

Improvement of Javanese Script Writing Skills through Tali Andha Aksara Jawa Media

Rani Aryawati Puspaningrum

Universitas Sebelas Maret
rani.aryawati88@gmail.com

Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

Abstract

The Javanese language is taught as a local subject in primary and secondary schools in the province of Central Java. One of writing skills in Javanese language is students' ability to make simple sentences using Javanese script. The problem in learning to write the Javanese script is difficulty in memorizing Javanese script which has a very complex form. Teachers and prospective educators need to make improvements in creating effective and fun learning with media that can improve Javanese writing skills. The aim of this study are to describe the concept of Javanese script writing skills, the concept of tali andha aksara Jawa media, and the relationship of Javanese script writing skills and tali andha aksara Jawa media. The results of tali andha aksara Jawa media can improve Javanese script writing skills because the use of this media can attract students' interest and enthusiasm during learning, so that the subject matter delivered is easily absorbed to the maximum.

Keywords: *Javanese script writing skills, Javanese script media, Tali Andha Aksara Jawa*

Abstrak

Bahasa Jawa diajarkan sebagai muatan lokal pada sekolah dasar dan menengah di Jawa Tengah. Keterampilan menulis pada muatan bahasa Jawa meliputi kemampuan siswa untuk membuat kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa. Kendala utama dalam pembelajaran menulis aksara Jawa yaitu siswa kesulitan menghafal aksara Jawa yang memiliki bentuk sangat kompleks. Maka guru perlu melakukan perbaikan dalam mengemas pembelajaran secara efektif dan menyenangkan dengan media yang dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep keterampilan menulis aksara Jawa, konsep media tali andha aksara Jawa, dan hubungan keterampilan menulis aksara Jawa dengan media tali andha aksara Jawa. Hasil media tali andha aksara Jawa dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa karena penggunaan media ini dapat menarik minat dan antusias peserta didik selama belajar, sehingga materi yang diajarkan mudah diserap secara maksimal.

Kata kunci: *keterampilan menulis aksara Jawa, media aksara Jawa, Tali Andha Aksara Jawa*



PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beberapa bahasa daerah. Dalam rangka melestarikan bahasa daerah, pemerintah mewajibkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah untuk memuat muatan lokal (mulok), sebagaimana tertuang dalam BAB X Pasal 37 ayat 1 UU Sisdiknas no. 20 Tahun 2003. Provinsi Jawa Tengah menentukan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dengan adanya muatan lokal bahasa Jawa tersebut dapat menjadi sarana pengembangan bahasa dan sastra daerah di lingkup pendidikan. Terdapat empat keterampilan dalam SKL mulok Bahasa Jawa SD/MI, meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis. Keterampilan menulis pada muatan bahasa Jawa ini meliputi kemampuan siswa untuk membuat kalimat sederhana menggunakan *aksara* Jawa.

Aksara Jawa digunakan untuk berbahasa Jawa dalam bentuk tulisan. *Aksara* Jawa berjenis *aksara* abugida (alfasilabis) berjumlah dua puluh *aksara* dengan penulisan secara Alfabet Latin terdiri dari satu/dua huruf konsonan serta huruf vokal "a". (Nusantara, 2002; Anwari dalam Sulistyani, 2020). *Carakan* atau *aksara* Jawa yang masih murni dinamakan *Aksara Nglegena* dan setiap *aksara* tersebut memiliki *Pasangan* sebagai penanda gugus konsonan dari *aksara* utamanya (Hadiwirodarsono, 2010; Darusuprpto dalam Sulistyani, 2020). Dalam *aksara* Jawa juga terdapat *Sandhangan* yang hanya bisa digunakan bersamaan dengan *aksara nglegena* dan berfungsi sebagai tanda (Achmad, 2017).

Persoalan yang banyak terjadi yaitu kesulitan siswa dalam mengingat bentuk-bentuk *aksara* Jawa yang memiliki bentuk kompleks. Astuti, dkk (2018) mengungkapkan, untuk menguasai keterampilan menulis *aksara* Jawa dibutuhkan proses yang cukup panjang, yaitu melalui latihan dan praktek menulis secara terus-menerus sehingga keterampilan tersebut terasah. Terbatasnya alokasi waktu tatap muka selama 1-2 jam per minggu ditambah penggunaan media pembelajaran konvensional menjadi faktor rendahnya keterampilan menulis *aksara* Jawa. Sejalan dengan hal tersebut, Avianto dan Prasida (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran konvensional membuat siswa kurang berminat dengan pembelajaran *aksara* Jawa dan pembelajaran di kelas menjadi tidak interaktif.

Kendala dan permasalahan yang ada dapat menimbulkan masalah yang berkelanjutan jika tidak segera ditangani. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menulis *aksara* Jawa yang lebih kompleks di jenjang yang lebih tinggi jika dasar-dasar menulis *aksara* Jawa belum dikuasai secara maksimal. Perbaikan yang dapat dilakukan yaitu dengan mengemas pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Salah satunya upaya yaitu dengan cara menumbuhkan minat dan antusiasme siswa dengan menggunakan media inovatif. Penelitian penggunaan media inovatif pernah dilakukan oleh Astuti, dkk (2018) dengan media Flannelgraph dan Avianto dan Prasida (2018) dengan media Board Game dan terbukti bahwa media inovatif berpengaruh pada meningkatnya keterampilan menulis *aksara* Jawa.

Media pembelajaran memiliki fungsi memperjelas makna dari pesan/materi yang dipaparkan sehingga mempermudah tujuan pembelajaran tercapai, selain itu media pembelajaran juga harus mampu menumbuhkan perhatian dan antusias siswa dalam belajar (Kustandi dan Sutjipto, 2016). Selain alat, bahan, dan lingkungan sekitar, aktivitas bermain juga termasuk dalam media pembelajaran. Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dapat mengondisikan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa aktif dan senang selama pembelajaran, sesuai dengan salah satu karakteristik anak SD yang masih suka bermain. Nurmalita dalam Avianto dan Prasida (2018) menyebutkan, alat yang digunakan dalam bermain juga termasuk kategori media pembelajaran karena memuat pesan/informasi/materi yang nantinya akan diterima oleh anak saat bermain.

Salah satu alternatif media inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis *aksara* Jawa adalah media Tali Andha *Aksara* Jawa. media tali

andha *aksara* Jawa adalah media pembelajaran yang konsep permainannya diadopsi dari ular tangga dengan beberapa aturan tambahan. Permainan yang familiar dengan siswa sekolah dasar ini dapat menarik minat dan antusias peserta didik selama belajar, sehingga materi yang diajarkan mudah diserap secara maksimal. Kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media tali andha *aksara* Jawa akan meningkatkan keterampilan menulis *aksara* Jawa pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas rumusan penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana konsep keterampilan menulis *aksara* Jawa? (2) Bagaimana konsep media tali andha *aksara* Jawa? (3) Bagaimana hubungan keterampilan menulis *aksara* Jawa dengan media tali andha *aksara* Jawa?

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Keterampilan Menulis *Aksara* Jawa

Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 keterampilan, menulis merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai. Keterampilan menurut Slamet (2014:102) dan Syah (2014:117) dapat diartikan kegiatan jasmaniah yang berkaitan dengan motorik serta dapat diartikan buah kegiatan dari kinerja otak, otot dan syaraf sama halnya ketika seseorang berlari, menulis, dan sebagainya. Sedangkan *aksara* Jawa dapat diartikan sebagai Carakan yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa dan berjumlah 20 *aksara* dengan sifat silabik (Achmad, 2017: 40; Nusantara, 2002).

Penulisan *aksara* Jawa memiliki aturan-aturan yang telah diseakati, aturan tersebut disebut *Standard Encoding Character*. Hadiwirodarsono (2010: 4) menyebutkan dalam menulis setiap *aksara* dibutuhkan ketelitian dalam mengamati bentuk dan jumlah kaki *aksara*, hal tersebut dikarenakan *aksara* satu dengan yang lain sepintas hampir sama namun pengucapannya berbeda. Selain itu, Bryne dalam Slamet (2014: 10) menambahkan, keterampilan menulis *aksara* Jawa tidak hanya sekedar kemampuan menyusun simbol-simbol grafis tertentu, namun perlu kemampuan untuk menungkan buah pikiran yang ingin disampaikan kepada pembacanya.

Keterampilan menulis *aksara* Jawa termasuk kompetensi yang cukup kompleks. Dalam menguasai keterampilan menulis *aksara* Jawa dibutuhkan proses yang tidak sebentar. Mulyani (2013: 5) dalam bukunya menjelaskan bahwa *aksara* dituliskan dari kiri ke kanan dan bertempat tepat di bawah garis (*nggandul* garis). Sutarsih (2015) dan Tarigan (2008:1) menambahkan perlunya latihan yang berulang dan praktik menulis dengan beberapa tahapan sederhana untuk seorang siswa memiliki keterampilan menulis *aksara* Jawa.

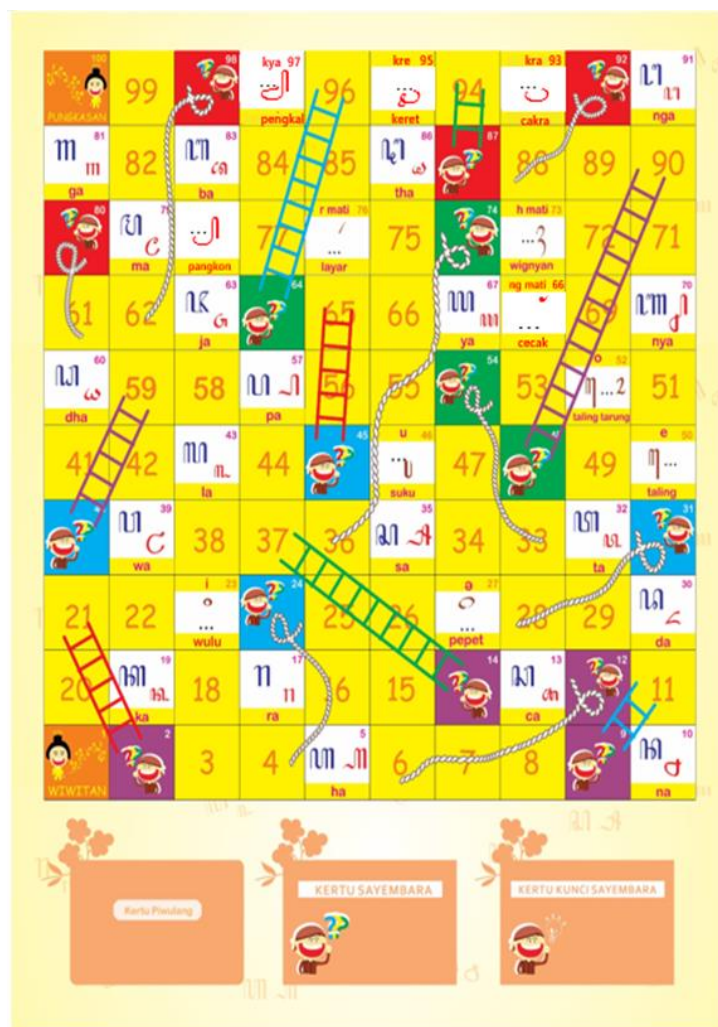
Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis *aksara* Jawa adalah kemampuan menyalurkan buah pikiran dengan cara merangkai simbol-simbol atau *aksara* sesuai dengan tata penulisan *aksara* Jawa sehingga pesan yang ingin diutarakan sampai kepada pembaca. Oleh karenanya, ketika menuliskan *aksara* Jawa diperlukan kehati-hatian dan latihan secara berkesinambungan.

B. Konsep Media Tali Andha *Aksara* Jawa

Media dalam kegiatan pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang memiliki fungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi (AECT dalam Sukiman, 2012:28). Sedangkan Sukiman (2012:29) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang digunakan oleh pengirim pesan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Makewa, Role & Ngusa (2012) berpendapat bahwa melalui media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman dan penemuan pengetahuannya sendiri secara nyata, sehingga hal tersebut akan lebih

melekat dalam ingatan. Ketepatan dalam pemilihan media sesuai dengan materi pelajaran akan sangat membantu siswa dalam menguasai materi berkaitan, sehingga akan tercipta pembelajara yang menarik dan menyenangkan.

Media Tali Andha Aksara Jawa adalah media yang memodifikasi dari permainan ular tangga (Sariroh, 2016: 39). Sama seperti ular tangga, media tali andha aksara Jawa merupakan permainan murah dan mudah yang dapat digunakan 2 orang atau lebih untuk memainkannya secara bersamaan. Sadiman (2003: 75) berpendapat bahwa permainan (games) adalah setiap kontes para pemain yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan aturan-aturan tertentu. Media tali andha aksara Jawa dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa berupa permainan berbentuk papan kotak yang didalamnya terdapat gambar kotak bernomor 1-100 dan bergambar tali dan tangga. Dalam memainkannya, pemain saling berinteraksi dengan pemain lainnya mengikuti peraturan-peraturan dalam permainannya. Modifikasi yang dilakukan dari ular tangga yaitu mengganti beberapa kotak yang biasanya diisi dengan gambar kartun berwarna-warni diganti dengan 20 kotak *piwulang aksara* legena, 5 kotak *piwulang sandhangan* swara, 4 kotak *piwulangan sandhangan* panyigeg wanda dan 3 kotak wiluang *sandhangan* wyanjana. Di bawah ini merupakan visualisasi media tali andha aksara Jawa.



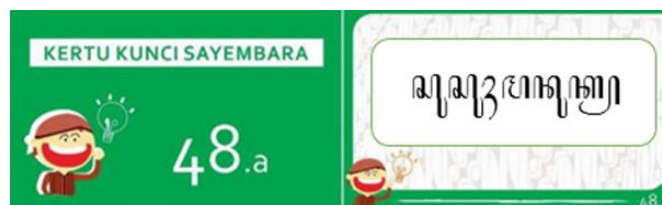
Gambar 1. Papan Tali Andha Aksara Jawa



Gambar 2. Contoh Kertu Piwulang



Gambar 3. Contoh Kertu Sayembara



Gambar 4. Contoh Kertu Kunci Sayembara

Media tali andha *aksara* Jawa tergolong media visual berbentuk permainan. Pada papan permainan tidak lepas dari adanya gambar tali, andha/tangga, dan gambar pendukung lainnya. Sedangkan langkah-langkah dalam memainkan tali andha *aksara* Jawa hampir sama dengan menambahkan beberapa aturan tambahan untuk memaksimalkan fungsi media sebagai berikut:

1. Saat bidak berhenti di kotak *piwulang*, pemain mengambil kertu *piwulang* sesuai dengan angka kotak dimana ia berhenti.
2. Saat bidak berhenti di kotak tali atau *andha*, pemain wajib mengambil dan melaksanakan perintah pada kartu sayembara sesuai dengan angka kotak dimana ia berhenti. Jika Jawaban pemain benar, pemain tidak harus turun melalui tali atau boleh naik melalui tangga. Akan tetapi jika Jawaban pemain salah, pemain harus turun melalui tali dan tidak boleh naik melalui tangga.
3. Kertu kunci sayembara digunakan oleh pemain selanjutnya untuk mengoreksi Jawaban pemain yang sedang menjalankan perintah pada kartu sayembara.

C. Hubungan Keterampilan Menulis *Aksara* Jawa dengan Media Tali Andha *Aksara* Jawa

Dasar-dasar keterampilan penulisan *aksara* Jawa di Sekolah Dasar akan menjadi modal untuk mengikuti pembelajaran *aksara* Jawa yang lebih kompleks di jenjang yang lebih tinggi. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dan kreativitas guru dalam mengajarkan materi keterampilan menulis *aksara* Jawa agar tumbuh minat serta motivasi peserta didik dalam belajar.

Masa perkembangan anak usia SD merupakan usia dimana anak masih suka bermain. Media permainan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, selain itu siswa akan lebih mudah dalam belajar karena suasana belajar yang menyenangkan. Nusantara (2012) mengungkapkan melalui media permainan, siswa akan bermain secara berkelompok dengan teman sebayanya sehingga

pembelajaran menjadi interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Said (2018) menambahkan pengintegrasian permainan dalam pembelajaran, menciptakan suasana senang dan siswa menjadi aktif karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Dalam mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran, Sukiman (2012: 47) menyebutkan sejumlah hal yang dapat dijadikan pertimbangan diantaranya: 1) sudah merasa familier dengan media yang hendak digunakan; 2) merasa media yang dipilih dapat memvisualkan pesan dengan lebih baik daripada dirinya; 3) merasa media yang dipilih dapat memikat perhatian serta minat peserta didik; 4) menuntunnya pada penyajian yang lebih tertata dan terorganisasi. Apabila kriteria-kriteria ini terpenuhi maka pembelajaran akan berlangsung maksimal.

Media tali andha *aksara* Jawa adalah media pembelajaran yang konsep permainannya diadopsi dari ular tangga dengan ditambah beberapa aturan tambahan. Permainan ular tangga mudah dimainkan dan sebagian besar siswa tentu sudah familier. Penggunaan media tali andha *aksara* Jawa dapat menarik perhatian siswa karena selain mengajak mereka bermain juga mengajak mereka untuk belajar tanpa terbebani materi yang dipelajari, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain dapat membentuk karakter peserta didik menjadi lebih aktif, guru juga dipermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Peraturan penggunaan tali andha *aksara* Jawa yang ditambah dan dikembangkan agar fungsi media dapat maksimal, mendukung pernyataan dari Sutarsih dan Tarigan untuk latihan menulis *aksara* Jawa secara hati-hati, berulang dan berkesinambungan.

Merujuk dari uraian di atas dapat disimpulkan keterampilan menulis *aksara* Jawa erat kaitannya dengan media tali andha *aksara* Jawa. Dalam penggunaan media tali andha *aksara* Jawa siswa akan diajak untuk bermain sambil belajar sehingga siswa merasa tidak terbebani dengan materi dan secara tidak sadar siswa akan banyak berlatih menulis *aksara* Jawa selama permainan berlangsung. Sehingga media tali andha *aksara* Jawa dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menulis *aksara* Jawa.

SIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan, dapat diambil simpulan bahwa (1) Keterampilan menulis *aksara* Jawa merupakan kemampuan menyampaikan isi pikiran dengan merangkai simbol-simbol atau *aksara* dan diperlukan latihan berkesinambungan. (2) Media tali andha *aksara* Jawa adalah media permainan yang diadopsi dari permainan ular tangga dengan ditambah beberapa aturan tambahan. (3) Keterampilan menulis *aksara* Jawa dapat ditingkatkan menggunakan media tali andha *aksara* Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, S. W. (2017). *Filsafat Jawa: Menguak Filosofi, Ajaran, dan Laku Hidup Leluhur Jawa*. Sleman: Araska Publisher.
- Astuti, W. A., Soegiyanto & Sukarno. (2018). *Improvement of Javanese Script Writing Skill Through the Cooperative Learning Model of Flannelgraph Media-Aided Think Talk Write (TTW) Type*. *SHEs: Conference Series*, 1 (1), 947-953.
- Avianto, Y. F. & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media *Board Game*. *Jurnal Aksara*, 30 (1), 133-148.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Jakarta: Penulis.

- Hadiwirodarsono, S. (2010). *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Makewa, L. N., Role, E. & Ngusa, B. (2012). *Usefulness of Media Resources in English Instruction : A Case of Advertiser Secondary School in Tanzania*. *Journal of Education and Practice*, 3(15), 163-172.
- Mulyani, Hesti. (2013). *Komprehensi Tulis*. Yogyakarta: Astungkara Media.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Said, Rafika & Suyanto. 2018. "Benthik" Traditional Game to Improve the Ability of Addition Number. *SHEs: Conference Series*, 1(1), 634-641.
- Sariroh, I. (2016). Pengembangan Media *Tali Andha Aksara Jawa* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidik Guru Sekolah Dasar*, 5(18), 746–753.
- Slamet, ST. Y. (2014) *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulistiyani. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Jawa melalui Diskusi Kelompok Berbantu Kartu Huruf pada Peserta Didik Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus. *Jurnal Refleksi Edutika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 239-250.
- Sutarsih. (2015). Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Aksara*, 27(1), 65–72.
- Syah, Muhibin. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yayasan Pustaka Nusantara. (2002). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.