

Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV SD N 1 Tawangrejo

Tutik Rahayu¹, Nanik Herawati², Tukiyo³

^{1,2,3}Universitas Widya Dharma, Indonesia

E-mail: tutikrahayu731@guru.sd.belajar.id¹, akunaniherawati3@gmail.com², tukiyo@unwidha.ac.id³

Article History:

Received: 31 Maret 2026

Revised: 08 April 2026

Accepted: 10 April 2026

Keywords:

Media Pembelajaran Digital, Quizizz, Aksara Jawa, Literasi, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan Dasar

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi aksara Jawa siswa melalui pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran digital. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam beberapa siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap pada setiap siklus, yang juga diiringi dengan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan digitalisasi yang semakin maju saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan. Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana alternatif untuk melestarikan serta mengembangkan kebudayaan daerah, termasuk bahasa dan aksara daerah. Salah satu aksara tradisional yang memiliki nilai budaya dan sejarah penting di tanah Jawa adalah aksara Jawa (Hanacaraka). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan aksara Jawa mulai mengalami penurunan karena sebagian siswa belum mampu membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik dan benar.

Salah satu penyebab siswa belum mampu membaca aksara Jawa adalah karena kegiatan pembelajaran aksara Jawa masih sering menggunakan metode pasif, seperti membaca buku dan latihan menulis dengan cara konvensional. Hal tersebut seringkali menyebabkan siswa kurang bersemangat dan kurang terampil dalam membaca aksara Jawa. Kondisi ini dapat menimbulkan permasalahan dalam upaya pelestarian budaya Jawa, karena siswa sebagai generasi muda menjadi kurang peduli dan sering menganggap bahwa aksara Jawa merupakan materi yang sulit. Pembelajaran membaca aksara Jawa di kelas juga masih belum memanfaatkan variasi media pembelajaran yang modern sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menulis aksara Jawa (Desti Ariani, 2020).

Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat dilihat pada pembelajaran

bahasa Jawa yang menggunakan aksara Jawa. Menurut Basir (2014:147), membaca bahasa Jawa digunakan sebagai sarana komunikasi sekaligus sebagai identitas tulisan yang khas. Membaca dengan menggunakan aksara Jawa memiliki keunikan tersendiri serta memerlukan pengetahuan khusus agar dapat membacanya dengan baik. Oleh karena itu, keterampilan membaca aksara Jawa perlu dilatih sejak pendidikan dasar.

Menurut Purwadi (2015), aksara Jawa merupakan salah satu bagian dari budaya yang harus dijaga dan dilestarikan sebagai identitas budaya bangsa yang sangat penting. Namun, upaya pelestarian budaya tersebut tidak dapat dilakukan hanya dengan cara tradisional tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2018) menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

Kondisi tersebut menjadi tantangan sekaligus permasalahan bagi para guru di SD Negeri 1 Tawangrejo dalam melaksanakan pembelajaran aksara Jawa, khususnya bagi siswa kelas IV. Guru merasa perlu adanya pembelajaran yang lebih baik agar siswa dapat lebih tertarik dan senang dalam mempelajari aksara Jawa. Salah satu solusi yang dapat digunakan pada era teknologi digital saat ini adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Quizizz merupakan sarana pembelajaran yang menerapkan kuis daring yang sering digunakan sebagai media permainan edukatif. *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran formal yang memiliki berbagai fitur seperti kuis, penilaian harian, survei, serta ujian semester (Amany, 2020). *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan interaktif yang menyediakan fasilitas untuk mengerjakan kuis daring dengan format yang menarik dan kompetitif. Dengan demikian, siswa dapat mengerjakan soal membaca dan menulis aksara Jawa secara lebih modern, seperti membaca teks aksara Jawa maupun menulis dengan memanfaatkan perangkat modern secara menarik. Melalui metode ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan minat dan keterampilan mereka.

Dari sisi teori, media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam proses pembelajaran. Menurut teori *Constructivism* (Piaget, 1976), siswa seharusnya aktif membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi dan interaksi. Media digital seperti *Quizizz* dapat menyediakan lingkungan pembelajaran tersebut melalui konsep *game-based learning* yang mampu membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi serta diskusi dengan para guru di SD Negeri 1 Tawangrejo, diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Selain itu, keterampilan membaca aksara Jawa siswa dengan standar KKTP 70 menunjukkan bahwa masih terdapat 8 siswa atau sebesar 57,14% yang belum mencapai KKTP.

Menurut Sugiyono (2017), inovasi media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengurangi rasa tidak tertarik siswa dalam belajar. Selain itu, teknologi juga dapat memenuhi kebutuhan siswa pada era digital untuk memperoleh pengetahuan secara lebih mudah dan fleksibel. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui keefektifan penerapan media *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo secara objektif maupun subjektif, termasuk adanya peningkatan nilai belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi serta solusi inovatif dalam pembelajaran aksara Jawa berbasis teknologi digital pada tingkat sekolah dasar.

LANDASAN TEORI

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang memiliki nilai sejarah dan identitas budaya masyarakat Jawa. Aksara ini termasuk jenis aksara silabis, yaitu setiap aksara

melambangkan satu suku kata, serta tergolong aksara *abugida* yang dapat mengalami perubahan bunyi melalui penggunaan sandhangan. Menurut Soemanto (2021), aksara Jawa merupakan sistem tulisan tradisional yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa, sedangkan Pranowo (2009) menyatakan bahwa aksara Jawa memiliki keterkaitan yang erat dengan kebudayaan dan kepribadian masyarakat Jawa. Dalam proses pembelajaran, keterampilan membaca aksara Jawa tidak hanya menuntut kemampuan mengenali bentuk aksara, tetapi juga pemahaman terhadap unsur-unsur seperti aksara dasar *hanacaraka*, sandhangan, pasangan, serta tanda baca lainnya. Oleh karena itu, keterampilan membaca aksara Jawa perlu dilatih secara sistematis sejak pendidikan dasar agar siswa mampu memahami dan menginterpretasikan simbol-simbol aksara menjadi bunyi dan makna yang tepat.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Sadiman, 2002). Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *Quizizz*, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memanfaatkan konsep *game-based learning*. Media ini memungkinkan siswa mengerjakan soal secara daring dengan tampilan menarik, sistem penilaian langsung, serta suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Berdasarkan teori *Constructivism* yang dikemukakan oleh Piaget (1976), pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi. Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran aksara Jawa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD N 1 Tawangrejo. Menurut Arikunto (2021:2), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama-sama. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga sebagai pelaksana yang merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan pembelajaran. Penelitian ini memiliki karakteristik *self-reflective inquiry*, yaitu peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang diberikan. Apabila hasil pembelajaran belum mencapai KKTP, maka perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2016) bahwa Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengatasi permasalahan nyata yang dihadapi guru dan siswa dalam suatu kelas tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tawangrejo yang berlokasi di Desa Tawangrejo, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten pada semester gasal tahun pelajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Agustus sampai Oktober 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Pemilihan kelas IV didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa siswa masih rendah, khususnya dalam membedakan bentuk aksara yang mirip seperti *na* dengan *ka* atau *ba* dengan *nya*. Selain itu, siswa pada rentang usia 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif (Slavin, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebagai tindakan untuk

meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tawangrejo yang terletak di Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Sekolah tersebut memiliki kondisi lingkungan yang cukup baik untuk proses pembelajaran, namun masih ditemukan kendala (permasalahan) dalam pembelajaran aksara Jawa, yaitu para siswa merasa bahwa aksara Jawa merupakan materi yang sulit dan tidak menarik (membosankan). Oleh karena itu, peneliti memilih lokasi tersebut untuk menerapkan inovasi pembelajaran melalui media *Quizizz*.

Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 14 siswa. Berdasarkan jenis kelamin, siswa tersebut terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 10 siswa Perempuan yang disajikan berdasarkan inisial nama dan jenis kelamin.

Tabel 1. Data Siswa Kelas IV

No	Nama	Jenis Kelamin
1	ASS	P
2	CBSAZ	P
3	DAS	P
4	FH	P
5	HDQ	P
6	MZA	L
7	NAK	P
8	NAG	L
9	OAR	P
10	RHK	L
11	RKH	L
12	SMN	P
13	SRU	P
14	TAA	P

Kondisi awal para siswa menunjukkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk pasangan dan sandhangan, serta kurang tepat ketika menulis dengan menggunakan kaidah yang benar.

Data Pra Tindakan

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz*, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo. Kegiatan tersebut dilakukan melalui observasi terhadap kondisi kelas serta pelaksanaan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur keterampilan membaca aksara

Jawa. Data prasiklus ini sangat penting sebagai dasar perbandingan untuk melihat seberapa efektif tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus-siklus berikutnya. Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa kondisi pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa, masih jauh dari harapan. Para siswa memiliki anggapan bahwa aksara Jawa merupakan materi yang sulit, rumit, dan membutuhkan waktu yang lama untuk dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan hasil tes belum mampu mencapai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70.

Tabel 2. Nilai Membaca Pra Siklus

No	Nama	Nilai Membaca	Ketuntasan
1	ASS	60	Belum Tuntas
2	CBSAZ	80	Tuntas
3	DAS	70	Tuntas
4	FH	60	Belum Tuntas
5	HDQ	80	Tuntas
6	MZA	40	Belum Tuntas
7	NAK	60	Belum Tuntas
8	NAG	60	Belum Tuntas
9	OAR	70	Tuntas
10	RHK	50	Belum Tuntas
11	RKH	60	Belum Tuntas
12	SMN	80	Tuntas
13	SRU	50	Belum Tuntas
14	TAA	90	Tuntas

Analisis Keterampilan Membaca Aksara Jawa (Prasiklus)

Membaca aksara Jawa merupakan keterampilan kognitif untuk mengenali dan membaca lambang-lambang aksara Jawa dengan benar dan lancar. Hasil tes membaca yang telah dilaksanakan menunjukkan kondisi yang lebih memprihatinkan dibandingkan dengan keterampilan menulis. Banyak siswa yang masih ragu-ragu atau membutuhkan waktu yang cukup lama ketika diminta membaca satu kalimat aksara Jawa yang sederhana.

Berdasarkan hasil tes membaca tersebut, dapat dijelaskan bahwa siswa yang mampu mencapai ketuntasan sesuai KKTP hanya sebanyak 6 siswa (42,86%). Sementara itu, sisa jumlahnya yaitu 8 siswa (57,14%) belum mencapai ketuntasan atau masih berada pada kategori kurang. Permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil membaca tersebut adalah karena siswa belum menghafal dengan baik bentuk-bentuk aksara dasar (legena), terutama aksara yang memiliki bentuk mirip seperti “ba” dan “nya”, atau “da” dan “ga”. Untuk mempermudah gambaran data tersebut, dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Prasiklus Kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo

No	Jenis Keterampilan	Jumlah Siswa	Tuntas (Nilai ≥ 70)	Belum Tuntas (Nilai < 70)	Persentase Tuntas (%)	Persentase Belum Tuntas (%)
1.	Membaca Aksara Jawa	14	6	-	42,86 %	-
2.	Membaca Aksara Jawa	14	-	8	-	57,14 %

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase belum tuntas secara keseluruhan masih sangat tinggi. Keadaan ini menunjukkan bahwa situasi tersebut membutuhkan solusi atau tindakan yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Deskripsi kondisi Subjek dan Lingkungan Pembelajaran

SD Negeri 1 Tawangrejo memiliki karakteristik siswa yang beragam, namun rata-rata memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran bahasa Jawa. Selama proses pembelajaran prasiklus berlangsung, peneliti mengamati bahwa siswa laki-laki (4 anak) terlihat kurang fokus dan mudah bosan ketika guru menjelaskan materi menggunakan buku paket. Siswa perempuan (10 anak) terlihat lebih teliti, namun masih merasa takut atau ragu saat diminta membaca di depan kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas sebelumnya masih bersifat konvensional, yaitu hanya melalui metode ceramah dan menulis di papan tulis. Tidak adanya media interaktif menyebabkan daya tarik siswa terhadap *Aksara Jawi* menjadi berkurang.

Pembelajaran Refleksi dan Rencana Tindakan

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil tes dan data kualitatif dari hasil observasi pada tahap prasiklus, peneliti melakukan refleksi bersama dengan kolaborator. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran *Aksara Jawi* membutuhkan suasana baru yang dapat menumbuhkan semangat dan rasa senang dalam diri siswa. Oleh karena itu, peneliti merancang untuk melakukan tindakan kelas dengan menggunakan media *Quizizz*. Media ini dipilih karena memiliki fitur *game* interaktif, dilengkapi musik, serta *leaderboard* yang dapat mendorong siswa untuk berlatih membaca lebih sering tanpa merasa bahwa hal tersebut merupakan materi yang sulit. Dengan menggunakan perangkat seperti HP atau laptop, diharapkan ke-14 siswa tersebut dapat lebih mudah mengenali bentuk *Aksara Jawi* melalui visualisasi yang menarik. Data prasiklus ini menjadi bukti nyata bahwa memang terdapat masalah pendidikan yang perlu diberikan solusi. Tanpa adanya perubahan strategi pembelajaran, keterampilan membaca *Aksara Jawi* siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo akan tetap berada pada kategori rendah dan tidak dapat mencapai target kurikulum yang telah ditentukan.

Hasil Penelitian pada Siklus I

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan jalannya tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada tahap prasiklus. Dengan menerapkan media *Quizizz*, peneliti berupaya meningkatkan keterampilan membaca *Aksara Jawi* pada 14 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo. Tahap ini tersusun dari empat bagian utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, pertanyaan interaktif pada *Quizizz*, instrumen penilaian, serta melakukan koordinasi dengan guru kelas IV untuk memastikan kelancaran pelaksanaan.

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan pada bulan Agustus dengan tiga tahap utama. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, kemudian peneliti memberikan apersepsi tentang pentingnya *Aksara Jawi* dan memperkenalkan media *Quizizz*. Pada kegiatan inti, siswa mempelajari materi *Aksara Legena* melalui slide, menulis di papan tulis sesuai contoh guru, dan mengikuti kuis interaktif di *Quizizz* menggunakan HP atau laptop. Suasana belajar terlihat menyenangkan dan antusias karena adanya musik serta fitur penilaian langsung. Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi bersama siswa dan memberikan motivasi agar mereka terus berlatih di rumah.

Observasi Siklus I menunjukkan adanya perubahan perilaku positif pada siswa. Dari 14 siswa, sebagian besar menjadi lebih aktif karena merasa sedang bermain, bukan mengikuti tes yang menegangkan, meski 2–3 siswa masih kesulitan menggunakan aplikasi. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 12 siswa (85,71%) lulus KKTP (nilai ≥ 70). Media *Quizizz* terbukti membantu siswa menguasai materi, terutama materi Sandhangan Suara yang

hampir semua siswa dapat menjawab dengan benar, sementara beberapa soal Sandhangan Wyanjana dan Cakra masih menjadi kendala bagi sebagian siswa.

Tahap refleksi menekankan kelebihan dan kekurangan dari Siklus I. Kelebihannya, media *Quizizz* mampu meningkatkan ketuntasan klasikal dari prasiklus yang kurang dari 50% menjadi sekitar 84%, disertai semangat kompetisi yang sehat. Kekurangannya, masih terdapat kendala teknis seperti jaringan internet yang lambat, serta beberapa siswa belum sepenuhnya terbiasa menggunakan aplikasi sehingga perlu perhatian lebih pada Siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar dapat terlihat jelas melalui tabel dan diagram berikut:

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I

Jenis Ketrampilan	Ketuntasan Prasiklus (%)	Ketuntasan Siklus I (%)	Peningkatan (%)
Membaca Aksara Jawa 1	42,86%	85,71%	42,85%

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca Aksara Jawi setelah penerapan media *Quizizz*. Pada tahap prasiklus, ketuntasan membaca hanya mencapai 42,86% (6 dari 14 siswa tuntas), karena metode pembelajaran masih konvensional dan kurang menarik. Setelah diterapkannya *Quizizz* pada Siklus I, ketuntasan meningkat drastis menjadi 85,71% (12 siswa tuntas). Analisis menunjukkan bahwa visualisasi digital di *Quizizz* memudahkan siswa mengenali wujud sandhangan, dengan rata-rata jawaban benar untuk sandhangan swara mencapai 93%-100%, meskipun untuk sandhangan wyanjana (Pengkal) masih berada di angka 57%.

Selain peningkatan kognitif, penggunaan media *Quizizz* juga memengaruhi aspek afektif siswa. Suasana kelas yang sebelumnya pasif dan menandai rasa takut berubah menjadi lebih antusias, sementara motivasi belajar siswa meningkat berkat fitur leaderboard yang menimbulkan persaingan sehat. Meskipun rata-rata kelas meningkat dari 42,86% menjadi 85,71%, masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas, sehingga perbaikan pada materi sandhangan wyanjana dan pengaturan kecepatan timer akan dilakukan pada Siklus II agar hasil belajar lebih maksimal.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Siklus II menunjukkan tahap penyempurnaan dari rangkaian tindakan kelas sebelumnya, dengan fokus memperkuat kemampuan siswa yang masih kurang pada Siklus I. Perancangan tindakan Siklus II dilakukan berdasarkan refleksi sebelumnya, meliputi penyusunan modul ajar yang lebih mendalam untuk penguasaan Aksara Jawi dengan pasangan, pengembangan variasi soal di *Quizizz*, aktivasi fitur *Power-ups* untuk meningkatkan semangat kompetisi, serta koordinasi sarana-prasarana agar jaringan internet stabil. Selain itu, lembar observasi disiapkan untuk memantau perubahan perilaku 14 siswa, terutama 2 siswa yang belum tuntas pada Siklus I.

Pelaksanaan tindakan Siklus II berlangsung lebih kondusif karena siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital. Kegiatan diawali dengan pengulangan materi Siklus I dan tantangan “Juara Utama” Aksara Jawi, dilanjutkan kegiatan inti berupa kuis interaktif menggunakan *Quizizz*, latihan membaca pasangan aksara, dan kompetisi kuis yang membuat kelas menjadi sangat dinamis. Kegiatan penutup melibatkan pembahasan soal-soal sulit, sehingga siswa merasakan membaca Aksara Jawi lebih mudah dibandingkan menggunakan buku paket.

Observasi Siklus II menunjukkan semua siswa mampu menggunakan aplikasi secara mandiri dan membaca aksara dengan lebih teliti. Hasil kuantitatif memperlihatkan semua siswa mencapai nilai di atas KKTP (70), dengan rata-rata ketuntasan kelas 92,85% dan rata-rata nilai 87,85%. Materi sulit seperti Pasangan maupun sandhangan wyanjana (Cakra dan Pengkal) dapat dikuasai

dengan baik. Perubahan perilaku juga terlihat jelas; siswa lebih percaya diri dan berani membaca di depan kelas. Kesimpulannya, media *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawi sehingga penelitian dapat dihentikan pada Siklus II karena target kinerja telah tercapai.

Perbandingan Data Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan KKTP

Jenis Ketrampilan	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan Total (%)
Membaca Aksara Jawa	42,86%	85,71%	92,86 %	50%

Tabel 6. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai Membaca	65	85,7	87,85

Diagram di atas menunjukkan bahwa dari Siklus I ke Siklus II tidak ada penurunan, malah terdapat peningkatan pada aspek kualitas membaca. Grafik yang stabil pada angka tinggi ini membuktikan bahwa media *Quizizz* tidak hanya memberikan pengaruh sementara, tetapi mampu menumbuhkan pemahaman yang permanen bagi 14 siswa tersebut.

Hasil pembahasan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari Prasiklus ke Siklus I. Pada tahap Prasiklus, siswa mengalami kesulitan karena metode pembelajaran masih konvensional (ceramah), sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 42,86% dengan rata-rata nilai 65. Setelah diterapkan media *Quizizz* pada Siklus I, ketuntasan meningkat drastis menjadi 85,71% dan rata-rata nilai juga naik menjadi 85,71. Peningkatan ini disebabkan antusiasme siswa yang mulai tinggi karena adanya visualisasi digital dan fitur kompetisi interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Perbandingan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan penyempurnaan pembelajaran yang berhasil mengatasi kendala sebelumnya, khususnya pada materi Sandhangan Wyanjana (Cakra dan Pengkal) yang sebelumnya masih rendah dengan rata-rata nilai 64%. Dengan penguatan materi dan variasi latihan di Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 92,86% dan rata-rata nilai mencapai 86%–100%. Hasil ini membuktikan bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan keterampilan menulis dan membaca Aksara Jawi secara optimal, sekaligus menjadi sarana inovatif untuk melestarikan budaya Jawi di era digital, sehingga 14 siswa kelas IV SD N 1 Tawangrejo siap melanjutkan pembelajaran ke tingkat berikutnya.

Perbandingan Hasil Kerja

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis dan membaca Aksara Jawi pada 14 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo setelah diterapkan media *Quizizz*. Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga ketuntasan klasikal hanya 42,85% dengan rata-rata nilai 65. Setelah dilakukan Siklus I dengan media *Quizizz*, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, antusiasme siswa meningkat, dan ketuntasan klasikal naik menjadi 85,71% dengan rata-rata nilai 85,71. Pada Siklus II, penyempurnaan materi difokuskan pada penulisan pasangan aksara dan membaca kalimat panjang, sehingga rata-rata nilai meningkat menjadi 87,85% dan ketuntasan klasikal mencapai 92,85% untuk kategori kualitas tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa interaksi dengan visualisasi digital di *Quizizz* mampu mempermudah siswa memahami sandhangan dan aksara Jawi dengan lebih baik.

Selain peningkatan kuantitatif, penelitian ini juga menunjukkan perubahan kualitas belajar

siswa secara kualitatif. Media *Quizizz* menstimulasi keterampilan membaca melalui fitur timer yang melatih skimming dan scanning, serta fitur leaderboard dan avatars yang menumbuhkan motivasi intrinsik dan suasana kompetitif yang sehat. Umpan balik langsung (instant feedback) juga membantu siswa memperbaiki kesalahan secara cepat, sejalan dengan teori behaviorisme tentang penguatan respons. Dengan lonjakan ketuntasan dari 42,85% menjadi 92,85% dan rata-rata nilai dari 65 menjadi 87,85, dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* efektif, inovatif, dan relevan dalam pembelajaran Aksara Jawi, sehingga hipotesis penelitian terbukti benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Perbandingan Hasil Keterampilan Membaca

Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Keterampilan Membaca Siswa: Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

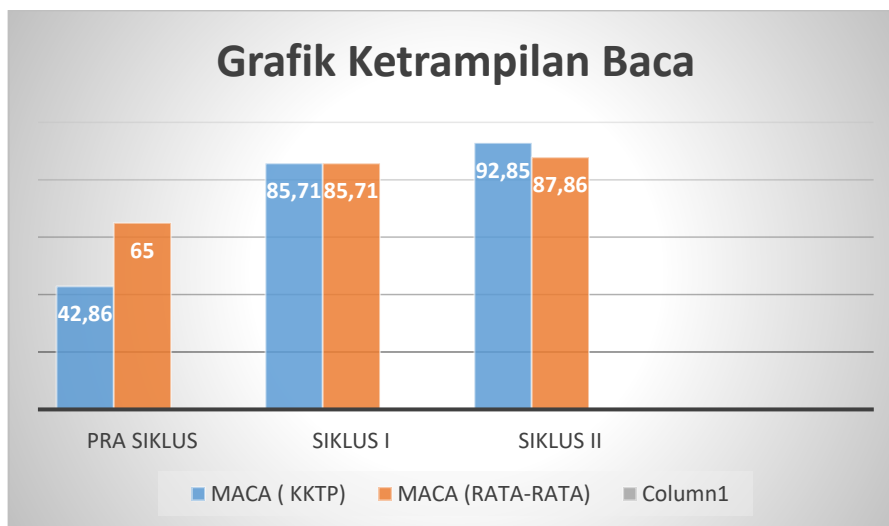
No	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	90	100	100
2	80	100	100
3	80	100	100
4	80	100	100
5	70	90	90
6	70	90	90
7	60	90	90
8	60	90	90
9	60	90	90
10	60	80	80
11	60	80	80
12	50	70	80
13	50	60	70
14	40	60	60
Jumlah	910	1200	1220
Rata-Rata	65	85,71	87,14
Ketuntasan KKTP	42,86 %	85,71 %	92,86 %

Beberapa poin penting dapat diambil dari hasil penelitian mengenai kemampuan menulis aksara Jawi siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo. Pada tahap prasiklus, kemampuan siswa masih rendah, dengan rata-rata nilai hanya 65 dan beberapa siswa memperoleh nilai di bawah 60, menunjukkan bahwa materi ini masih sulit dipahami. Setelah penerapan media *Quizizz* pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan; rata-rata nilai naik menjadi 85,7, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Pada Siklus II, penyempurnaan materi dan variasi soal menyebabkan rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 87,14, dengan nilai terendah naik dari 60 menjadi 70, menegaskan bahwa seluruh siswa mampu mencapai batas minimal dengan baik.

Selain peningkatan kuantitatif, penerapan *Quizizz* juga berdampak pada perilaku siswa. Sepuluh siswa perempuan menjadi lebih teliti, sedangkan empat siswa laki-laki menunjukkan antusiasme tinggi karena adanya fitur *Leaderboard*. Fitur visual dan audio pada aplikasi membantu siswa mengingat bentuk aksara melalui repetisi, sehingga daya ingat mereka meningkat. Siswa juga menjadi lebih mandiri dalam latihan karena *Quizizz* memberikan umpan balik langsung; kesalahan dapat segera diperbaiki tanpa merasa malu di hadapan teman sekelas.

Secara keseluruhan, penerapan media *Quizizz* menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam

pembelajaran aksara Jawi. Rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 87,86 dan ketuntasan klasikal dari 42,86% menjadi 92,85% pada Siklus II, membuktikan bahwa target penelitian telah tercapai dengan sempurna. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga memotivasi siswa secara psikologis dan mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran modern.



Gambar 1. Grafik Keterampilan Membaca

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *media Quizizz* benar-benar dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo. Penelitian ini selesai dengan hasil yang sangat memuaskan, dan *media Quizizz* dapat menjadi alternatif *media* pembelajaran bahasa Jawa yang inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (*PTK*) yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Tawangrejo, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, mulai bulan Agustus hingga Oktober, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *media Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN 1 Tawangrejo. *Media Quizizz* telah terbukti mampu meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan, yang dapat dilihat dari perbandingan data sebagai berikut: a) Tahap *Prasiklus*: ketuntasan klasikal hanya 42,86% dengan rata-rata nilai 65; b) *Siklus I*: ketuntasan klasikal meningkat menjadi 87,51% dengan rata-rata nilai 87,51; c) *Siklus II*: ketuntasan klasikal mencapai 92,85% dengan rata-rata nilai 87,86.

Dari aspek kualitatif, 14 siswa kelas IV (4 laki-laki dan 10 perempuan) menunjukkan antusiasme yang tinggi, semangat untuk belajar mandiri, serta kepercayaan diri yang lebih baik ketika membaca aksara Jawa di depan kelas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *media Quizizz* dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca aksara Jawa siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Amany, A. (2020). *Quizizz sebagai media evaluasi pasinaonan daring pelajaran matematika. Buletin Pengembangan Perangkat Pasinaonan*, 2(2), 1–11.
- Ariani, D. (2020). *Pengembangan media Karsawa (Kartu Aksara Jawi) untuk pasinaonan menulis*

Aksara Jawi di kelas III Sekolah Dasar (Skripsi/Tesis, publikasi terkait).

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktis*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Basir, U. P. M. (2014). *Keterampilan menulis: Menulis Jawi*. Surabaya, Indonesia: CV Bintang.
- Pranowo, S. (2009). *Aksara Jawi lan panganggone*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Purwadi. (2015). *Aksara Jawi: Sejarah dan pedoman penulisan*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, & Zain, A. (2002). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta, Indonesia: Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. New York, NY: Pearson.
- Soemanto, B. (2021). *Sastra Jawi*. Yogyakarta, Indonesia: Kepel Press.
- Sugiyono. (2017). *Inovasi media pasinaonan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Wulandari, Y. D., Poerwanti, E., & Isbadrianingtyas, N. (2018). Pengembangan media PERDASAWA (Permainan Dakon Aksara Jawi) mata pelajaran Bahasa Jawi pada kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 75–87.