

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Teori Belajar**

##### **1. Teori Belajar Kognitivisme**

Teori belajar kognitivisme adalah suatu teori belajar kognitif yang lebih memperhatikan pada proses belajar dari hasil belajar.<sup>1</sup> Teori belajar kognitivisme menekankan belajar sebagai pegangan yang terjadi dalam pikiran manusia. Pada hakekatnya, belajar merupakan suatu persiapan usaha termasuk aktivitas mental yang terjadi pada individu sebagai hasil dari proses interaksi yang dinamis dengan lingkungannya sehingga memperoleh bentuk perubahan berupa informasi, pemahaman, perilaku, kemampuan dan keadaan. nilai-nilai pikiran yang relatif dan berbekas.<sup>2</sup>

Dalam pembelajaran, kognitivisme mengakui pentingnya variabel individu dalam belajar tanpa meremehkan variabel luar atau lingkungan. Bagi kognitivisme sendiri, belajar adalah interaksi antara individu dengan lingkungan, dan ini harus terjadi tanpa henti sepanjang hidupnya. Kognisi bisa menjadi perabot di pikiran kita yang merupakan "pusat" yang menggerakkan kegiatan kita yang berbeda: mengenali lingkungan, melihat masalah yang berbeda, menganalisis masalah yang berbeda, mencari informasi baru, menarik kesimpulan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas metode *Quantum Learning* dapat masuk pada teori dari pandangan teori kognitivisme mengenai belajar diantaranya:<sup>3</sup>

- 1) Belajar tidak hanya melibatkan rangsangan dan respon, tetapi juga melibatkan proses pikiran yang sangat kompleks.

---

<sup>1</sup> Nurhadi, "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 93.

<sup>2</sup> Asih Riyanti, *Teori Belajar Bahasa* (magelang: tidar media, 2020), 7.

<sup>3</sup> Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Kognitivisme Dan Penerapan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021), 123.

2) Ilmu pengetahuan yang dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Aktivitas ini dapat berbentuk mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, melihat lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, prior knowledge sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi ilmu pengetahuan yang baru.

## **B. Metode *Quantum Learning***

### **1. Pengertian Metode**

Metode secara harfiah berarti cara. Dalam perkembangannya, metode atau metodis berasal dari bahasa Yunani. Metha berarti melalui dan hodos berarti cara atau jalan. Jadi, metode dapat diartikan sebagai suatu jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Metode pembelajaran merupakan metode yang digunakan oleh guru dalam membangun hubungan dengan siswa selama pembelajaran berlangsung.<sup>4</sup> Surachmad berpendapat bahwa “metode pengajaran ialah cara-cara pelaksanaan dari pada siswa di sekolah”.<sup>5</sup> Pasaribu dan Simanjuntak mengatakan bahwa “metode bisa menjadi cara yang teratur yang digunakan untuk mencapai tujuan”.<sup>6</sup> Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah rangkaian kegiatan proses yang harus dilakukan untuk meningkatkan kebermanfaatan semua faktor dan sumber yang menentukan keberhasilan proses manajemen, terutama dengan memperhatikan fungsi dan dinamika manajemen. organisasi atau birokrasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dapat juga diartikan sebagai pengetahuan tentang jalan yang dilalui oleh guru kepada siswa agar tujuan belajar dan mengajar dapat tercapai.

---

<sup>4</sup> Drs. afrizal zein, *Teori Dasar Pembelajaran* (batam: yayasan cendekia mulia mandiri, 2023), 3.

<sup>5</sup> Dr. pupu saeful rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: scopindo media pustaka, 2019), 9.

<sup>6</sup> Menny Simanjuntak, “Implementasi Model Quantum Teaching Dan Metode Snowball Throwing Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa,” *intelektiva : jurnal ekonomi, sosial dan humaniora* 2, no. 7 (2021): 18.

## B. Metode Quantum Learning

### a. Pengertian Metode *Quantum Learning*

Silberman mengatakan bahwa “*Quantum Learning* dapat diartikan sebagai interaksi yang dapat merubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi”. Materi itu seperti tubuh kita. Sebagai siswa, tujuan siswa ialah meraih cahaya sebanyak-banyaknya: interaksi, koneksi, inspirasi untuk mendapatkan energi cahaya.

*Quantum Learning* merupakan kiat, strategi, petunjuk dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum learning* adalah metode pembelajaran yang mampu membuat siswa secara langsung mengalami masalah, menemukan jawaban dari permasalahannya serta beraktifitas berdasarkan pada kompetensi yang akan dicapai.<sup>7</sup>

*Quantum Learning* adalah metode pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.<sup>8</sup> Menurut DePorter & Hernacki pembelajaran dengan menggunakan *Quantum Learning* akan memberikan manfaat yaitu: 1) sikap positif, 2) peningkatan motivasi, 3) keterampilan sepanjang hayat, 4) kepercayaan diri dan 5) keberhasilan atau peningkatan hasil belajar.<sup>9</sup>

*Quantum learning* yaitu metode belajar yang menumbuhkan suasana belajar menjadi menyenangkan dan menghilangkan hambatan yang dapat mengganggu proses belajar secara alamiah. Metode *Quantum Learning* adalah suatu metode

---

<sup>7</sup> De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2008), 5.

<sup>8</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan* (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2015).

<sup>9</sup> Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2011), 16.

yang memberikan suasana belajar yang hidup dengan segala nuansanya yang mencakup segala tautan, interaksi dan perbedaan yang membuat proses belajar menjadi maksimal. *Quantum learning* adalah sebuah metode belajar yang berfokus pada interaksi komunikatif antara siswa dan guru dengan menambahkan berbagai komponen pendukung lainnya seperti teknik pembelajaran, media dan kurikulum.<sup>10</sup>

**b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Quantum Learning***

Menurut De Porter dan Hernacki kerangka rancangan belajar *Quantum Learning* yang dikenal sebagai TANDUR.<sup>11</sup> meliputi:

1) Tumbuhkan

Menumbuhkan minat siswa dengan memuaskan, “Apa manfaatnya bagiku (Ambak), dan memanfaatkan kekayaan pengalaman siswa. Penerapan Ambak dapat dilakukan melalui apersepsi yang cukup sehingga dari awal kegiatan siswa sudah termotivasi untuk mempelajari

2) Alami

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan atau pembuktian. Mengulangi dan menghadirkan pengalaman belajar yang dapat dipahami oleh setiap siswa secara alami. Elemen ini memberi siswa pengalaman, dan memanfaatkan keinginan alami otak untuk mengeksplorasi pengalaman memungkinkan guru mengajar untuk memanfaatkan pengetahuan dan keingintahuan mereka

---

<sup>10</sup> Evi Lestari, “Penerapan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar IPS Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Ngadiwarno Sukorejo Kendal,” *jurnal provesi keguruan* 7, no. 1 (2021): 20.

<sup>11</sup> Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2013).

3) Namai

Berikan kata kunci atau konsep lain, rumus, strategi atau metode. Penamaan juga bermanfaat dalam memberikan identitas, penguatan, maupun pendefinisian. Penamaan dibangun atas dasar pengetahuan dan keingintahuan siswa

4) Demonstrasikan

Metode penyajian pelajaran dengan mendemonstrasikan atau memperagakan kepada siswa suatu proses, situasi atau objek tertentu yang sedang dipelajari, baik dilakukan langsung oleh guru atau orang lain yang lebih ahli dalam topik yang sedang dibahas

5) Ulangi

Memberikan kesempatan untuk mengulang pelajaran yang telah diajari. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mengulang pelajaran ialah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajarkan pengetahuan baru yang diperolehnya kepada orang lain

6) Rayakan

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, perolehan keterampilan dan pengetahuan. Perayaan dapat memberikan rasa penyelesaian dengan menghormati usaha, ketekunan, dan kesuksesan yang telah dicapai siswa

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Quantum Learning* adalah penerapan dari aspek-aspek yang ada dalam *Quantum Learning*. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Quantum Learning* yang berpedoman pada karakteristik, prinsip *Quantum Learning*, kemudian dilakukan proses pembelajaran dengan langkah-langkah.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Yusrin, "Efektivitas Penggunaan Metode Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Inpres Mallengkeri I Kota Makassar Sulawesi Selatan" (*Skripsi*- Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019).

- a. Ciptakan suasana yang menggairahkan, Perhatikan emosi siswa, Ciptakan jembatan rasa, Rayakan pada setiap keberhasilan. Tetapkan dasar yang kuat dan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Ciptakan lingkungan yang kondusif, perhatikan lingkungan sekitar dan gunakan media pembelajaran serta perhatikan penataan bangku di dalam kelas, perhatikan unsur organik lainnya.
- c. Komunikasi materi pembelajaran secara komunikatif, menciptakan kesan, dan fokus, inklusif, spesifik, komunikasi.

Landasan utama dalam pembelajaran *Quantum* adalah membawa dunia peserta didik ke dunia pendidik dan mengantarkan dunia peserta didik ke dunia pendidik sehingga mengandung arti pentingnya seorang pendidik memasuki dunia atau kehidupan peserta didik sebagai langkah awal dalam pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip yang digunakan dalam *Quantum Learning* adalah sebagai berikut :<sup>13</sup>

1) Segalanya berbicara

Hal ini berimplikasi baik pada lingkungan kelas atau sekolah, hingga bahasa tubuh guru, mulai dari LKS yang dibagikan kepada siswa hingga RPP, semuanya mencerminkan pembelajaran. Guru merancang pembelajaran sedemikian rupa sehingga membawa pesan-pesan pembelajaran kepada siswa.

2) Segalanya bertujuan

Segala sesuatu yang terjadi dalam proses pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terkendali sehingga bermakna bagi siswa. Sumber daya dan fasilitas yang terlibat dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

---

<sup>13</sup> Rona Taula Sari, "Penggunaan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar," *prosiding seminar nasional lingkungan lahan basah* 3, no. 2 (2018): 618.

3) Pengalaman sebelum pemberian nama

Artinya sebelum siswa belajar menamai, (mendefinisikan, mengkonseptualisasikan, membedakan, mengkategorikan) mereka harus sudah memiliki pengalaman informasi terkait dengan upaya penamaannya. Pembelajaran yang baik ialah jika siswa telah mendapatkan informasi terlebih dahulu apa yang akan dipelajari sebelum mendapatkan nama dari apa yang dipelajarinya. Hal ini diilhami bahwa otak akan berkembang pesat dengan adanya rangsangan yang kompleks akan semakin membangkitkan rasa ingin tahu.

4) Mengakui setiap usaha

Segala upaya pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa harus mendapat pengakuan dari guru dan siswa lainnya. Pengakuan ini penting agar siswa bisa berani dalam melangkah ke pelajaran selanjutnya. Selain itu, proses belajar siswa harus dihargai dan diakui atas segala usaha meskipun salah, karena belajar diartikan sebagai usaha yang berisiko.

5) Merayakan keberhasilan

Segala sesuatu yang telah dipelajari oleh siswa tentunya patut untuk dirayakan keberhasilannya. Perayaan ini diharapkan dapat memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**c. Kelebihan metode *Quantum Learning***

Kelebihan dari metode *Quantum Learning* diantaranya yaitu :<sup>14</sup>

- 1) Pembelajaran *Quantum Learning* menekankan pada pengembangan akademis serta keterampilan siswa
- 2) Proses dalam pembelajaran dapat lebih nyaman dan menyenangkan

---

<sup>14</sup> Mutiah, Ajeng dan Muslihah, "Pengaruh Metode Quantum Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SDIT 99 Rancabango," *Jurnal Bale Aksara* 1, no. 2 (2020): 18.

- 3) Mampu meningkatkan kreatifitas pada diri siswa
- 4) Pembelajaran dilakukan dengan nyaman dan menyenangkan sehingga mudah diterima dan dimengerti siswa
- 5) Dapat merangsang siswa untuk aktif mengamati dan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan serta mampu melakukannya sendiri

**d. Kekurangan metode *Quantum Learning***

Adapun kekurangan dari metode *Quantum Learning* yaitu :

- 1) Terdapat keterbatasan sumber dan alat belajar yang memerlukan situasi, kondisi serta waktu yang lebih maksimal
- 2) Membutuhkan proses perancangan serta persiapan pembelajaran yang sangat matang

**2. Media Karsawa**

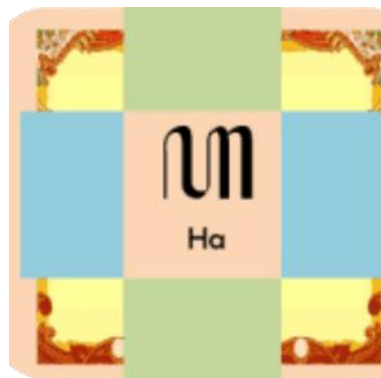
Karsawa adalah media visual berupa kartu aksara Jawa yang terdiri dari kartu ilustrasi gambar dan kartu bantuan susun (kartu legena, kartu sandhangan, dan kartu pasangan). Cara penggunaan media ini meliputi siswa mengambil kartu aksara legena dan sandhangan swara, kemudian merangkainya dengan mengutak-atik kartu tersebut hingga menjadi kata dan ungkapan. Media ini dimanfaatkan sebagai variasi, inovasi dan memudahkan siswa dalam menghafal dan menulis aksara Jawa.

Media Karsawa diharapkan mampu membangun kerjasama dan kemandirian siswa dalam pembelajaran melalui diskusi dengan teman, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan hidup. Alasan lain pemilihan media Karsawa adalah karena media ini cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Media kartu juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa, melatih kefokusannya dalam menyusun dan mengutak-atik kartu aksara Jawa menjadi sebuah kata, media kartu secara tidak langsung dapat memudahkan siswa dalam

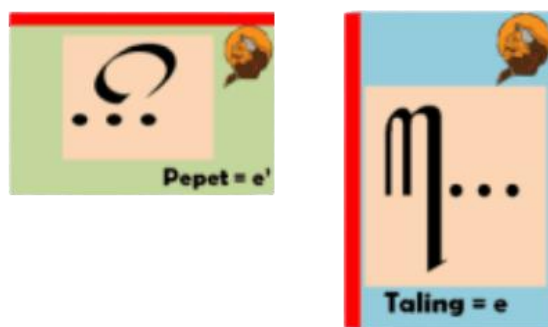


mengingat bentuk-bentuk aksara jawa.<sup>15</sup> Media Karsawa memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya :<sup>16</sup> Kelebihan : 1) mudah dibawa, 2) praktis, 3) mudah diingat, 4) menyenangkan, dan 5) menarik. Sedangkan kekurangan media karsawa antara lain: sebagian siswa menebak tulisan Jawa yang tertulis pada kartu ilustrasi hanya dengan melihat maknanya.

Media Karsawa ini diduplikasi dan dimodifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh Desti Ariani dan Heru Subrata dengan jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Karsawa (Kartu Bahasa Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar”.



**Gambar 2. 1 Kartu Aksara Legena Menurut Desti Ariani Dan Heru Subrata**



**Gambar 2. 2 Kartu Sandangan Menurut Desti Ariani Dan Heru Subrata**

<sup>15</sup> Runtut Hidayati, “Keefektifan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 112–116.

<sup>16</sup> *Ibid.*, 95.

### 3. Implementasi Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Karsawa

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan De Porter dan Hernacki<sup>17</sup> peneliti mengadaptasi langkah-langkah metode *Quantum Learning* dengan berbantu media karsawa (kartu bahasa jawa) sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Implementasi Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Karsawa**

Langkah-Langkah	Guru	Siswa
Tumbuhkan	Merancang pembelajaran sedemikian rupa dengan melakukan interaksi sederhana pada siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan memotivasi belajar siswa.	Guru dan siswa saling berinteraksi serta mendengarkan semua hal yang disampaikan guru.
Alami	Memberikan kesempatan pada siswa melakukan percobaan dengan mengulang dan menghadirkan pengalaman belajar yang dapat dipahami siswa untuk membantu perubahan ranah pembelajaran afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa.	Siswa mencerna dengan baik penjelasan guru melalui apersepsi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka sapat merasakan dan memberikan pengalaman tersendiri.
Namai	Menyediakan kata kunci, konsep, rumus atau kode untuk merangsang perkembangan otak yang akan menggerakkan rasa keingintahuan siswa.	Siswa dapat memahami kata kunci, konsep atau kode yang diberikan oleh siswa agar mempermudah dalam menghafal atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
Demonstrasi	Menyajikan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mempraktekkan suatu proses atau situasi yang sedang dipelajari oleh siswa	Siswa menyampaikan atau mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.
Ulangi	Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengulangi pelajaran yang didapat. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil belajarnya, dapat melatih siswa untuk berani melangkah ke pembelajaran selanjutnya.	Siswa dapat mengulang kembali atau menyampaikan hasil belajarnya kepada teman lainnya secara bergantian.

<sup>17</sup> Bobbi De Porter & Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (Bandung : Kaifa, 2013).

Langkah-Langkah	Guru	Siswa
Rayakan	Memberikan pengakuan atau merayakan atas perolehan ketrampilan dan pengetahuan yang telah dicapai oleh siswa. Dalam perayaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Siswa diberi apresiasi atau reward bagi siswa yang menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan yang didapatkan siswa melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri adalah suatu proses dimana seseorang berusaha mendapatkan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang berlangsung lama. Dalam kegiatan belajar atau kegiatan mengajar, guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran. siswa yang berhasil dalam belajar ialah mereka yang berhasil mencapai tujuan belajar mengajar. Untuk memahami apakah hasil belajar yang dicapai memenuhi tujuan yang diharapkan, dapat dipahami melalui evaluasi.<sup>18</sup>

Untuk mengetahui sesuai tidaknya hasil belajar yang dicapai dengan tujuan yang diinginkan dapat diketahui dari hasil evaluasi. Seperti yang dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi adalah proses penggunaan informasi untuk membuat penilaian tentang seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan siswa.<sup>19</sup> Selain itu, evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik atau tindak lanjut, bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi siswa tidak hanya diukur dari penguasaan ilmunya saja, tetapi juga dari sikap dan keterampilannya. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar siswa

<sup>18</sup> Dr. Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 5.

<sup>19</sup> Ibid.,5.

yang meliputi segala sesuatu yang dipelajari di sekolah, baik sikap, pengetahuan, ataupun keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang dipelajari siswa.

Interaksi antara guru dan siswa dilakukan secara sadar dan terencana didalam dan diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang ditentukan oleh hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa perubahan perilaku pada manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak bisa menjadi bisa.<sup>20</sup> Hasil belajar akan tampak dalam beberapa bidang, antara lain : pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, penghayatan, emosi, hubungan sosial, tubuh, moralitas atau watak, dan sikap. Mereka yang telah menyelesaikan perilaku belajar akan menemukan bahwa satu atau beberapa aspek perilaku telah berubah karena hasil belajar.

#### **b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu: internal dan eksternal. Faktor internal ialah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal antara lain:<sup>21</sup>

##### 1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah hal yang dapat mempengaruhi belajar seseorang karena kondisi fisik. Faktor ini juga dapat dibedakan menjadi dua yaitu karena kekuatan atau kebugaran fisik dan karena keberfungsian fisik.

##### 2) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah hal yang dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses belajar

---

<sup>20</sup> Muhammad Afandi, S.Pd., *Model Dan Metode Pembelajaran Disekolah Dasar* (Semarang: Sultan Agung Press, 2013), 4.

<sup>21</sup> Tri Sutrisno, *Keterampilan Dasar Mengajar* (Madura: Duta Media Publishing, 2019), 38.

disebabkan karena kondisi mental diri anak. Dalam faktor psikologis dibagi menjadi beberapa macam yaitu kecerdasan/ intelegensi, motivasi belajar, minat, sikap dan bakat.

Faktor eksteren ialah faktor dari luar individu. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1) Faktor keluarga

Tingkat pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, kurang atau cukup perhatian dan bimbingan dari orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua, hubungan orang tua dengan anak, keadaan tenang atau tidak, semua itu juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

2) Faktor sekolah

Keadaan sekolah juga mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Kualitas guru, metode pengajaran, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, kondisi fisik/peralatan di sekolah, kondisi ruangan, jumlah siswa per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan seterusnya semua itu mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

3) Faktor Masyarakat

Keadaan masyarakat juga mempengaruhi peningkatan belajar. Apabila masyarakat di sekitar terdiri dari orang-orang terpelajar, terutama anaknya yang bersekolah tinggi dan akhlak yang baik, hal ini akan mendorong anak untuk belajar dengan giat. Sebaliknya jika anak tinggal di lingkungan yang banyak terdapat anak nakal, tidak mengaktifkan dan menstimulasi hal ini akan menurunkan

semangat belajar atau bisa dikatakan kurang mendukung sehingga kurangnya siswa dalam motivasi belajar.<sup>22</sup>

## **5. Bahasa Jawa**

### **a. Pengertian Bahasa Jawa**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa ciri yaitu sistematis, mana suka, tutur, manusiawi, dan komunikatif. Bahasa disebut sebagai alat komunikasi karena fungsi bahasa adalah mempersatukan keluarga, masyarakat dan bangsa dalam segala aktivitasnya. Bahasa ialah alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan sehingga bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia.

### **b. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

---

<sup>22</sup> Bahri, Syaefudin Djmarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Indonesia, 1994).

**c. Kompetensi Dasar dan Indikator**

**Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
1.1	Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa ibu	1.1.1	Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa jawa sebagai sarana mempelajari aksara jawa (A1)
		1.1.2	Menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari (A1)
2.3	Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian jawa	2.3.1	Menunjukkan sikap rendah hati dalam kehidupan sehari-hari (A3)
3.4	Mengenal dan memahami semua bentuk aksara jawa	3.4.1	Menjelaskan asal-usul dari aksara jawa (C2)
		3.4.2	Menyebutkan macam-macam aksara jawa legena (C1)
		3.4.3	Menyusun kata dengan aksara <i>legena</i> (C3)
		3.4.4	Mengartikan aksara jawa (C2)
		3.4.5	Menjelaskan macam-macam sandhangan
4.4	Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf jawa legena	4.4.1	Menulis aksara jawa legena (P1)
		4.4.2	Menggabungkan huruf aksara jawa <i>legena</i> hingga membentuk sebuah kata (P4)
		4.4.3	Melengkapi kata dengan menggunakan sandhangan

**d. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui kegiatan pembiasaan, siswa dapat menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa jawa sebagai sarana mempelajari aksara jawa dengan benar.
2. Melalui kegiatan pembiasaan, siswa dapat menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
3. Melalui kegiatan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan sikap rendah hati yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

4. Melalui kegiatan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan asal-usul aksara jawa dengan benar.
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan macam-macam aksara jawa legena dengan tepat.
6. Melalui kegiatan mencoba, siswa dapat menulis aksara jawa legena dengan benar.
7. Melalui kegiatan bekerja sama, siswa dapat menyusun kata dengan aksara *legena* dengan benar.
8. Melalui kegiatan bekerja sama, siswa dapat mengartikan aksara jawa dengan tepat.
9. Melalui kegiatan bersama, siswa dapat menggabungkan huruf aksara jawa *legena* hingga membentuk kata dengan benar.
10. Melalui kegiatan bekerja sama, siswa dapat menjelaskan macam-macam sandhangan dengan tepat.
11. Melalui kegiatan bekerja sama, siswa dapat melengkapi kata aksara jawa dengan mengimplemetasikan sandhangan dengan benar.

**e. Materi Pembelajaran**

1. Sejarah Aksara Jawa

Ketika dilihat dari segi sejarah budaya Jawa, selain terkenal dengan bahasa dan tata kramanya, juga memiliki huruf atau aksara Jawa. Hal itu tidak terjadi dengan sendirinya, ada cerita di balik terciptanya aksara ini. Mengandung banyak makna dan falsafah, mengandung ajaran luhur dalam mengemban amanat, sikap kesatria, kesetiaan kepada atasan, menjaga kejujuran, kerendahan hati seorang atasan yang mengakui Kesalahannya, keserakahan atau keinginan seseorang yang dapat diatasi dengan kesucian.<sup>23</sup>

Aksara Jawa yang berjumlah 20 huruf tidak muncul tanpa adanya sebab. Aksara yang berjumlah 20 lahir dalam cerita

---

<sup>23</sup> Nafisatul Muflichah, "Pengembangan Media Kopi Rawa (Koper Pintar Aksara Jawa) Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas Iii Sd/ Mi" (*Skripsi*-Universitas Islam Lamongan, 2022), 17.



Ajisaka. Dikisahkan ada seorang pemuda tampan dan sakti mandraguna. Misaka tinggal di pulau Majethi dengan dua abdi atau punggawa setia, dua abdi tersebut, yaitu Dora dan Sembada. Kedua abdi sama-sama setia dan kuat. Pada saat yang sama, Sembada diperintahkan untuk tinggal di pulau Majethi dan dia menginstruksikan Dora untuk menemaninya dalam perjalanan mengembaranya. Ajisaka mempercayakan pusaka andalannya kepada Sembada. Dia berpesan agar pusaka tersebut tidak diberikan kepada siapapun kecuali Ajisaka sendiri. Singkat cerita, Ajisaka berhasil mengalahkan Dewata Cengkar dan merebut kekuasaan di Medang Kamulan. Setelah menjadi raja, ia memerintahkan Dora untuk mengambil pusakanya. Sesampainya di Pulau Majethi, Dora bertemu dengan Sembada untuk mengambil pusaka Ajisaka. Namun, Sembada teringat pesan Ajisaka ketika meninggalkan Pulau Majethi bahwa dia tidak akan memberikan pusaka tersebut kepada siapapun kecuali Ajisaka sendiri. Dora yang juga patuh terhadap perintah Ajisaka untuk mengambil pusakanya Ajisaka, Dora memaksa Sembada untuk menyerahkan pusaka tersebut. Kemudian kedua abdi yang setia itu berdebat karena mereka menjaga pendapatnya masing-masing. Dan pada akhirnya keduanya bertarung, pada awalnya keduanya menyerang dengan sangat hati-hati karena mertarung melawan temannya sendiri. Tapi pada akhirnya, benar-benar terjadi pertumpahan darah. Sampai akhirnya, kedua abdi tersebut tewas dalam pertarungan karena sama-sama sakti dan kuat. Berita kematian dua abdi, Dora dan Sembada terdengar sampai ke Ajisaka. Dia benar-benar menyesal karena kesalahannya yang menyebabkan dua abdi atau punggawanya mati dalam pertarungan.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Nugraheni Endah Kurniasari, "Penerapan Model Think Pair Share Melalui Media Puzzle Barsia

Aksara Jawa hingga sekarang masih digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Aksara Jawa terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa.

## 2. Bentuk Aksara Legena

Aksara Jawa yang memiliki 20 huruf dasar yang belum dilengkapi dengan sandhangan yaitu disebut aksara legena. Berikut merupakan aksara Jawa legena yang berjumlah 20 huruf:

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

**Gambar 2.3 Aksara Legena**

## C. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki kaitan dengan skripsi yang akan disusun oleh peneliti. Penelitian tersebut yaitu:

1. Penelitian Indah Hafizhah, Ikhwan Aldi Wardana, dan Dede Indra Setiabudi berjudul “Efektivitas Penggunaan Model *Quantum Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Pada Pelajaran Matematika”. Subyek penelitian di kelas I SD. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Dalam hal ini peningkatan belajar setiap siswa berbeda-beda. Secara umum

peningkatan yang terlihat adalah siswa lebih kritis, lebih ekspresif dan antusias ketika belajar.<sup>25</sup>

2. Penelitian dari Apri Anggara dan Rakimahwati, yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum learning* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” Hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa hasil belajar kognitif, sikap dan keterampilan siswa pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quantum Learning* lebih tinggi dengan rata-rata 84,67 dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 79,1.<sup>26</sup>
3. Penelitian dari Diah Tri Handayani, Ratna Wahyu Pusari, dan M.Yusuf Setia Wardana, yang berjudul “Penerapan Model *Quantum Learning* Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah”. Subjek penelitian kelas III SDN Jombang 02. Disimpulkan bahwa Model *Quantum Learning* berbantuan media permainan puzzle pada materi Aksara Jawa berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Jawa materi Aksara Jawa siswa kelas III SD N Jombang 02. Hal ini dibuktikan pada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran. dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 27,9% dan peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 73,7%.<sup>27</sup>
4. Penelitian dari Ajeng Mutia Rahmani, dan Neni Nadiroti Muslihah, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Subjek penelitian kelas IV SD. Disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis awal siswa pada pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* masih kurang memuaskan dengan skor rata-rata

---

<sup>25</sup> Indah Hafizhah, dkk, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Pada Pelajaran Matematika,” *jurnal SOSHUMDIK*, no. 1 (2022): 19.

<sup>26</sup> Apri Anggara, “Pengaruh Model Quantum Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021).

<sup>27</sup> Diah Tri Handayani, “Penerapan Model Quantum Learning Berbantu Media Permainan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah,” *Jurnal Sinektik* 2, no. 1 (2019): 18.

48,12 pada kelas eksperimen dan 45,88 pada kelas kontrol. Sedangkan kemampuan akhir berpikir kritis dalam pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* pada materi pelestarian sumber daya alam dan lingkungan terbukti sangat efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan perolehan nilai siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 70,84 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 77,72..<sup>28</sup>

5. Skripsi yang disusun oleh Hilyatifa Dafina Putri, yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui Model *Quantum Learning* Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan: (1) keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil pada siklus I dengan persentase 46,65% (tidak tuntas), siklus II 61,25% (tidak tuntas), dan siklus III 82,2% (tuntas). Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam krama inggil, dan aktivitas siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang..<sup>29</sup>

**Tabel 2. 3 Persamaan Dan Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Indah Hafizhah, Ikhwan Aldi Wardana, dan Dede Indra Setiabudi, Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Quantum</i>	Menerapkan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	Upaya meningkatkan kemampuan psikomotor, mata pelajaran Matematika, siswa kelas 1 SD	a. Menghubungkan metode <i>Quantum Learning</i> dengan media karsawa. b. Metode <i>Quantum Learning</i> dihubungkan dengan media karsawa pada mata pelajaran

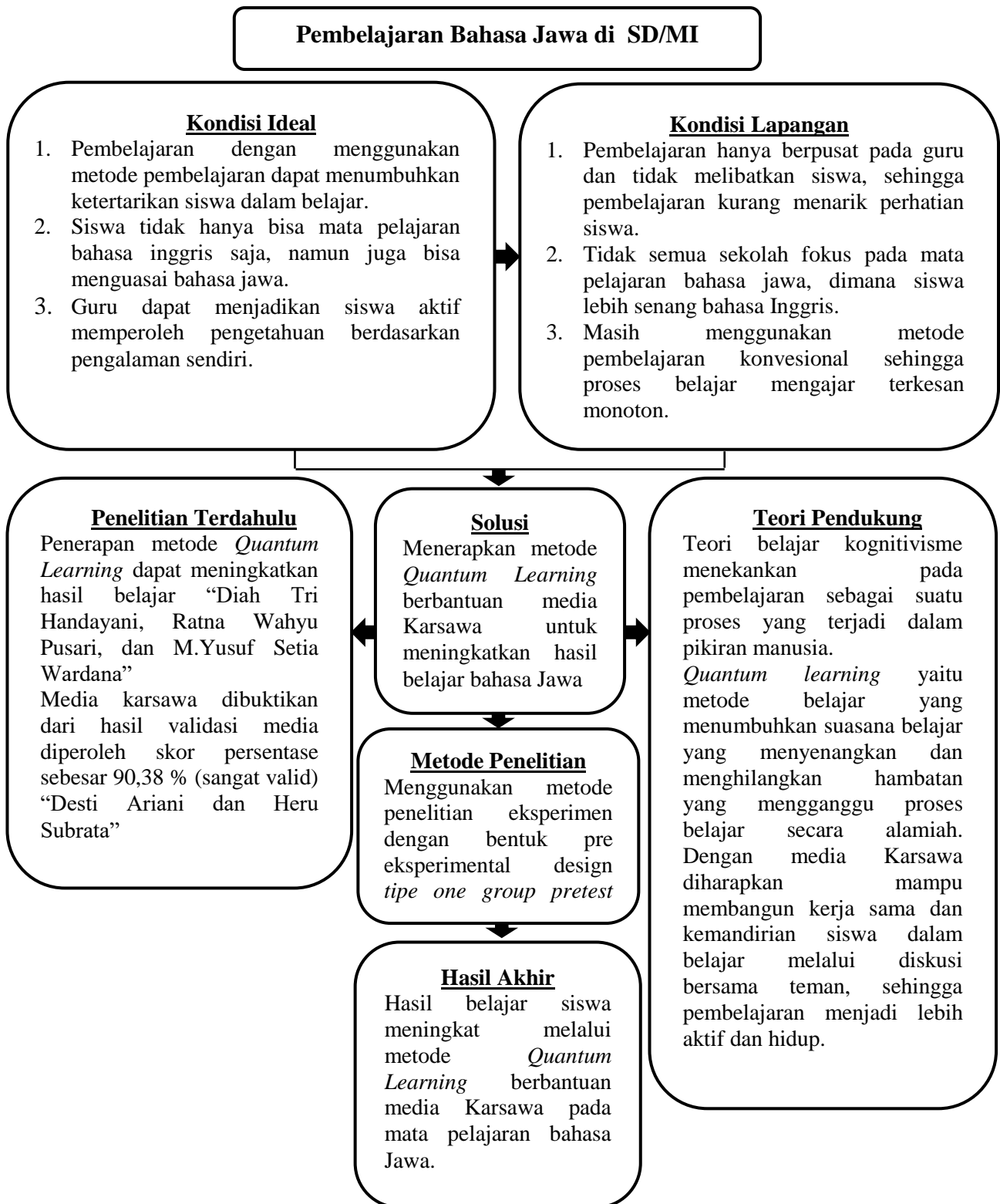
<sup>28</sup> Neni Nadiroti Muslihah dan Ajeng Mutia Rahmani, “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Journal Institut Pendidikan* 1, no. 2 (2020).

<sup>29</sup> Hilyatifa Dafina Putri, Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui Model Quantum Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang, (*Skripsi-Universitas Negeri Semarang*, 2016).

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	<i>Learning</i> Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Pada Pelajaran Matematika, 2022			bahasa jawa. c. Penelitian dilakukan di tingkat MI.
2	Apri Anggara dan Rakimahwati, Pengaruh Model <i>Quantum learning</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, 2021	Menggunakan model <i>Quantum Learning</i> dan hasil belajar.	Pembelajaran TEMATIK pada siswa kelas V SD	
3	Diah Tri Handayani, Ratna Wahyu Pusari, dan M.Yusuf Setia Wardana, Penerapan Model <i>Quantum Learning</i> Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah, 2019	Menerapkan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> , hasil belajar, Mata pelajaran bahasa daerah di kelas III	Berbantu media puzzle dan siswa Sekolah Dasar (SD)	
4	Ajeng Mutia Rahmani, dan Neni Nadiroti Muslihah, Pengaruh Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, 2019	Menerapkan model <i>Quantum Learning</i>	Terhadap kemampuan berfikir kritis, mata pelajaran IPA dan siswa kelas IV SD	
5	Hilyatifa Dafina Putri, Peningkatan Keterampilan	Menggunakan model <i>Quantum</i>	Peningkatan Keterampilan Berbicara	

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
	Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Inggil Melalui Model <i>Quantum Learning</i> Pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang, 2016	<i>Learning</i> dan mata pelajaran bahasa Jawa	Bahasa Jawa dan siswa kelas V SD	

#### D. Kerangka Konseptual



Gambar 2. 4 Kerangka Konseptual

## E. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan yang belum lengkap atau kesimpulan yang belum disempurnakan. Maka dari itu, kesimpulan tersebut harus disempurnakan lagi melalui pembuktian kebenaran hipotesis penelitian. Pembuktian tersebut hanya dapat dilakukan melalui pengujian hipotesis yang sesuai dengan data di lapangan.<sup>30</sup>

Adapun hipotesis pada penelitian ini dapat dijabarkan seperti berikut :

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan metode *Quantum Learning* berbantuan media karsawa terhadap hasil belajar bahasa jawa kelas III MI Mambaul Ulum.

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *Quantum Learning* berbantuan media karsawa terhadap hasil belajar bahasa jawa kelas III MI Mambaul Ulum.

---

<sup>30</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2017).