

E ISSN 2614-6061
P ISSN 2527-4295

JURNAL

EDUCATION AND DEVELOPMENT



Penerbit:
INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN
Jl. Stn. Mhd. Arif. Padangsidimpuan
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED>

Vol. 10 No. 1 Januari 2022

Editorial Team

Editor in Chief :

Rahmad Fauzi, S.Pd., M.Kom. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan



SINTA ID : **5979134** ORCID ID : **0000-0003-1876-7122** DRJI : **Sertifikat** RESEARCHID : **rid13714**



Associate Editor :

Ilham Sahdi Lubis, S.Pd., M.Si. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan



SINTA ID : **6122525** ORCID ID : **0000-0002-7379-1603**

Editorial Board :

1. Erwin Siregar, M.Pd. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan



SINTA ID : [6643578](#) ORCID ID : [0000-0002-0382-1221](#)



2. Walsyukurniat Zendrato, S.Pd., M.M. Universitas Nias Raya



SINTA ID : [6165911](#)

3. Afdhal Ilahi, S.Pd.I., M.Pd - Institut Pendidikan Tapanuli Selatan



SINTA ID : [6779485](#) - ORCHID ID : [0000-0003-3287-6587](#) - GARUDA ID : [5313699](#)

E-Certificate Turnitin : [Afdhal Ilahi](#) - Google Scholar : [Afdhal Ilahi](#) - Website Personal : [AfdhalIlahi.Com](#)

4. Dr. Nuning Nurma Dewi, M.M - SCOPUS ID : [57203716833](#) - SINTA ID : [6004870](#) - Universitas Maarif Hasyim Latif



5. Dr. Cicilia Ika Rahayu Nita, M.P - SCOPUS ID : [57213518987](#) - SINTA ID : [6004260](#) - Universitas PGRI Kanjuruhan Malang



Web Admin :

Muhammad Gunawan, S.Pd.



Artikel

POTENSI KONFLIK ANTARA PEMERINTAH PROVINSI ACEH DAN PEMERINTAH PUSAT REPUBLIK INDONESIA TERHADAP IMPLEMENTASI MEMORANDUM OF UNDERSTANDING HELSINKI DALAM PERSPEKTIF AMNESTI INTERNASIONAL

Kintan Farhayanti Dewi, Gede Sumerta, Eri Hidayat

1-7

[Download/Lihat PDF](#)

PERANCANGAN SISTEM CERDAS MENENTUKAN INVESTASI PENGEMBANGAN HOTEL MENGGUNAKAN PERBANDINGAN METODE SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RETTING TECH (SMART) DAN MULTI OBJECTIVE OPTIMIZATION ON THE BASIS OF RATIO ANALYSIS (MOORA) PADA DTIC BELAWAN

Wahyu Riensah, Rendi Syahputra

8-12

[Download/Lihat PDF](#)

PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUESTIONS BOX MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SMANPINRANG

Ratna .; Muh. Yahya, Muh. Fahreza, Elpisah .

13-18

[Download/Lihat PDF](#)

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBENTUK TESLET UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN GENERIK SAINS MAHASISWA

Mar'attus Solihah, Mohammad Agus Prayitno
195-200

[Download/Lihat PDF](#)

ANALISIS PENDAPATAN BUDIDAYA RUMPUT LAUT DI DESA KALIUDA KECAMATAN PAHUNGA LODU KABUPATEN SUMBA TIMUR

Melkisedek Habita, Elfis Umbu Katongu Retang, Elsa Christin Saragih
201-206

[Download/Lihat PDF](#)

MEMBENTUK KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN IPA

I Gusti Ngurah Santika, I Wayan Suastra, Ida Bagus Putu Arnyana
207-212

[Download/Lihat PDF](#)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING BERBANTUKAN FLASH CARD MATERI AKSARA JAWA PADA SISWA SD

Endang Sri Maruti, Efa Dwi Anggraini
213-216

[Download/Lihat PDF](#)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING BERBANTUKAN FLASH CARD MATERI AKSARA JAWA PADA SISWA SD

Oleh :

Endang Sri Maruti¹⁾, Efa Dwi Anggraini²⁾

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Jawa Timur, Indonesia

¹E-mail endang@unipma.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa Kelas V SDN 03 Ngadiboyo. Model pembelajaran *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan strategi TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Dimana dalam penelitian tersebut peneliti mendeskripsikan proses penerapan, kelebihan dan kekurangan, serta respon siswa terhadap penerapan model dan media tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian memberikan informasi bahwa penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa Kelas V SDN 03 Ngadiboyo sangat baik untuk diterapkan. Hal itu terlihat dari proses pembelajaran yang sesuai langkah-langkah TANDUR, terdapat kelebihan dan kekurangan pada saat pembelajaran berlangsung serta rekapitulasi hasil pengisian angket respon siswa menunjukkan rata-rata akhir dimana siswa menyukai pembelajaran ini mendapatkan persentase 89,5% dan yang tidak menyukai 10,5%.

Kata Kunci: Aksara Jawa, *quantum learning*, dan *flash card*.

1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya (Hertiki, 2017). Keanekaragaman suku bangsa, budaya dan bahasa menjadi kekayaan yang tidak terhingga nilainya. Terdapat 741 bahasa daerah (bahasa ibu) yang ada di Indonesia dan tersebar dari Sabang sampai Merauke (Cohn & Ravindranath, 2014). Beberapa dari daerah tersebut memiliki keaksaraan khusus yang digunakan. Di daerah Jawa sering dikenal dengan sebutan aksara Jawa.

Materi menulis dan membaca Aksara Jawa sering dianggap sulit dikuasai oleh siswa (Nurhasanah et al., 2016). Banyak siswa yang enggan mempelajarinya secara sungguh-sungguh sehingga siswa seringkali mengabaikannya. Mereka menganggap bahwa materi tersebut tidak penting dan juga tidak ada pada saat ujian nasional (Titik Haryat, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, 2017). Selain itu pembelajaran Aksara Jawa hanya memiliki porsi waktu sangat terbatas, mengingat begitu banyak kompetensi yang harus dikuasai para siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Penguasaan kompetensi Aksara Jawa memerlukan proses yang cukup panjang. Untuk memahami keterampilan membaca aksara Jawa diperlukan latihan dan bentuk pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami (Maruti, 2019). Hal tersebut merupakan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa untuk mengatasinya. Guru harus mampu menemukan cara atau inovasi pembelajaran yang

tepat untuk menumbuhkan semangat kepada siswa dalam mempelajari materi aksara Jawa (Fatmawati & Chumdari, 2018). Sebaliknya, siswa membutuhkan cara cepat dan mudah agar mampu menulis dan membaca dengan menggunakan Aksara Jawa.

Aulia (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantu media *Flash Card* lebih baik daripada menggunakan model konvensional. Lebih lanjut, melalui model pembelajaran *quantum learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa, hal itu terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 (Wibowo, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 03 Ngadiboyo dengan pendidik kelas V menunjukkan bahwa kemauan siswa dalam belajar materi Aksara Jawa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa dalam materi Aksara Jawa di SDN 03 Ngadiboyo yaitu 55, nilai tersebut masih jauh dari nilai KKM yang ada yaitu 70. Guru masih menggunakan sistem mengajar konvensional yang menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapat. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga disini guru masih banyak menggunakan metode ceramah saja (*teacher centered*) tanpa didampingi dengan media yang mendukung. Pembelajaran *teacher centered* tidak memberi ruang lebih bagi siswa untuk membangun

pengetahuan melalui proses belajar mandiri dengan bimbingan guru (Kusumawati & Maruti, 2019)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik siswa untuk belajar, sehingga disini peneliti mengemukakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan flash card dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar materi Aksara Jawa.

Model *quantum learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan sikap positif kepada peserta didik. Salah satu pedoman yang digunakan model *quantum learning* dalam strategi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas disebut TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan) (Hadianti et al., 2019). Komponen pendidikan lainnya yang tidak kalah penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Fadlillah, 2016). Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Asrul et al., 2015). Media pembelajaran bermacam-macam jenisnya, disini peneliti menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi aksara Jawa. *Flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu kata dan terdapat simbol tertentu untuk memudahkan siswa dalam mengingatnya.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan, kelebihan dan kekurangan, serta respon siswa terhadap penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan *Flash Card*. Dengan penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* ini diharapkan siswa dapat menerima pelajaran secara menyenangkan dan dapat bermakna bagi mereka, serta siswa akan mudah mengingat materi Aksara Jawa yang diberikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan yaitu pada bulan Februari-Juli 2020 di SDN 03 Ngadiboyo, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menganalisis data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari pelaku yang diamati dan dilakukan pada kondisi yang alamiah (Denzin & Lincoln, 2011). Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan bagaimana proses penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash*

card pada materi Aksara Jawa kelas V SDN 03 Ngadiboyo, mengetahui kelebihan dan kekurangan serta respon siswa dalam penerapan model dan media tersebut. Data deskripsi tersebut diperoleh melalui tanggapan dari guru dan siswa yang mengikuti proses pembelajaran serta observasi peneliti secara langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data tersebut kemudian diolah dan dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Huberman & Miles, 1994).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Proses Penerapan Model *Quantum Learning* Berbantuan *Flash Card* Pada Materi Aksara Jawa

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti tentang proses penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa Kelas V SDN 03 Ngadiboyo menghasilkan berbagai informasi. Dalam kegiatan observasi ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung bagaimana proses penerapan model dan media tersebut yang dilakukan di ruang kelas V SDN 03 Ngadiboyo dengan materi Aksara Jawa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa kelas V SDN 03 Ngadiboyo berjalan dengan lancar sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam RPP serta siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan model pembelajaran *quantum learning* tersebut dikemas dan direncanakan agar menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan sikap positif kepada siswa. Pembelajaran dilakukan dengan cara memadukan pembelajaran dan keterampilan untuk menghasilkan siswa yang aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa. Selain itu dengan berbantuan *flash card* siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh guru serta mudah untuk mengingatnya. Sehingga materi yang disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik serta hasil tes dan kemampuan siswa juga menunjukkan perubahan menjadi lebih baik dari semula.

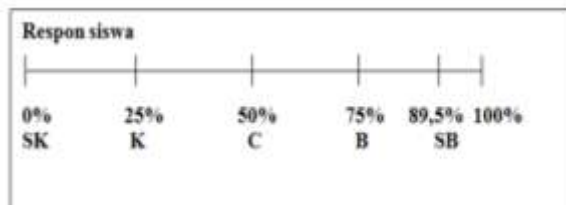
2) Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Model *Quantum Learning* Berbantuan *Flash Card* Pada Materi Aksara Jawa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa memiliki beberapa kelebihan yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi

sedangkan siswa mudah untuk menerimanya. Siswa menjadi lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan dan menerapkan strategi TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Kemampuan yang dimiliki siswa akan meningkat hal itu terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa juga memiliki kekurangan yaitu perlunya waktu lama untuk merancang pembelajaran, kemampuan yang dimiliki guru perlu ditingkatkan, adanya siswa yang kebanyakan bermain sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik, serta kurangnya percaya diri siswa dalam menyampaikan hasil diskusi.

3) Respon Siswa Dalam Penerapan Model *Quantum Learning* Berbantuan *Flash Card* Pada Materi Aksara Jawa

Berdasarkan hasil pengisian angket siswa dapat diketahui bahwa penerapan proses penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa Kelas V SDN 03 Ngadiboyo mendapatkan respon yang baik dari siswa, hal itu berarti penerapan model dan media tersebut efektif untuk diterapkan pada siswa SD. Total skor respon siswa diperoleh dari hasil penjumlahan 15 item pernyataan yang terdapat dalam angket. Siswa yang menyukai pembelajaran tersebut memperoleh persentase 89,5% sedangkan siswa yang tidak menyukai memperoleh persentase 10,5%. Hasil pengisian angket terhadap 22 responden secara kontinum mendapatkan hasil seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Kategori Hasil Pengisian Angket Siswa

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa sangat baik sehingga model dan media tersebut efektif untuk digunakan. Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak merasa bosan karena terdapat suatu permainan, media yang menarik, dan juga penyampaian yang baik. Siswa mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru, karena guru menggunakan media *flash card* Aksara Jawa yang memudahkan siswa untuk mengingat dan juga memahaminya. Terjadi umpan balik antara guru dan siswa, siswa yang kurang memahami materi mau untuk bertanya dan guru juga menjelaskan dengan baik. Selain itu hasil belajar siswa dalam materi Aksara Jawa juga menunjukkan perubahan dari yang sebelumnya memiliki rata-rata kriteria baik sekarang menjadi sangat baik. Sehingga

berdasarkan hal yang telah disebutkan diatas tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa siswa kelas V SDN 03 Ngadiboyo dapat disimpulkan bahwa penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* pada materi Aksara Jawa sangat baik untuk diterapkan di sekolah dasar, karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan. Hal itu dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru, mereka menjadi lebih aktif dan kreatif, materi yang disampaikan oleh guru juga mudah untuk diterima dan juga dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Penerapan model dan media tersebut memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihannya yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan dan menerapkan strategi TANDUR, siswa mudah menerima materi, kemampuan dan hasil belajar siswa juga meningkat, serta dapat melestarikan kebudayaan Jawa yaitu Aksara Jawa. Sedangkan kekurangannya adalah perlunya waktu lama untuk merancang pembelajaran, kemampuan yang dimiliki guru perlu ditingkatkan, adanya siswa yang bermain saat penggunaan media, serta kurangnya percaya diri siswa dalam menyampaikan hasil diskusi.

Respon siswa dalam kegiatan pembelajaran juga sangat baik. Hal itu terlihat dari pengisian angket siswa tentang respon mereka terhadap penerapan model *quantum learning* berbantuan *flash card* memperoleh hasil yang baik yaitu dengan persentase siswa yang menyukai pembelajaran tersebut 89,5% sedangkan siswa yang tidak menyukai memperoleh persentase 10,5%. Hal itu dapat disimpulkan bahwa terdapat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu terjadi umpan balik yang baik antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih aktif dalam menanyakan hal yang belum diketahui maupun menyatakan pendapat mereka. Siswa sangat senang dengan pembelajaran yang digunakan oleh guru.

5. REFERENSI

- Asrul, A., Ananda, R., & Rosnita, R. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*.
- Aulia, K. (2021). *Pengembangan Media Flashcard pada Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII MTs Guppi Samata*. Universitas Islam Negeri

- Alauddin Makassar.
- Cohn, A. C., & Ravindranath, M. (2014). Local languages in Indonesia: Language maintenance or language shift? *Linguistik Indonesia*, 32(2), 131–148.
<http://www.mlindonesia.org/images/files/Agustus2014.pdf#page=33>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. sage.
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada Media.
- Fatmawati, D. A., & Chumdari, J. D. (2018). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA NGLEGENA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktika Dwija Indria*, 6(7).
- Hadiani, F., Hartati, Y. S., & Sukawati, S. (2019). PENERAPAN METODE QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(5), 849–856.
- Hertiki, H. (2017). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(budaya literasi dalam pembelajaran bahasa), 12–16.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/20226>
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (1994). *Data management and analysis methods*.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Nurhasanah, N., Wurianto, A. B., & Arifin, B. (2016). Pengembangan media kijank (komik indonesia, jawa, dan aksara jawa) pembelajaran bahasa jawa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 267–273.
- Sri Maruti, E. (2019). Implementation of the Student Facilitator and Explaining Model in Learning Skills of Reading Skills in SD. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 3(1), 48–55.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i1.84>
- Titik Haryat, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, S. W. (2017). PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN (SNHP)-VII LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS PGRI SEMARANG SEMARANG, 26 OKTOBER 2017*.
- Wibowo, B. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Quantum Teaching. *BASIC EDUCATION*, 7(17), 1–673.