

## Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model *Quantum Learning* Berbantu Permainan Kartu Huruf Aksara Pada Siswa Sekolah Dasar

Putut Wahyu Saputro  Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun

 [pututwahyusaputro@gmail.com](mailto:pututwahyusaputro@gmail.com)

---

**Abstract :** *This study was motivated by students' lack of understanding of reading skills in Javanese script. This is because the learning model used is less varied and does not employ games in learning. The goals of this study were to 1) improve reading skills in Javanese script and 2) increase the activities of teachers and students using the Quantum Learning model and letter card games for elementary school students. Classroom Action Research (CAR) consists of two cycles. Each cycle's procedure includes the following steps: planning, implementing, observing, and reflecting. The participants in this study were 19 students from SDN Widorokandang's class V. In this study, data was gathered through tests, observations, and documentation. The quantitative and qualitative data were used in the data analysis technique. The findings of this study have the potential to improve students' abilities to read Javanese script as well as the activities of students and teachers in elementary school. This is evidenced by an increase in the percentage of classical completeness. In the second cycle, the 58 percent in the first cycle increased to 95 percent. Furthermore, the activities of both teachers and students in the learning process have increased. In the first cycle, teacher activity increased by 81 percent to 100 percent in the second cycle, while student activity increased by 60 percent to 100 percent in the first cycle.*

**Keywords :** *Reading Skills, Javanese Script, Quantum Learning, Letter Card Game*

---

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa mengenai keterampilan membaca aksara Jawa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menggunakan permainan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa; 2) meningkatkan aktivitas guru dan siswa melalui model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara pada siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Prosedur dalam setiap siklus terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Widorokandang sejumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa dan aktivitas siswa dan guru pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yang mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 58% meningkat menjadi 95% pada siklus II. Selain itu aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I untuk aktivitas guru sebesar 81% meningkat menjadi 100% pada siklus II, sedangkan pada siklus I untuk aktivitas siswa sebesar 60% meningkat menjadi 100% pada siklus II.

**Kata Kunci :** Keterampilan Membaca, Aksara Jawa, *Quantum Learning*, Permainan Kartu Huruf Aksara

---



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Bentuk kebudayaan dari Pulau Jawa salah satunya adalah Bahasa Jawa. Dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, Bahasa Jawa digunakan sebagai mata pelajaran wajib menurut kurikulum muatan local supaya siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan tepat baik itu secara tertulis atau lisan serta memberikan wawasan tentang budaya yang dimilikinya. Pernyataan tersebut sesuai dengan peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 yang memuat mata pelajaran Bahasa Jawa ditetapkan sebagai muatan local wajib di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MAN. Menurut Ardiyani (2013), mata pelajaran muatan lokal bermanfaat karena membekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memahami kondisi dan kebutuhan masyarakat sekitar berdasarkan aturan yang telah ditetapkan di daerah tersebut.

Praheto et al. (2017), menyebutkan empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu : berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca. Literasi adalah kegiatan spiritual untuk memahami dengan menulis apa yang orang lain jelaskan. Adapun materi utama dalam komponen membaca adalah keterampilan membaca aksara Jawa. Rumidjan et al. (2017), menambahkan bahwa keterampilan membaca tulisan Jawa sambil belajar Bahasa Jawa di sekolah bentuk dasar upaya pelestarian budaya khususnya budaya Jawa. Dalam kehidupan sehari-hari, aksara Jawa disebut juga dengan aksara nglegena, yang terdiri dari 20 karakter huruf utuh belum mendapat *sandangan* dan belum diberi *pasangan* yaitu : *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, dan nga*. Peneliti akan mengungkapkan masalah di sekolah yang berkaitan dengan keterampilan membaca aksarayawa. Penelitian ini dilakukan di SDN Widorokandang yang berada di Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan. Peneliti akan memilih siswa kelas V sebagai subyek penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan terkait pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan, dapat diperoleh bahwa siswa kelas V belum bisa membaca aksara Jawa dengan tepat. Hal tersebut juga dilihat berdasarkan nilai awal yang diperoleh dalam keterampilan membaca aksara Jawa yaitu masih rendah. Nilai rata-rata dalam satu kelas yaitu 65,5 nilai tersebut belum mendekati nilai KKM yang diharapkan yakni sebesar 75 dimana nilai dari KKM itu sendiri adalah 75. Dari 19 siswa yang ada, hanya 5 anak yang nilainya diatas KKM atau sebesar 26% sisanya 14 anak nilainya dibawah KKM atau sebesar 74%. Kurangnya pemahaman dan bacaan menjadi faktor pemicu gagalnya mencapai KKM dalam memahami aksara Jawa. Disamping itu juga dapat dilihat saat siswa diberikan tugas dengan harapan bisa membaca aksara Jawa. Ternyata siswa membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan waktu pembelajaran dikelas yang dialokasikan 2 jam pelajaran dalam minggu, sehingga alokasi waktu tersebut tidak efisien.

Ketidakkampuan siswa ketika membaca kalimat beraksara juga terlihat pada soal latihan yang menunjukkan rendahnya tingkat keefektifan pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum paham tentang bentuk-bentuk aksara Jawa dan pasangannya yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal. Tidak hanya itu, melalui pengamatan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasanya pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa menunjukkan sedikit minat dalam mempelajari Bahasa Jawa. Karena guru sering menggunakan gaya ceramah untuk mendekati pertanyaan, siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, maka dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menghadirkan pembelajaran yang dianggap baru dan menarik perhatian siswa. Kegiatan tersebut menimbulkan dampak pada kemampuan siswa. Ditambah pembelajaran Bahasa Jawa hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa yang disediakan oleh pemerintah.

Model pembelajaran akan membantu meningkatkan keterampilan membaca dan memacu aktivitas siswa dalam pembelajaran jika dalam pemilihannya tepat sesuai

sasaran. Guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang digunakan, sehingga guru berharap siswa aktif ketika belajar untuk memperoleh informasi dan mengeksplorasi diri atau kelompok selama kegiatan belajar di kelas. Disisi lain, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing untuk membantu siswa berprestasi lebih baik di kelasnya. Siswa diharapkan mau dan mampu menyampaikan pendapatnya berdasarkan yang telah dipelajarinya, serta dapat berinteraksi secara positif antara siswa dan antara siswa dengan guru ketika muncul kesulitan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih menggunakan model *Quantum Learning* yang merupakan model pembelajaran yang cukup menarik dan dapat diterapkan di dalam kelas. Menurut Astuti (2017), *Quantum Learning* adalah sebuah usaha dalam proses belajar yang memfokuskan pemahaman daya ingat siswa, serta membuat pembelajaran lebih bermakna, efektif dan menyenangkan, sehingga tidak menciptakan suasana kelas yang monoton. Model *Quantum Learning* memiliki keunggulan seperti yang dijelaskan oleh Menurut Sugiati & Zainuddin (2019), model ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena menuntut setiap siswa untuk selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran, (3) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendemonstrasikan keterampilannya, dan (4) proses belajar siswa menjadi lebih terfokus pada mata pelajaran yang dipelajari. Materi dipelajari karena relevan dengan kehidupan siswa, memungkinkan bakat siswa berkembang, dan (5) mengubah pola pikir siswa menjadi lebih luas dan pemahaman dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan. Diharapkan melalui model *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa pada siswa, pembelajaran dikelas juga akan terlihat lebih menarik, selain itu dapat membuat proses pembelajaran menyenangkan, sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas dibandingkan siswa hanya mendengarkan guru berceramah.

Penelitian ini akan lebih menarik jika model *Quantum Learning* dikolaborasikan dengan suatu permainan. Bentuk permainan yang akan dipadukan adalah permainan kartu huruf aksara. Menurut Julia et al. (2022), permainan kartu huruf adalah permainan yang menggunakan alat berbentuk kartu segi empat yang terbuat dari karton yang masing-masing berisi huruf jawa. Menurut Putri & Anggun (2016), menjelaskan bahwa manfaat menggunakan kartu aksara jawa adalah efisien, terkesan, dan menghibur. Selain manfaat tersebut di atas, kelebihan lain dari kartu aksara jawa adalah dapat kolaborasikan dalam berbagai bentuk permainan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan karakteristik siswa yang seperti itulah sebagai seorang guru hendaknya dapat menghadirkan sebuah permainan di dalam proses pembelajaran. Dengan karakteristik siswa yang seperti itulah sebagai seorang guru hendaknya dapat menghadirkan sebuah permainan di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa melalui model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara pada siswa kelas v SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam Bahasa *Inggris* disebut dengan istilah *Classroom Action Research*. Menurut Dini Siswani & Suwarno (2016), penelitian tindakan kelas adalah desain tindakan kolaboratif dan partisipatif oleh guru dan peneliti di kelas atau dengan orang lain (kolaborasi) untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan untuk melakukan, melakukan, dan mempertimbangkan tindakan spesifik dalam siklus aktivitas. Menurut Oktavaian et al. (2016) prosedur dalam PTK terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di ruang

kelas V SDN Widorokandang beralamat di Desa Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan dengan subyek penelitian sejumlah 19 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, yang terdiri dari 2 pertemuan untuk kegiatan mengajar dengan materi sejarah, pengenalan, penulisan, dan cara membaca aksara Jawa dan pasangan dan 1 pertemuan digunakan untuk melakukan *post test*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Test digunakan untuk mengetahui keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa yang terdiri dari 10 butir soal *essay*. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi berupa perangkat pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mencari *mean* suatu kelas. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa, dengan 85% siswa mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75.

## HASIL PENELITIAN

### Nilai Awal ( Pra Tindakan )

Berdasarkan data hasil nilai awal keterampilan membaca aksara diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah yaitu 36. Kemudian rata-rata kelas hanya mencapai 67 dengan ketuntasan klasikal 26%, artinya dari 19 siswa hanya 5 siswa yang sudah tuntas KKM dan 74% atau 14 siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Secara lebih jelas data nilai awal disajikan melalui tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Nilai Awal Keterampilan Membaca Aksara Jawa**

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi	Persentase
1	36-45	40	2	80	11%
2	46-55	50	0	0	0%
3	56-65	60	4	240	21%
4	66-75	70	8	560	42%
5	76-85	80	5	400	26%
Jumlah			19	1.280	100%
Nilai rata-rata $1280/19 =$ $\frac{1280}{19} = 67$					
Ketuntasan klasikal $5/19 \times 100\% =$ 26%					
Nilai di bawah KKM (75) $14/19 \times 100\% =$ 74 %					
Nilai tertinggi 85					
Nilai terendah 36					

Berdasarkan tabel 1 di atas nilai awal keterampilan membaca aksara Jawa kelas V SDN Widorokandang siswa yang memperoleh nilai 36-45 sebanyak 2 atau 11%, siswa yang memperoleh nilai 46-55 sebanyak 0 atau 0%, siswa yang memperoleh nilai 56-65 sebanyak 4 atau 21%, siswa yang memperoleh 66-75 sebanyak 8 atau 42%, dan siswa yang mendapatkan nilai 75-85 sebanyak 5 atau 26%. Berdasarkan data hasil nilai awal siswa kelas V yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

sebanyak 14 siswa atau 74% dan siswa yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 5 siswa atau 26%.

### Siklus I

**Tabel 2. Data Nilai Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siklus I**

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi	Persentase
1	45-54	49,5	1	49,5	5%
2	55-64	59,5	3	178,5	16%
3	65-74	69,5	4	276	21%
4	75-84	79,5	10	795	53%
5	85-94	89,5	1	89,5	5%
Jumlah			19	1.388,5	100%
Nilai rata-rata $1.388,5/19 =$ $\frac{1.388,5}{19} = 73,07$					
Ketuntasan klasikal $11/19 \times 100\% = 58\%$					
Nilai di bawah KKM (75) $8/19 \times 100\% = 42\%$					
Nilai tertinggi 86					
Nilai terendah 45					

Berdasarkan tabel 2 diketahui tentang nilai keterampilan membaca aksara Jawa siswa siklus I. Dari tabel diatas setelah melaksanakan pembelajaran siklus I, siswa yang memperoleh nilai 45-54 hanya ada 1 siswa atau 5%, siswa yang memperoleh nilai 55-64 sebanya 3 atau 16%, siswa yang memperoleh nilai 65-74 sebanyak 4 siswa atau 21%, siswa yang memperoleh nilai 75-84 sebanyak 10 siswa atau 53%, dan siswa yang memperoleh nilai 95-84 hanya ada 1 siswa atau 5%. Secara keseluruhan nilai rata-rata secara klasikal siswa sebesar 73,07. Dari tabel 1 siswa yang mendapat nilai di bawah KKMvsebanyak 8 siswa atau 42% dan siswa mencapai nilai di atas KKM yaitu 11 siswa atau 58%.

### Siklus II

**Tabel 3. Data Nilai Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siklus II**

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi	Persentase
1	69-75	71,5	1	71,5	5%
2	76-82	79,5	4	318	21%
3	83-89	86,5	3	259,5	16%
4	90-96	93,5	4	374	21%
5	97-103	100,5	7	703,5	37%
Jumlah			19	1.726,5	100%
Nilai rata-rata $1.726,5/19 =$ 90,86					
Ketuntasan klasikal $18/19 \times 100\% =$ 95%					
Nilai di bawah KKM (75) $1/19 \times 100\% =$					

5%					
Nilai tertinggi 100					
Nilai terendah 69					

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai keterampilan membaca aksara Jawa, setelah melaksanakan siklus II, siswa yang mendapat nilai 69-75 hanya ada 1 atau 5%, siswa yang memperoleh nilai 76-82 sebanyak 4 atau 21%, siswa yang memperoleh nilai 83-89 sebanyak 3 siswa atau 16%, siswa yang memperoleh nilai 90-96 sebanyak 4 siswa atau 21%, dancsiswacyangcmemperoleh nilai 97-103 sebanyak 7csiswa atau 37%, sehingga siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 1 siswa atau 5% dan siswa mencapai nilai KKM yaitu 18 siswa atau 95%. Nilai keterampilan membaca aksara Jawa setelah diterapkan dengan model *Quantum Learning* berbantu kartu huruf aksara pada siklus I telah memperlihatkan adanya peningkatan.

### Aktivitas Guru

Berdasarkan data observasi aktivitas guru yang meliputi 6 pertemuan dalam 2 siklus yang dilengkapi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* yang didukung oleh kartu huruf aksara untuk meningkatkan keterampilan Literasi Jawa siswa kelas V SD Negeri Widorokandang, Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil evaluasi, kinerja guru secara keseluruhan berjalan cukup baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada analisis data observasi kinerja guru pada Tabel 1 di bawah ini

**Tabel 4. Peningkatan Skor Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus Ke-	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Siklus 1	I	16	76 %	Baik
		II	17	81 %	Baik
		III	<i>Post Test Siklus 1</i>		
2	Siklus II	I	21	100 %	Sangat baik
		II	21	100 %	Sangat Baik
		III	<i>Post Test Siklus 2</i>		

Berdasarkan Tabel 1 tentang peningkatan skor kinerja guru pada siklus I dan II terlihat adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan dalam menerapkan model pembelajaran yang mendukung *quantum learning* untuk meningkatkan keterampilan membaca kalimat beraksara Jawa. Terjadi peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan karena guru terbiasa menerapkan model pembelajaran kuantum menggunakan kartu huruf aksara, sehingga setiap tindakan atau aktivitas yang dilakukan mengikuti langkah-langkah dalam model pembelajaran yang diterapkan..

### Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada penelitian yang terdiri dari 6 pertemuan dan 2 siklus, terjadi peningkatan aktivitas siswa yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 5. Peningkatan Skor Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus ke-	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Siklus 1	I	12	60 %	Cukup
		II	12	60 %	Cukup
		III	<i>Post Test Siklus 1</i>		
2	Siklus II	I	20	100 %	Sangat baik
		II	20	100 %	Sangat Baik

		III	Post Test Siklus 2		
--	--	-----	--------------------	--	--

Berdasarkan Tabel 3 tentang kenaikan aktivitas gurudi siklus I dan II, bisa dilihat kenaikan setiap perbincangan bagian dalam operasi cermin *Quantum Learning* berbantu karcis alfabet huruf menjelang mempergiat kepandaian mempersembahkan huruf jawa. Aktivitas mahamahasiswa menempuh kenaikan depan setiap perbincangan karena mahamahasiswa langsung filisafat dan bergelora tentang hukum dan gerak laku-gerak laku cermin *Quantum Learning* berbantu karcis alfabet huruf sehingga setiap gelagat yang dilakukan satu bahasa pakai gerak laku-gerak laku cermin yang diterapkan.

## PEMBAHASAN

### 1. Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model *Quantum Learning* Berbantu Kartu Huruf Aksara

Kegiatan pembeljran untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa dilaksanakan dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantu kartu huruf aksara. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut diawali dengan guru mengucapkan salam. Proses pembelajaran dengan model *Quantum Learning* akan lebih tenang jika guru mengajak siswa untuk berdoa. Tujuan dari berdoa adalah untuk meningkatkan rasa religius dan ketaqwaan siswa dan agar selama pembelajaran diberi ketenangan serta meningkatkan pendidikan karakter untuk siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Noviyeni et al. (2015) yang mengatakan bahwa dengan berdoa dapat meningkatkan karakter, lebih tepatnya nilai agamis pada anak melalui kegiatan yang dilakukan anak setiap hari.

Kegiatan awal selanjutnya adalah guru melakukan kegiatan apersepsi. Tujuan dari apersepsi adalah mengaitkan materi atau pengetahuan yang sudah dikuasai oleh siswa kemudian dibandingkan pengetahuan lama tersebut dengan yang akan disajikan. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Nugroho & Harida (2020), yang mengemukakan bahwa dengan apersepsi dapat membantu siswa dengan mengingatkan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian membandingkan materi baru dengan apa yang sudah dipelajari sebelumnya. Apersepsi pada siklus II dilakukan guru dengan melibatkan benda konkrit. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi dengan lebih baik dikarenakan siswa mengetahui secara langsung materi yang disampaikan melalui benda konkrit tersebut. Pernyataan di atas didukung dengan pendapat A. Fitri (2020), yang menjelaskan bahwa dengan mempelajari materi melalui benda konkrit, siswa mampu memahami apa yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran menggunakan langkah-langkah model *Quantum Learning* yaitu TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan) sebagai berikut :

#### 1) Tumbuhkan

Guru menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk mengetahui apa yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Melalui penyampaian tujuan pembelajaran akan membuat siswa mengetahui apa yang akan diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan akhirnya pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Nurmal & Karniman (2019), juga mengatakan bahwa dengan memberikan tujuan pembelajaran, siswa akan dapat mengetahui apa yang akan dicapai selama kegiatan belajarnya, sehingga mereka akan antusias belajar dan pada akhirnya akan berhasil.

#### 2) Alami

Guru menyajikan materi aksara jawa melalui kartu huruf aksara kepada siswa agar menambah pengalaman belajar atau materi secara alami

oleh otak untuk menjelajahi tentang materi yang sudah didapat sebelumnya. Pernyataan di atas didukung dengan pendapat Candrarini et al. (2011) yang mengatakan bahwa melalui kartu huruf aksara, siswa secara alami dapat menambah pengalaman belajar atau materi yang dihasilkan otak untuk mengeksplorasi materi yang diperoleh sebelumnya. Pada siklus II, guru selain menyajikan materi melalui kartu huruf aksara juga menyajikan video pembelajaran. Didalam video pembelajaran tersebut berisi asal-usul aksara jawa, jumlah dan bentuk aksara jawa, sandangan dan pasangan, cara penulisan aksara jawa, dan cara membaca kalimat yang beraksara jawa. Tujuan dari pemberian video pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Disisi lain, materi ditampilkan melalui video pembelajaran yang membuat siswa senang menyimak dan menyimak materi yang disampaikan. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Hamdanillah et al. (2017) yang mengatakan bahwa video pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, materi yang ditayangkan melalui video pembelajaran, membuat siswa bersemangat untuk mendengar dan menyimak materi yang disampaikan.

### 3) Namai

Guru membentuk kelompok dan memberikan kata kunci berupa satu paket kartu huruf serta LKPD saat minat siswa sudah memuncak, sehingga membuat siswa pada masing-masing kelompok penasaran dengan kartu huruf yang sudah diberikan. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang. Alasan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang dengan maksud satu siswa memiliki nilai akademik tinggi, dua orang yang memiliki kemampuan sedang, dan satu siswa memiliki kemampuan akademik rendah. Pernyataan di atas didukung dengan pendapat Jaelani (2015), yang mengatakan bahwa suatu kelompok belajar biasanya terdiri satu memiliki tingkat pendidikan tinggi, dua memiliki tingkat pendidikan sedang dan satu memiliki tingkat pendidikan yang lebih rendah. Pada pembelajaran bahasa jawa ini supaya terjadi interaksi antar anggota kelompok maka guru selain membagikan satu paket kartu huruf aksara juga membagikan LKPD untuk segera didiskusikan. Tujuan dari pemberian LKPD didalam setiap kelompok untuk melatih bertanggung jawab dan memecahkan masalah yang dihadapi serta melatih komunikasi yang baik antar anggota kelompok dengan saling menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya. Susilo & Khabibah (2010), juga mengatakan bahwa tujuan dari pemberian LKPD di setiap kelompok adalah melatih rasa bertanggung jawab dan pemecahan masalah serta praktik komunikasi yang baik antar anggota tim dengan menjelaskan kepada anggota tim lainnya.

### 4) Demonstrasi

Guru menyediakan kesempatan perwakilan kelompok untuk dapat menunjukkan kemampuannya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi, sehingga memberi kesempatan pada salah satu siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Tujuan dari mempresentasikan hasil diskusi ini untuk menambah rasa percaya diri karena berani menyampaikan pendapat kepada teman-temannya. Hal tersebut sejalan oleh pendapat Yuri Ariyanto et al. (2021), mengatakan bahwa melalui presentasi hasil diskusi dapat kepercayaan diri mereka dikarenakan mereka berani mengungkapkan pendapatnya kepada temannya.

### 5) Ulangi

Guru menunjukkan kepada siswa cara untuk mengulang materi aksara jawa dan memastikan bahwa mereka benar-benar tahu apa yang mereka pelajari. Jika ada hasil diskusi kelompok yang belum pas, guru memberikan penguatan. Tujuan dari mengulang materi aksara jawa untuk memperdalam pemahaman materi dan siswa dapat termotivasi. Pernyataan

tersebut di dukung dengan pendapat Kosasi (2015), yang menjelaskan bahwa dengan mengulang materi akan memperdalam pemahaman topik dan dapat memotivasi siswa.

#### 6) Rayakan

Jika itu layak untuk dipelajari, itu juga layak untuk dirayakan. Perayaan dalam pembelajaran ini berupa pujian. Tujuan dari perayaan ini akan berdampak besar pada motivasi belajar siswa. Perayaan yang dilakukan dapat menambah iklim kelas yang positif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Anggraini (2019), yang menerangkan bahwa adanya perayaan akan berdampak besar pada motivasi belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa terlihat lebih termotivasi.

Sebagai upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa belajar di rumah secara mandiri salah satunya yaitu dengan cara guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah. Hal tersebut dilakukan agar siswa memiliki inisiatif dan memiliki tanggungjawab untuk belajar secara mandiri ketika di rumah. Pernyataan tersebut didukung oleh Chalimi (2017), yang menyatakan bahwa dengan memberikan pekerjaan rumah, siswa belajar secara aktif dan terdorong untuk belajar serta berani berinisiatif dan bertanggung jawab secara pribadi. Pekerjaan rumah tersebut berupa soal yang beraksara jawa kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Jawa. Jumlah soal pekerjaan rumah sebanyak 1 soal berbentuk essay.

Pembelajaran pada siklus I dan II dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantu kartu huruf aksara telah selesai dilaksanakan. Maka pada akhir siklus dilakukan test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam membaca aksara jawa. Mmenunjukkan bahwa sudah terjadi peningkatan baik itu di siklus I ataupun di siklus II. Pada siklus I dalam akhir pertemuan diadakan tes. Data penelitian menunjukkan bahwa persentase hasil keterampilan membaca aksara jawa pada siswa kelas V mengalami peningkatan dari data nilai awal ke siklus I. Persentase pada nilai awal ketuntasan klasikal sebesar 26%. Sementara itu, pada siklus I persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat sebesar 58%. Keterangan pada data nilai awal nilai rata-rata klasikal sebesar 67 dan di siklus I meningkat sebesar 73,07. Jumlah siswa pada data nilai awal yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 5 siswa dan 14 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara pada kegiatan pra siklus ke siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum seperti yang diharapkan.

Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan persentase ketuntasan klasikal menjadi 95%. Sementara itu, pada siklus I persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 58%. Jumlah siswa pada data tes siklus II yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 18 siswa dan 1 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Keterangan pada data tes siklus I diperoleh nilai rata-rata klasikal sebesar 73,07 dan di siklus II meningkat sebesar 90,86. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan di atas indicator kinerja yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa keberhasilan menggunakan model *Quantumm Learning* tergantung pada kemampuan guru untuk memahami secara konseptual dan menerapkan langkah-langkah model *Quantum Learning* kedalam kegiatan belajar mereka. Dengan demikian, model *Quantum Learning* berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Fitri (2020), yang menjelaskan bahwa model

*Quantum Learning* berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran, sehingga model pembelajaran kuantum dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Selain model *Quantum Learning*, solusi yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca yang lemah adalah dengan menggunakan kartu huruf ksara. Dalam penggunaannya kartu huruf aksara memiliki beberapa keunggulan, seperti bisa digunakan kapan saja, mudah dibawa dan disimpan, dan dapat dikolaborasi dengan model pembelajaran lainnya. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Sulistyani (2020), yang mengatakan bahwa kartu huruf aksara mempunyai beberapa kelebihan yaitu kartu huruf aksara mudah dibawa, disimpan, dan digunakan di mana saja, bahkan dalam kombinasi dengan model pembelajaran lain.

Melalui penggunaan kartu huruf aksara sangat membantu siswa saat mereka mulai menghafal dan lancar dalam membaca tulisan beraksara Jawa. Selama proses pembelajaran, guru membungkusnya dengan menarik dan kreatif, sehingga menciptakan rasa ketertarikan, kegembiraan, dan antusias. Kartu huruf aksara dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Lestari et al. (2014), yang mengatakan dengan adanya pengenalan mengenai media kartu huruf sangat membantu siswa, karena siswa mulai hafal & lancar pada membaca aksara Jawa. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengemasnya secara menarik & kreatif sehingga siswa ada rasa semangat, antusias, dan aktif kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

Oleh karena itu dengan memadukan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara harus meningkatkan kualitas siswa belajar membaca dan menulis Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa menjadi menyenangkan, membuat siswa tetap aktif dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jawa secara optimal. Dengan demikian, model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan.

## **2. Peningkatan Aktivitas Siswa Melalui Model *Quantum Learning* Berbantu Kartu Huruf Aksara**

Berdasarkan fakta yang sudah didapat bahwa penggunaan model *Quantum Learning* berbantu kartu huruf aksara berhasil meningkatkan aktivitas siswa SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan tahun ajaran 2021/2022. Pernyataan itu dapat dilihat melalui skor rata-rata pada siklus I diperoleh sebesar 12 atau 60%. Data tersebut dilihat pada lembar observasi siswa selama pembelajaran yang memperoleh nilai 1 sebanyak 12 dan nilai 0 sebanyak 8. Artinya siswa sudah melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran di kelas dengan kategori cukup. Pada siklus I kegiatan pendahuluan terlihat siswa tidak mengangkat tangan ketika diabsen, siswa belum menjawab pertanyaan dari guru. Pada kegiatan inti terlihat siswa belum memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, siswa belum memperhatikan jika ada kelompok lain maju melakukan presentasi, dan siswa belum memperhatikan guru saat menyimpulkan materi. Pada kegiatan penutup terlihat siswa belum menyanyikan tembang dolanan untuk menutup pembelajaran di kelas.

Pada siklus II sudah terjadi peningkatan aktivitas siswa yang dengan perolehan nilai rata sebesar 20 atau 100% dengan kategori sangat baik, sehingga terjadi peningkatan sebesar 40% dari siklus I. Data tersebut dilihat pada lembar observasi siswa selama pembelajaran yang memperoleh nilai 1 semua. Ini berarti bahwa siswa tampil sangat baik di semua kegiatan kelas. Rata-rata semua

komponen pada siklus I adalah 16 untuk nilai cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 20 untuk nilai baik.. Dari data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

Adanya motivasi dan bimbingan yang intensif dari guru kepada siswa yang mengalami kesulitan ternyata mampu memperbaiki aktivitas siswa yang masih kurang percaya diri maupun kurang fokus dalam pembelajaran. Ditambah dengan menggunakan permainan kartu huruf aksara di setiap siklusnya membuat siswa semakin mengerti dan memahami materi aksara jawa yang membuat pembelajaran di kelas lebih menarik. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Tisrin Maulina Dewi&Mirnawati (2020), yang mengatakan bahwa dengan adanya motivasi dan dukungan yang lebih positif dari guru bagi siswa yang mengalami kesulitan dapat meningkatkan aktivitas siswa yang bahkan kurang percaya diri atau kurang fokus secara akademis. Melalui penggunaan permainan huruf dan kartu pada setiap siklusnya, siswa dapat memahami dan membaca materi aksara jawa, sehingga pembelajaran di kelas menjadi menarik. Model *Quantum Learning* selain dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas yang sudah diberikan. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Malatuny (2016), yang menjelaskan bahwa model *Quantum Learning* memiliki kemampuan untuk meningkatkan aktivitas siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Melihat hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan kartu huruf aksara dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan.

## SIMPULAN

Melalui penggunaan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara pada pelajaran Bahasa Jawa di kelas V dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa pada siswa. Hal ini sesuai dengan nilai yang diperoleh dari siklus I sampai siklus II, dimana prosentase ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 58% atau 11 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan 8 siswa atau 42% yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada siklus II prosentase ketuntasan klasikal sebesar 95% atau 18 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan 1 siswa atau 5% yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan data tersebut telah terjadi peningkatan ketuntasan klasikal antara siklus I dan siklus II yaitu mengalami peningkatan sebesar 37%, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa pada siswa Sekolah Dasar.

Aktivitas siswa dan guru juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas dari siklus I sampai siklus II, dimana prosentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60% dengan skor rata-rata 12 dalam kategori cukup. Pada siklus II prosentase aktivitas sebesar 100% dengan skor 20 dalam kategori sangat baik. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40%. Pada aktivitas guru saat mengajar dikelas juga mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pada observer dari siklus I sampai siklus II dan terjadi peningkatan di setiap siklusnya yaitu pada siklus I pertemuan I sebesar 76% dengan skor 16. Pada pertemuan II sebesar 81% dengan skor 17 dan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 16,2. Pada siklus II prosentase aktivitas guru dipertemuan I dan II sebesar 100% dengan skor 20 dalam kategori sangat baik. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19%, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara dapat meningkatkan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Quantum Learning* berbantu permainan kartu huruf aksara dapat 1) meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara jawa, 2) meningkatkan aktivitas guru dan siswa pada siswa kelas V SDN Widorokandang Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, S. (2019). Analisis dampak pemberian reward and punishment bagi siswa sd negeri kaliwiro semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221-229.
2. Ardiyani, D. R. (2013). *Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas Iiia Sdn Petompon 02 Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/17683/1/1401409149.pdf>
3. Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media pop up book untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 261-268. doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329
4. Astuti, W. (2017). Model quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar pecahan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 124. doi.org/10.28926/briliant.v2i2.41
5. Candrarini, K. P., Sunarto, & Nugroho, J. A. (2011). Penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan strategi quantum teaching untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran marketing kelas x-6 kompetensi keahlian bisnis daring dan pemasaran smk negeri 1 karanaganyar. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), 182-184. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptn/article/download/12047/8561>
6. Chalimi, M. K. (2017). Implementasi contract untuk teknik behavior behavior contract memotivasi siswa dalam penyelesaian pekerjaan rumah ( pr ) di madrasah. *Intelektual*, 7(1), 82-89.
7. Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (penelitian tindakan kelas) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah di sd negeri kalisube, banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
8. Fitri, A. (2020). Pengaruh penggunaan media sponges dakon pada materi fpb dan kpk terhadap hasil belajar siswa kelas iv sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 171-178. doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p171-178
9. Fitri, M. (2020). Penerapan model pembelajaran quantum learning di lembaga pendidikan anak usia dini. *(JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 40-51. doi.org/10.15575/japra.v3i2.8681
10. Hamdanillah, N., Harjono, A., & Susilawati, S. (2017). Pengaruh model pembelajaran advance organizer menggunakan video pembelajaran terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas xi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 119-127. doi.org/10.29303/jpft.v3i2.358
11. Jaelani, A. (2015). Pembelajaran kooperatif, sebagai salah satu model pembelajaran di madrasah ibtidaiyya (mi). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1-16. doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189
12. Julia, Wahira, & Surani. (2022). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf di tk mardi santosa sumedang jawa barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
13. Kosasi, S. (2015). Perancangan e-learning untuk meningkatkan motivasi belajar guru dan siswa. *Jurnal Informatika*, 0362, 27213.
14. Lestari, N. T., Ngatman, & Suhartono. (2014). Penggunaan media kartu huruf dalam peningkatan kemampuan membaca aksara jawa siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 2(1), 1-7.
15. Malatuny, Y. G. (2016). Metode quantum learning untuk meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar ips siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 4(2), 87-95.
16. Noviyeni, H., Ali, M., & Halida. (2015). Peningkatan pendidikan karakter religius melalui sikap berdoa pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Katulistiwa*, 4(1), 1–10.
17. Nugroho, R. M., & Harida, R. (2020). Apersepsi pembelajaran melalui stand-up comedy untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan metode ceramah di stkip pgri ponorogo. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 111–121. doi.org/10.33830/jp.v21i2.960.2020
  18. Nurmal, M. J., & Karniman, T. S. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together ( nht ) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi himpunan 12 sigi. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika*, 7(4).
  19. Oktavaian, N., P, J. I. S., & Riyadi. (2016). Peningkatan keterampilan menyanyi tembang dolanan melalui model quantum berbasis media audio visual
  20. Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa indonesia di pgsd. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017)*, 173–177. http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224
  21. Putri, Anggun, K. (2016). Penggunaan media kartu huruf dalam peningkatan kemampuan membaca aksara jawa pada siswa kelas v sdn 2 lundong tahun ajaran 2015/2016. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 3, 20–34. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/download/8921/6483
  22. Rumidjan, Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. doi.org/10.17977/um009v26i12017p062
  23. Sugiati, I., & Zainuddin, M. (2019). Peningkatan hasil belajar materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan melalui model quantum learning tipe tandur. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(1), 25–31.
  24. Sulistyani, S. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan menulis huruf jawa melalui diskusi kelompok berbantu kartu huruf pada peserta didik kelas vi sd 1 prambatan kidul kudus. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 239–250. doi.org/10.24176/re.v10i2.4695
  25. Susilo, Y., & Khabibah, S. (2010). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together ( nht ) materi ajar perbandingan dan fungsi trigonometri pada siswa kelas x. *MATHEdunesa*, 2, 1.
  26. Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (ptk) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. doi.org/10.29040/jie.v2i01.175
  27. Tisrin Maulina Dewi, & , Mirnawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar dan metode konvensional terhadap hasil belajar kemampuan membaca siswa pada kelas ii di sds 016 muhammadiyah karimun tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Minda*, 1(2).
  28. Yuri Ariyanto, Atiqah Nurul Asri, Dwi Puspitasari, Yoppy Yunhasnawa, & Bagas Satya Dian Nugraha. (2021). Pelatihan pembuatan presentasi interaktif untuk warga dan perangkat desa karangduren, kec.pakisaji, kab. malang. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 8(1), 26–30. doi.org/10.33795/jppkm.v8i1.55