

Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa

Sita Nuraseh ^{a,1,*}, Annisa Indah Ayu ^{a,2}, Alyna Kirana Dewi ^{a,3}, Syerliana Nur Annisa ^{a,4}, Fiska Petricia ^{a,5}, Rahmat ^{a,6}

^a Universitas Sebelas Maret, Kentingan, Jl. Ir Sutami No.36, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Indonesia

¹ sitanuraseh12@student.uns.ac.id ^{*}; ² annisaindahayu@student.uns.ac.id; ³ alyna10@student.uns.ac.id; ⁴ syerlianannurannisa@student.uns.ac.id; ⁵ fiskapetricia_18@student.uns.ac.id; ⁶ rahmat_pbj@staff.uns.ac.id

^{*} corresponding author: sitanuraseh12@student.uns.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received : Sept, 2023

Revised : Okt, 2023

Accepted : Okt, 2023

Keywords

Game;

Quartet;

Javanese script;

ABSTRACT

The Javanese language subject is a subject at the Elementary School (SD) level which includes learning related to Javanese literature, language, and culture. One indicator of the success of learning Javanese is that students have the ability to read and write Javanese script. Students' skills in reading and writing Javanese script are influenced by the condition of students in knowing Javanese script letters. So that students can be skilled in reading and writing Javanese script. We conducted this research to improve the ability of fifth grade students at Wirogunan 2 Public Elementary School in writing and reading Javanese script using the Javanese Script Quartet Game. This research involved 22 students of class V at SD Negeri Wirogunan 2 as research subjects. In this study, the authors used a qualitative descriptive approach. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and tests. Data validity uses source triangulation, namely comparing information obtained from different sources to re-check the degree of trustworthiness of information. The results of the research explain that the learning media innovation uses this quartet game, namely the students are very enthusiastic about learning to memorize Javanese script and it is hoped that through this game over time students can memorize all forms of Javanese script. In addition, the students will be challenged and enthusiastic in memorizing the Javanese script letters, because if they have memorized all the Javanese script letters, it will be easy to win this game.

A. Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia. Keberadaan bahasa Jawa pada era globalisasi dan abad 21 mulai dilupakan oleh generasi penerus bangsa. Hal ini dikarenakan keberadaan teknologi yang canggih dan serba cepat saat ini memberikan dampak dalam penggunaan bahasa. Bahasa daerah sangat bermanfaat untuk meneruskan kearifan lokal daerah. Mestinya generasi penerus bangsa harus melestarikan budaya tersebut. Pengadaan mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar merupakan upaya pemerintah dalam melestarikan kebudayaan Jawa. Membaca dan menulis aksara Jawa menjadi salah satu materi yang cukup penting di mata pelajaran Bahasa Jawa (Widodo & Hanifah, 2020).

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang berada di jenjang Sekolah Dasar (SD) yang memuat pembelajaran terkait sastra, bahasa, serta budaya Jawa (Astutik *et al.*, 2020). Pembelajaran Bahasa Jawa berbasis kompetensi bagi siswa SD mencakup lima indikator, yaitu berbicara, mendengar, membaca, menulis, serta apresiasi sastra (Widodo & Hanifah, 2020). Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa adalah siswa memiliki kemampuan dalam membaca bacaan dan menulis aksara Jawa.

Aksara Jawa berasal dari kata “Aksara” yang berarti sistem tanda grafis (huruf) yang digunakan manusia untuk melakukan komunikasi. Sedangkan “Jawa” yang berarti nama serta merupakan salah satu pulau yang ada di Indonesia yang memiliki beragam bahasa, adat istiadat, dan budaya (Ningsih, 2022).

Sehingga dapat dikatakan bahwa aksara Jawa adalah huruf yang berkembang di pulau Jawa serta digunakan dalam menulis pada bahasa Jawa.

Aksara Jawa (*carakan*) yang digunakan pada ejaan bahasa Jawa pada dasarnya mempunyai dua puluh aksara pokok yang bersifat kesukukataan (*silabik*). Kedua puluh aksara pokok tersebut belum mendapatkan pasangan (*sandhangan*) sehingga disebut sebagai Legena. Hal tersebut menjadikan aksara Jawa berbeda dengan aksara Latin karena satu aksara atau huruf hanya melambangkan satu *fonem* (*fonemis*). Tidak hanya itu, perbedaan lain dapat dilihat dari bentuk aksara Jawa yang tidak sama dengan aksara Latin yang lain pada umumnya (Ningsih, 2022).

Keterampilan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa dipengaruhi dari kondisi siswa dalam mengenal huruf aksara Jawa. Agar siswa dapat terampil dalam membaca dan menulis aksara Jawa, dibutuhkan pembelajaran yang dilakukan secara kontinu. Tidak hanya itu, juga dibutuhkan eksplorasi penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik.

SD Negeri Wirogunan 2 merupakan Sekolah Dasar yang terletak di Dukuh Kranggan Kulon, Desa Wirogunan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Pengajaran ini berfokus pada siswa kelas 5 SD Negeri Wirogunan 2 dikarenakan menurut survey yang telah dilakukan, hampir seluruh siswa kelas 5 SD masih belum hapal terhadap bentuk-bentuk huruf dari aksara Jawa. Tidak hanya itu, hampir seluruh siswa kelas 5 SD masih melihat buku catatan saat diminta menulis huruf aksara Jawa.

Oleh karena itu, dilakukan pengabdian dari mahasiswa KKN UNS kelompok 131 untuk mengajar pada pelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Wirogunan 2. Pengajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Wirogunan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN UNS kelompok 131 menggunakan inovasi media pembelajaran berupa permainan kuartet. Permainan kuartet merupakan salah satu permainan kartu yang masing-masing bertuliskan huruf aksara Jawa. Permainan kuartet menggunakan kartu carakan ini dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Jawa, khususnya dalam mengenal huruf, membaca, dan menulis aksara Jawa.

Pengabdian yang dilakukan mahasiswa KKN UNS kelompok 131 pada siswa di SD Negeri Wirogunan 2, khususnya pada siswa kelas 5 yaitu pengajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media pembelajaran berupa permainan kuartet diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengenal dan menghafal aksara Jawa.

B. Kajian Pustaka

Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SD. Mata pelajaran bahasa Jawa memuat pembelajaran terkait bahasa, sastra dan budaya Jawa (Arafik & Rumidjan, 2017). Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah. Keberadaan Bahasa Jawa di zaman globalisasi dan abad 21 sudah mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh generasi penerus bangsa (Susetyo, 2014). Hal tersebut memengaruhi terhadap hasil belajar siswa di sekolah menjadi menurun. Salah satu contoh faktor yang mempengaruhi hasil belajar untuk sarana prasarana salah satunya adalah penggunaan media. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah alat atau perantara (Annisah, 2017) yang berguna mempermudah penyampaian informasi dan memiliki manfaat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (Astutik, 2019). Media pembelajaran merupakan peranan yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran aksara Jawa kita dapat menggunakan media kartu aksara Jawa. Adanya media tersebut akan menarik perhatian siswa dan juga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

C. Metode

Metode Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V pada SD Negeri Wirogunan 2, Kartasura sebagai subjek penelitian yang berjumlah 22 orang. Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif, yaitu diawali dengan proses penjas yang kemudian ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah simpulan dari proses tersebut. Dalam perspektif penelitian ini, dapat diartikan bahwa tujuannya untuk menyajikan gambaran detail mengenai setting proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran kartu aksara Jawa stensil, dimaksudkan untuk eksplorasi bagaimana suatu pembelajaran berbasis media kartu terjadi, apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat sejalan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik mengenai aksara Jawa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda untuk mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi (Bachri, 2010), contohnya membandingkan antara apa yang dikatakan umum dan apa yang dikatakan pribadi, atau membandingkan suatu hasil wawancara dengan dokumen yang relevan. Adapun prosedur penelitian ini (Yuliani, 2018) meliputi:

a. Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan atau mendata sepintas informasi yang diperoleh dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Adapun data yang terkumpul bersumber dari (1) data hasil evaluasi/tes siswa, dan (2) data yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, dan tes.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah data direduksi, baik dalam bentuk bagan, matriks, jaringan, dan jaringan.

c. Penarikan Simpulan

Penarikan simpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak terdapat bukti pendukung yang cukup kuat dalam tahap pengumpulan data berikutnya. Jika suatu simpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti valid dan konsisten, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel.

D. Hasil dan Pembahasan

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan kebudayaan Indonesia yang sangat berharga. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk selalu dijaga dan dilestarikan. Aksara Jawa merupakan bukti sejarah yang nyata tentang zaman terdahulu sebelum terbentuknya bangsa Indonesia. Pelestarian aksara Jawa telah dilakukan oleh pemerintah, salah satunya dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan. Aksara Jawa atau huruf Jawa adalah salah satu peninggalan bersejarah yang wajib dijaga dan pelajari, sebagai salah satu situs peninggalan sejarah.

Mayoritas siswa kelas V SD Wirogunan 2 merasa bahwa menghafal bentuk aksara Jawa tidak mudah dan sering terbalik antara satu huruf dengan huruf yang lainnya. Para siswa menganggap bahwa bentuk dari masing-masing huruf aksara Jawa hampir sama sehingga mengalami kesulitan dalam membedakan sehingga berpengaruh pada proses menghafalkan bentuk setiap huruf aksara Jawa. Para siswa ketika menulis aksara Jawa masih sering membuka catatan, hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mampu menghafalkan bentuk aksara Jawa dengan baik. Banyak siswa yang belum menguasai pelafalan fonem bahasa Jawa seperti perbedaan pelafalan *fonem tha* dan *ta*, *dha* dan *da*. Hal itu akan membuat mereka kesulitan mengikuti pelajaran Bahasa Jawa, khususnya aksara Jawa. Pada dasarnya aksara Jawa merupakan suatu kebudayaan yang harus dilestarikan terutama oleh generasi

penerus bangsa. Pelestarian aksara Jawa dapat dilakukan dengan metode dan inovasi dalam pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dalam mempelajari dan menghafalkan aksara Jawa.

Permainan kuartet merupakan salah satu inovasi yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengenal dan menghafal aksara Jawa. Permainan kuartet ini adalah salah satu permainan kartu yang terdiri atas 20 kartu bertuliskan masing-masing huruf aksara Jawa. Sebelum memainkan permainan kuartet ini terlebih dahulu siswa dikenalkan dengan huruf aksara Jawa. Para siswa diminta untuk maju satu per satu menuliskan salah satu huruf aksara Jawa. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan sekaligus menghafalkan huruf aksara Jawa.

Cara memainkan permainan kuartet ini yaitu pemain terdiri dari 6 siswa di mana salah satu menjadi wasit sedangkan 5 anak lainnya menjadi pemain. Wasit akan mengacak semua kartu lalu setiap pemain masing-masing diberi 3 kartu. Setelah itu wasit menunjuk salah satu pemain untuk memulai permainan dengan cara mengeluarkan 1 kartunya, tugas dari pemain lain yaitu menebak huruf aksara Jawa yang dikeluarkan. Bagi pemain yang berhasil menebak maka berhak untuk mengeluarkan 1 kartunya sedangkan bagi pemain yang salah harus mengambil 1 kartu lagi. Yang ditetapkan sebagai pemenang adalah pemain yang kartunya habis terlebih dahulu. Sedangkan yang jumlah kartunya masih banyak sampai akhir permainan, maka dia akan dinyatakan kalah.

Hasil dari inovasi media pembelajaran menggunakan permainan kuartet ini, yaitu para siswa sangat antusias belajar menghafal aksara Jawa dan diharapkan melalui permainan ini lama kelamaan para siswa dapat menghafal semua bentuk aksara Jawa. Selain itu para siswa akan tertantang dan semangat dalam menghafalkan huruf aksara Jawa, sebab kalau mereka sudah hafal semua huruf aksara Jawa maka akan mudah memenangkan permainan ini. Kartu yang bertuliskan huruf aksara Jawa juga akan berputar karena saat ada yang salah maka mengambil 1 kartu sehingga memungkinkan kartu/huruf yang sama keluar kembali. Dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih cepat dalam menghafalkan huruf aksara Jawa.



Gambar 1. Permainan Kuartet dengan Kartu Aksara Jawa

Untuk mencapai keberhasilan belajar aksara Jawa maka peran guru sangat diperlukan pada proses pendampingan belajar agar anak merasa tertarik untuk mau belajar aksara Jawa. Ketika anak sudah mulai tertarik maka pembelajaran aksara Jawa baru dapat dilakukan oleh guru dengan lebih mudah. Dengan belajar menggunakan permainan kuartet kartu aksara Jawa para siswa akan mulai gemar dan menyukai aksara Jawa sehingga tidak menganggap materi aksara Jawa menjadi materi yang paling sulit. Karakter anak lama kelamaan juga akan terbentuk apabila anak sudah mulai gemar dan menyukai aksara Jawa. Apabila anak sudah mulai gemar mempelajari cara menulis dan cara membaca dari aksara Jawa,

maka akan mempunyai keinginan untuk mempelajari makna yang terkandung dari setiap kosakata dari aksara Jawa dan disitulah karakter anak akan mulai terbentuk.

E. Kesimpulan

Contains Permainan kuartet merupakan salah satu inovasi yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengenal dan menghafal aksara Jawa. Permainan kuartet ini adalah salah satu permainan kartu yang terdiri atas 20 kartu bertuliskan masing-masing huruf aksara Jawa. Sebelum memainkan permainan kuartet ini terlebih dahulu siswa dikenalkan dengan huruf aksara Jawa. Para siswa diminta untuk maju satu per satu menuliskan salah satu huruf aksara Jawa. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan sekaligus menghafalkan huruf aksara Jawa.

Hasil dari inovasi media pembelajaran menggunakan permainan kuartet ini, yaitu para siswa sangat antusias belajar menghafal aksara Jawa dan diharapkan melalui permainan ini lama kelamaan para siswa dapat menghafal semua bentuk aksara Jawa. Selain itu para siswa akan tertantang dan semangat dalam menghafalkan huruf aksara Jawa, sebab kalau mereka sudah hafal semua huruf aksara Jawa maka akan mudah memenangkan permainan ini. Kartu yang bertuliskan huruf aksara Jawa juga akan berputar karena saat ada yang salah maka mengambil 1 kartu sehingga memungkinkan kartu/huruf yang sama keluar kembali. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih cepat dalam menghafalkan huruf aksara Jawa.

Untuk mencapai keberhasilan belajar aksara Jawa maka peran guru sangat diperlukan pada proses pendampingan belajar agar anak merasa tertarik untuk mau belajar aksara Jawa. Ketika anak sudah mulai tertarik maka pembelajaran aksara Jawa baru dapat dilakukan oleh guru dengan lebih mudah. Dengan belajar menggunakan permainan kuartet kartu aksara Jawa para siswa akan mulai gemar dan menyukai aksara Jawa sehingga tidak menganggap materi aksara Jawa menjadi materi yang paling sulit. Karakter anak lama kelamaan juga akan terbentuk apabila anak sudah mulai gemar dan menyukai aksara Jawa. Apabila anak sudah mulai gemar mempelajari cara menulis dan cara membaca dari aksara Jawa, maka akan mempunyai keinginan untuk mempelajari makna yang terkandung dari setiap kosakata dari aksara Jawa dan disitulah karakter anak akan mulai terbentuk.

F. Daftar Pustaka

- Arafik, M., & Rumidjan, R. (2017). Profil pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55– 61.
- Astutik, L. S. (2019). Pengaruh Media Laron (Gamelan Saron) Dengan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar Untuk Anak. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(April), 23–29.
- Annisah, S. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 1–15.
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayani, B. I. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79-87.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.
- Ningsih, L. R., & Subrata, H. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Legena Di Kelas Awal Sekolah Dasar.
- Susetyo, DP. B., Widiyatmadi, HM. E., & Sudiantara, Y. (2014). Self Concept Self Appreciation of Javanese People. *Psikodimensia*, 13(1), 47. <https://doi.org/10.24167/psiko.v13i1.277>
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 19-28.

Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>