawa.

7. Media Kartu Aksara Bergambar

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif. Media juga dapat dijadikan sebagai perantara guru dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan adanya media maka akan terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar, sehingga mencapai hasil yang optimal. Berbicara mengenai media, tentu memiliki cakupan yang luas, oleh karena itu masalah media akan dibatasi ke arah yang relevan dengan pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Istilah media menurut Arsyad, A. (2007: 3) berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan media menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, A. 2007: 3) cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal. Lain halnya dengan Hamalik, O. (1986: 23) yang mengatakan bahwa, media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Penulis dapat menyimpulkan dari pendapat di atas, bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Peralatan media diproses dan disusun kembali dengan visual dan verbal atau kata-kata supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik, oleh sebab itu sebaiknya dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran.

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan perilaku serta keterampilan dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner (Arsyad, A., 2007: 7) menjelaskan bahwa, “ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).” Dalam penelitian ini, tingkatan modus belajar yang digunakan adalah pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), karena guru menyiapkan media berupa Kartu Aksara Bergambar.

Media pembelajaran juga memanfaatkan kegunaan gambar-gambar, kata-kata, dan suara-suara, untuk menuntut perhatian siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat juga dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami ide-ide dan memperoleh informasi yang terlalu kompleks,

yang tidak dapat dijelaskan secara verbal saja, dan membantu mengatasi keterbatasan waktu, ukuran, dan ruang.

Penjelasan di atas memberikan penguatan bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru hendaknya memberikan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Dengan demikian siswa diharapkan dapat menerima pesan atau materi pelajaran yang disampaikan guru, dan dapat memahaminya dengan baik.

c. **Pengertian Kartu Aksara Bergambar**

Istilah “kartu” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan "aksara" secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta yaitu akar kata "a-" 'tidak' dan "kshara" 'termusnahkan'. Jadi, aksara adalah sesuatu yang tidak termusnahkan/kekal/langgeng. Dikatakan sebagai sesuatu yang kekal, karena peranan aksara dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan mengabadikan suatu peristiwa komunikasi dalam bentuk tulis. Melalui aksara yang ditatah di atas batu, daun lontar, dan lempeng tembaga, kesuraman dan kejayaan masa lalu dapat dijamah kembali dengan bukti-bukti literal.

Arsyad, A. (2007: 113) mengemukakan bahwa, “tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.” Gambar merupakan

media yang paling umum dipakai. Gambar mempunyai banyak kelebihan antara lain :

- 1) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa siswa dapat melihat objek atau peristiwa tertentu.
- 2) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- 3) Harga relatif murah, gampang didapat dan bersifat konkret sehingga berbagai macam persepsi tentang sesuatu dapat dilihat di dalam gambar.

Selain memiliki beberapa kelebihan seperti yang telah dipaparkan di atas, gambar juga memiliki beberapa kelemahan antara lain :

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif buat gerakan pembelajaran.
- 3) Ukuran teramat terbatas untuk grup besar.

Adapun kelebihan dalam kartu aksara bergambar yaitu :

- 1) Mudah dibawa ke mana-mana.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
- 4) Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, media Kartu Aksara Bergambar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyalurkan pesan, dan mempertegas dalam proses pembelajaran aksara Jawa. Media Kartu Aksara Bergambar adalah media berbentuk kartu persegi panjang, yang terdapat gambar yang menjelaskan maksud dari tulisan dengan menggunakan aksara Jawa. Dengan menggunakan media Kartu Aksara Bergambar, diharapkan siswa dapat terangsang baik minat, perhatian pikiran, dan perasaan siswa dalam belajar aksara Jawa dengan pembelajaran yang menyenangkan.

8. Langkah-langkah Menggunakan Media Kartu Aksara Bergambar

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Kartu Aksara Bergambar dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok ada yang terdiri dari 4 atau 5 anak.
- 2) Guru memberikan media kartu aksara bergambar kepada siswa, pertemuan pertama masih berupa kata, pertemuan kedua berupa frasa, pertemuan ketiga berupa kalimat sederhana yang dipenggal menjadi beberapa kata dalam media kartu aksara bergambar, pertemuan keempat berupa kalimat aksara jawa utuh.
- 3) Setelah guru membagikan media kartu aksara bergambar, siswa diminta menuliskan bacaan aksara Jawa dalam huruf latin menggunakan pulpen

atau spidol hitam, dan disetiap kartu terdapat gambar yang menggambarkan kata dan kalimat untuk soal dalam aksara jawa.

- 4) Setelah menuliskan media kartu aksara sesuai soal dengan huruf latin, lalu menyusun kata pada media kartu aksara bergambar menjadi suatu kalimat yang padu (khusus untuk pertemuan ketiga). Kemudian, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas, dan siswa lain mengamati dan menanggapi jawabannya.
- 5) Guru bersama siswa mengamati dan menanggapi jawaban siswa, jika benar maka diberikan reward (penghargaan).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Cahyadi, F. dan Pujiyati (2013) dalam *IKIP PGRI SEMARANG* dengan judul “*Model Quantum Teaching Menggunakan Media Gambar Seri Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri Kuripan Wonosobo*”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa, *Quantum Teaching* dapat diterapkan pada pelajaran mendengarkan Cerita Pendek Anak karena dalam *Quantum Teaching* guru dituntut untuk memanfaatkan segala interaksi yang ada didalam moment belajar, mulai dari penataan ruangan, pengemasan materi secara menarik, penggunaan media yang sesuai, penggunaan musik sebagai latar, dan merayakan keberhasilan siswa. Dengan demikian akan tercipta sebuah pembelajaran yang mengesankan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Kemudian hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh positif dari pemberian model pembelajaran *Quantum Teaching* menggunakan media gambar seri terhadap hasil belajar

bahasa Indonesia siswa, yang terlihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Penelitian ini relevan karena dengan menggunakan model *Quantum Teaching* maka dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar akan meningkat.

2. Penelitian Wigati, F. A. (2016) dalam *Jurnal Pendidikan Unsika* dengan judul “*The Effect Of The Implementation Of Quantum Teaching Strategy In Teaching Writing A Descriptive Text*”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, pengajaran menggunakan *Quantum Teaching Strategy (QTS)* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa daripada dengan menggunakan *Conventional Teaching Strategy (CTS)*. Kerangka rancangan belajar yang digunakan yaitu pertama, prosedur strategi belajar *Quantum* dalam mengajar menulis, mendaftarkan siswa untuk memiliki keinginan dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang yang diketahui oleh siswa terkait dengan teks deskriptif termasuk struktur generik dan fitur linguistiknya. Kedua, siswa terlibat dalam pengalaman dengan menganalisis beberapa teks deskriptif dan mencari informasi tambahan tentang teks deskriptif. Ketiga, mereka menyusun teks deskriptif secara individual dengan guru mengawasi proses ini. Keempat, memberi siswa kegiatan untuk menunjukkan tulisan dan menyampaikan kemampuan dengan menyajikan teks dan menjawab pertanyaan dari guru dan teman. Kelima, guru memberi apresiasi pada karya siswa. Penelitian ini relevan karena menggunakan kerangka rancangan belajar TANDUR dalam model *Quantum Teaching*.

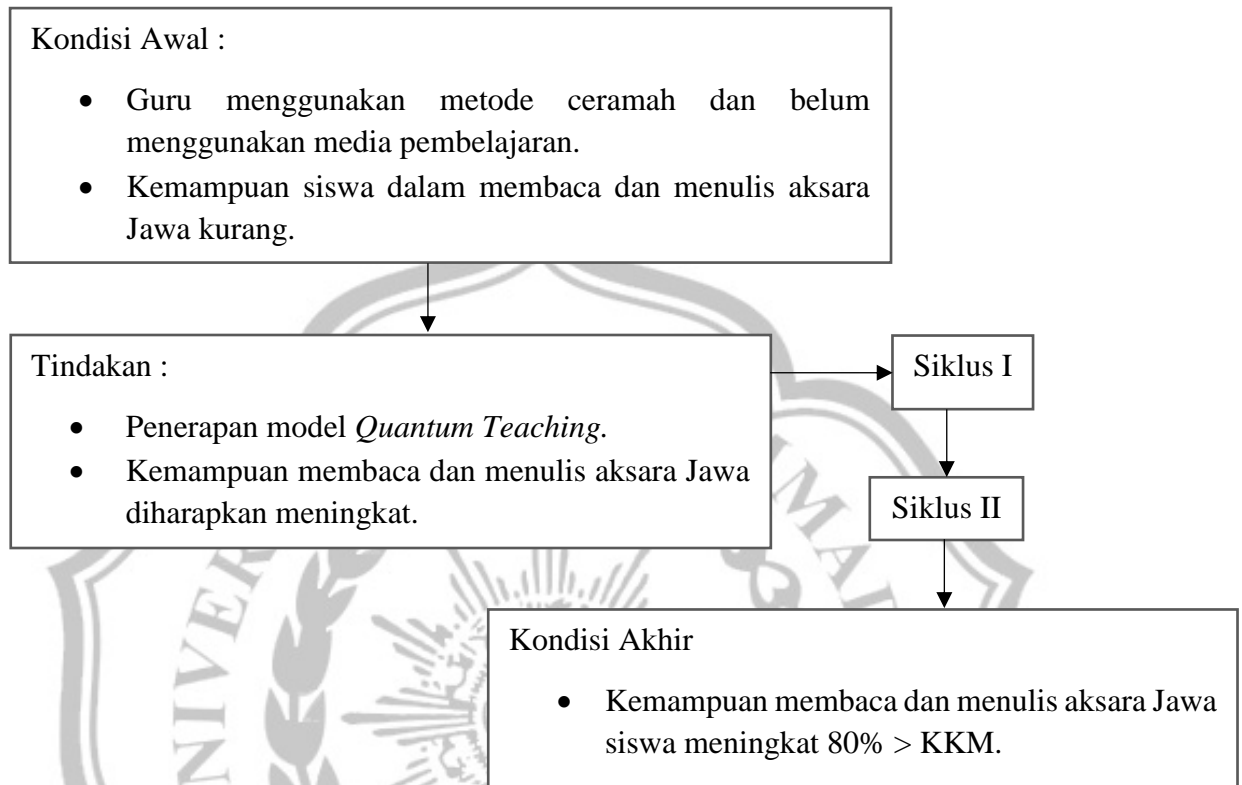
3. Penelitian Rumapea, G., Syahputra, E., dan Surya, E. (2017) dalam *International Journal of Novel Research in Education and Learning* dengan judul “*Application of Quantum Teaching Learning Model to Improve Student Learning Outcomes*”. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa, pengajaran *Quantum* adalah mengubah jenis interaksi ke dalam cahaya yang terjadi pada aktivitas pembelajaran. Materi pelajaran dalam pengajaran *Quantum* dikaitkan dengan pengalaman umum siswa sehingga pembelajaran tidak abstrak lagi, itu adalah penyebab *Quantum Teaching* menjadi model pembelajaran yang efektif dan efisien. Jenis penelitian dalam penelitian tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk berbagi informasi bagaimana tindakan besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi aljabar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Penelitian ini relevan karena dengan menggunakan model *Quantum Teaching* dapat mengaitkan pengalaman umum siswa sehingga pembelajaran tidak abstrak dan hal tersebut menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Selain itu penelitian tersebut juga menggunakan jenis penelitian PTK sehingga relevan dengan penelitian peneliti.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Jawa pada kelas IV SD Negeri Banjarsari Kidul, khususnya pada materi membaca dan menulis aksara Jawa sampai saat ini masih menggunakan metode yang konvensional. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hal itu menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya materi membaca dan menulis aksara Jawa. Dari rendahnya motivasi tersebut menyebabkan siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga sebagian besar siswa tidak dapat menguasai pelajaran yang diajarkan dengan maksimal khususnya dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

Model *Quantum Teaching* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Model *Quantum Teaching* dipilih karena model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara aktif tanpa membuat siswa merasa terbebani, mereka dapat dengan bebas belajar sesuai kemampuan dan gaya belajar mereka. Pola belajar seperti ini sangat menyenangkan bagi siswa. Selain itu juga akan menuntut siswa untuk aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa di kelas IV SD Negeri Banjarsari Kidul, Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas.

Secara global uraian di atas dapat tergambar dalam bagan kerangka pikir yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dan Media Kartu Aksara Bergambar, dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa di kelas IV SD Negeri Banjarsari Kidul.
2. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dan Media Kartu Aksara Bergambar, dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa di kelas IV SD Negeri Banjarsari Kidul.