

## **MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR<sup>1</sup>**

**Oleh:**

**Venny Indria Ekowati**

**Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

**venny@uny.ac.id**

### **A. Pendahuluan**

Berdasarkan SK Kepala Kanwil Depdikbud Propinsi DIY, No. 017/113/M/Kpts/1994 tanggal 2 Februari 1994 disebutkan bahwa bahasa Jawa merupakan pelajaran muatan lokal wajib. Oleh karena itu, setiap Sekolah Dasar (SD) yang berada di propinsi DIY wajib mengajarkan bahasa Jawa. Surat Keputusan tersebut di atas memang telah mengikat setiap SD untuk menyelenggarakan mata pelajaran bahasa Jawa. Secara kuantitas pembelajaran bahasa Jawa di SD memang telah diselenggarakan secara merata, tetapi penyelenggaraannya kadang kurang mementingkan kualitas pembelajaran.

Penelitian Tim Jarlit Bapeda Propinsi DIY (2004:70-75), mendapatkan temuan bahwa 65% responden dari siswa SD menyatakan bahwa Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. Bahkan bahasa Jawa juga dianggap momok kedua setelah pelajaran matematika. Kesulitan ini disebabkan karena (1) materi yang diajarkan sudah arkhais dan sudah tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (2) metode pembelajaran yang kurang variatif (93% guru hanya menggunakan metode ceramah), (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa (4) kurangnya pembiasaan penggunaan bahasa Jawa baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, tentunya diperlukan perbaikan-perbaikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Makalah ini akan memaparkan tentang media pembelajaran bahasa Jawa yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam kegiatan PPM Diklat Muatan Lokal Pelajaran Bahasa Jawa bagi Guru-guru SD dan SMP Kota Yogyakarta pada 7-8 Desember 2006

## **B. Pengertian Media Pembelajaran**

Sebelum melakukan proses belajar mengajar, seorang guru harus menentukan metode yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat tercapai. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan dan sifat materi yang akan menjadi objek pembelajaran (Rustaman, dkk. 2003:107). Agar metode yang diterapkan dapat optimal, diperlukan pemakaian media pembelajaran yang tepat. Menurut Schramm (dalam Suwarna, dkk. 2005: 128), media pembelajaran didefinisikan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan Sadiman (1996) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

## **C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

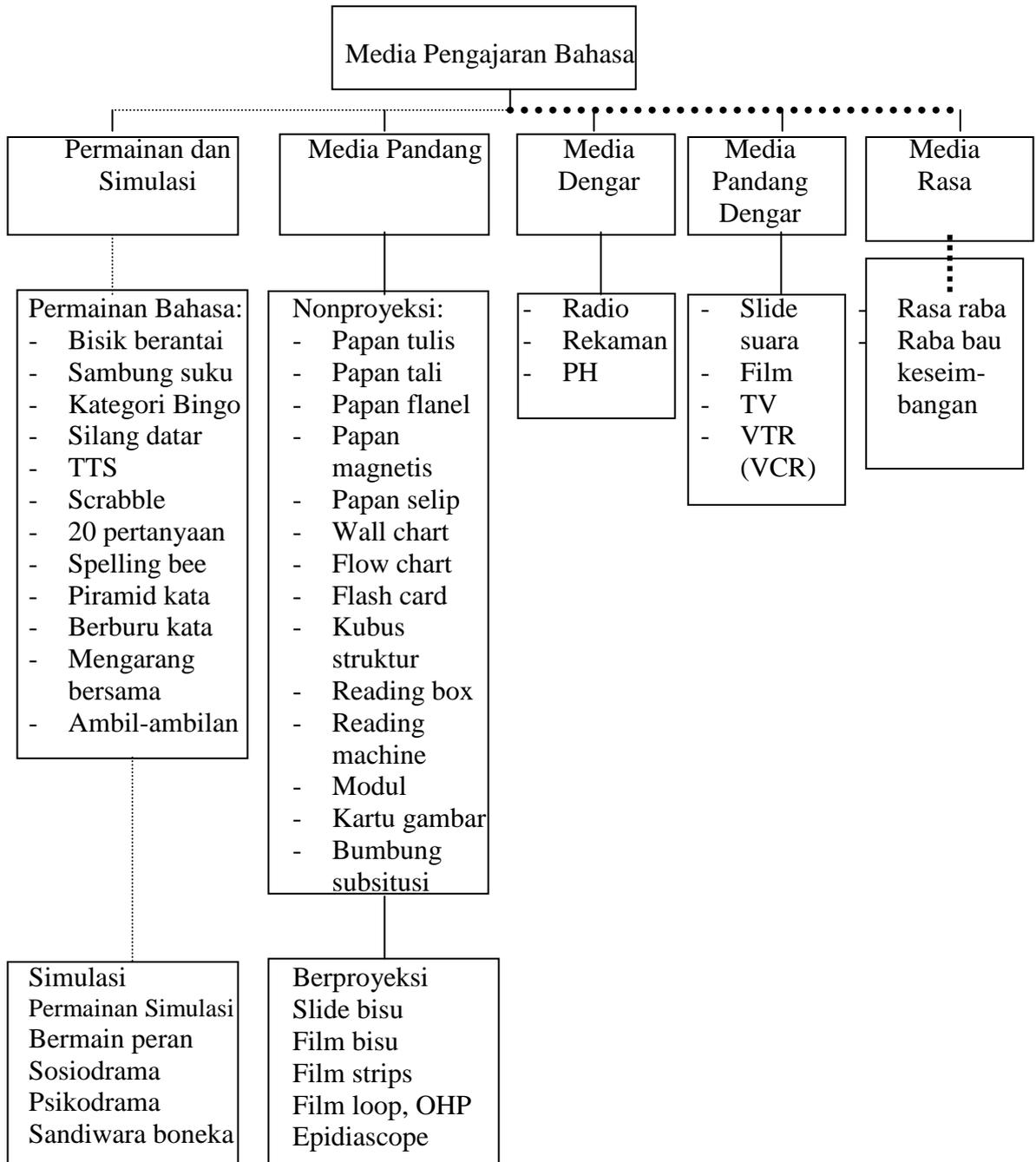
Fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Sudjana (1991: 16) adalah (1) menarik dan memperbesar minat siswa terhadap materi, (2) mengurangi dan menghilangkan verbalisme, (3) mengatasi perbedaan pengalaman belajar, (4) membantu mengatasi hal-hal yang tidak dapat dilihat dengan mata, dan (5) mengatasi hal-hal yang sulit diikuti dengan mata. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa mampu termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Secara khusus, manfaat media pembelajaran oleh Kemp dan Dayton (dalam Suwarna, dkk. 2005: 128-129) sebagai berikut: (1) mereduksi penafsiran beragam dalam penyampaian materi pembelajaran, (2) proses belajar mengajar lebih menarik, (3) interaktif, (4) efektif, (5) kualitas belajar meningkat, (6) proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, (7) meningkatkan sikap positif siswa, dan (8) peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

## **D. Klasifikasi Media Pembelajaran**

J. Kemp dalam Soeparno (1988: 13) mengklasifikasikan media pengajaran bahasa menjadi lima kriteria, yaitu media permainan dan simulasi, media

pandang, media dengar, media pandang dengar, dan media rasa seperti dalam bagan berikut:



Keterangan:

- : untuk kelas besar, kecil, dan individual  
 ----- : kelas kecil  
 ..... : tidak banyak berhubungan dengan pengajaran bahasa

### **E. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor atau kriteria, serta langkah-langkah pemilihan media. Menurut Sudjana (1989: 5) kriteria dalam memilih suatu media adalah:

1. *Tujuan pembelajaran*, media pembelajaran yang dipilih hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan tersebut. Sedapat mungkin pilih yang paling cocok. Kecocokan mayoritas ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan.
2. *Keefektifan*
3. *Ketersediaan*, ketersediaan media ini ada beberapa alternatif yaitu dengan membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam, membeli, maupun menyewa.
4. *Kualitas teknis*, kualitas teknis mencakup kualitas media, terpenuhinya syarat-syarat untuk sebuah media, dan daya tahan media yang dipilih.
5. *Biaya pengadaan*
6. *Fleksibilitas dan kenyamanan media*, memilih media harus mempertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, dan saat digunakan tidak berbahaya.
7. *Kemampuan tenaga edukatif*, betapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.
8. *Peserta didik*, pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu harus disesuaikan dengan penggunaan, misalnya untuk individual atau kelompok.

## **F. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan usia, siswa SD masih berada dalam tahap bermain. Oleh karena itu, dalam mengajar anak-anak termasuk siswa SD diperlukan kreatifitas dan pengetahuan guru mengenai cara mengajar anak-anak. Selain itu, diperlukan pula suatu metode dan media-media pembelajaran khusus agar siswa tidak terbebani dalam mempelajari suatu materi. Untuk mengajar siswa SD, kata-kata saja tidak cukup. Harus ditampilkan pula semacam media konkrit yang mampu menarik perhatian para siswa seperti gambar-gambar, contoh-contoh riil, dan lain-lain. Diperlukan pula permainan-permainan yang dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan proses belajar mengajar yang menarik, materi yang dianggap sulit seperti membaca dan menulis aksara Jawa dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh siswa, serta lebih membekas dalam ingatan.

## **G. Contoh Media Pembelajaran yang sesuai dengan Karakteristik Siswa SD**

Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD adalah Media Permainan. Media permainan adalah aktivitas yang mempunyai tujuan, dan elemen-elemen yang bersifat menyenangkan. Permainan digolongkan menjadi dua macam, yaitu permainan kompetitif yang mengharuskan masing-masing pemainnya berlomba untuk mencapai tujuan, dan permainan tim yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai kemenangan. Media permainan sangat cocok untuk siswa SD karena pada tingkat ini anak-anak masih dalam tahap bermain.

Soeparno (1988: 62) menyatakan bahwa permainan terdiri dari bisik berantai, Simon says, sambung suku, kategori bingo, silang datar, TTS, scrabble, sramble, 20 pertanyaan, spelling bee, piramid kata, berburu kata, mengarang bersama, dan ambil-ambilan. Pada penelitian ini akan dipilih beberapa permainan yang disesuaikan dengan materi membaca dan menulis aksara Jawa.

Media permainan sangat cocok untuk digunakan karena mempunyai kelebihan-kelebihan di antaranya: (1) menambah variasi pembelajaran, (2) menumbuhkan motivasi siswa, (3) memperbaharui semangat siswa dalam belajar,

(4) sebagai bentuk evaluasi yang tidak menakutkan bagi siswa, (5) mencairkan ketegangan, (6) mengurangi dominasi guru, serta (7) mendekatkan jarak antara guru dan siswa.

## H. Contoh Aplikasi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

### 1. Tema: Keluarga, untuk siswa kelas I SD

Tujuan pembelajaran: *siswa bisa ngarani paprenahan ing kulawarga ing antarane bapak, ibu, kakang/ kangmas/ mbakyu-adhi/ adhik* (Muharto, 2000: vii). Untuk pembelajaran *unggah-ungguh*, seperti contoh di atas, media simulasi merupakan media yang tepat. Karena dengan media simulasi siswa dapat merasakan kegembiraan, keleluasaan, dan dapat berpartisipasi aktif. Hal-hal yang abstrak dapat diwujudkan dengan berbagai tingkah laku dan perbuatan. Mengembangkan kreatifitas, serta memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah nyata dibandingkan hanya mencari pemecahannya dalam bahan-bahan bacaan.

### 2. Tema: Tetandur, untuk siswa kelas I SD

Tujuan pembelajaran: *siswa bisa nyebutake sawernaning tembung magepokan karo tanduran*. Pada salah satu bahan evaluasi terdapat pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| a. lombok raosipun ....     | e. jeram enem raosipun ...    |
| b. gendhis raosipun ...     | f. pelem tuwa raosipun ...    |
| c. salak geyol raosipun ... | g. sekar mlathi ambetipun ... |
| d. salak tuwa raosipun ...  |                               |

Nilai media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman. Tingkat pengalaman yang paling konkret adalah tingkat yang paling tinggi. Klasifikasi tersebut berbentuk kerucut yang dinamakan *the cone of experiences*. Untuk materi pembelajaran seperti di atas, untuk mendapat kosakata mengenai

rasa dapat digunakan barang-barang asli sebagai media pembelajaran. Misalnya siswa diberi tugas untuk membawa barang-barang tersebut di atas secara berkelompok. Kemudian siswa dibimbing untuk merasakan langsung, mencium aroma, dan lain-lain. Karena merupakan pengalaman nyata, materi pembelajaran akan lebih membekas dalam ingatan siswa dibandingkan dengan hanya sekedar menghafalkan.

### 3. Tema : Tetandur, untuk siswa kelas I SD

Tujuan pembelajaran: *Siswa bisa nggawe ukara saka tetembungan*. Media pembelajaran untuk menyusun kata bisa menggunakan gambar yang menarik, maupun menggunakan permainan sambung kata.

### 4. Tema : Nunggang Gajah, untuk siswa kelas I SD

Tujuan pembelajaran: *Siswa bisa nyebutake jenenge kewan, Ngrungokake dongeng kewan sing ngemot ajaran budi pekerti*. Untuk pengetahuan mengenai binatang dapat digunakan media wayang kancil. Wayang kancil adalah wayang yang menceritakan kehidupan dunia binatang yang ditujukan untuk pendidikan anak-anak. Tokoh-tokohnya berupa binatang seperti kerbau, banteng, buaya, kambing, dan lain-lain. Pementasannya dapat dilakukan secara sederhana. Bahasa yang digunakan dalam wayang kancil disesuaikan dengan penonton dan tempat pementasan. Cerita wayang kancil diambil dari cerita binatang yang sudah lazim di masyarakat seperti *Kancil Nyolong Timun*. Cerita dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Untuk tujuan pembelajaran *Ngrungokake dongeng kewan sing ngemot ajaran budi pekerti*, guru dapat mendongeng dengan menggunakan media wayang Kancil. Dengan menggunakan media, cerita yang disampaikan akan lebih hidup dan siswa lebih tertarik untuk mendengarkan.

### 4. Tema: Nadaran, untuk siswa kelas IV SD

Tujuan pembelajaran: *Mangsuli pitakon gegayutan karo isining teks*. Dalam buku teks halaman lima, siswa diminta untuk mencocokkan soal dan jawaban sebagai berikut:

- a. ... sing plesir menyang Parangtritis?
- b. Rini menyang Parangtritis numpak ...?

c. Omahe Rini ana pira ...?

Agar siswa tertarik untuk menjawab, dapat digunakan media pembelajaran papan flanel. Siswa diminta untuk berkompetisi per kelompok untuk menempelkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Dengan permainan siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa terbebani untuk mengerjakan soal-soal dari guru.

5. Tema: Ndaran, untuk kelas IV SD

Tujuan pembelajaran: *Siswa bisa maca lan nulis aksara Jawa nglegena.* Untuk kompetensi ini, agar mempermudah siswa, bisa digunakan media IQRA' aksara Jawa. Penggunaan IQRA' aksara Jawa dapat mempermudah siswa untuk menghafalkan aksara nglegena, sandhangan, pasangan, maupun angka Jawa. IQRA' dapat dibawa pulang oleh siswa sehingga siswa semakin lancar dalam membaca dan menulis aksara Jawa. Sehingga kompetensi menulis Jawa untuk kelas selanjutnya (Kelas V dan VI) tidak terhambat karena kurangnya penguasaan aksara Jawa di kelas IV.

6. Tema: Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, untuk kelas IV SD

Tujuan pembelajaran: *Maca teks lan mangerteni isine, mangsuli pitakonan gegayutan karo isining teks, ngembung tetembungan kang magepokan karo pariwisata lan nggoleksi tegese kang cocog.* Untuk tujuan pembelajaran ini, guru dapat menggunakan fasilitas sekolah yaitu VCD dan CD tentang Kraton Yogyakarta. Melalui VCD ini siswa tidak hanya sekedar membaca teks. Karena jika hanya sekedar membaca, jika membaca selesai, hanya sedikit yang membekas dalam ingatan. Sedangkan lewat VCD siswa dapat melihat langsung Kraton Ngayogyakarta, bagian-bagian dalam kraton, para abdi dalem, dan lain-lain sehingga akan lebih membekas dalam ingatan siswa, dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap kekayaan budaya Jawa.

7. Tema: Alas, untuk kelas IV SD

Tujuan pembelajaran: *Ngrembug paribasan sing ngandhut ajaran-ajaran utawa nilai-nilai budi pekerti lan ngresepake ana njeron ati.* Untuk mengajarkan paribasan, bebasan, saloka, dan lain-lain seharusnya siswa tidak hanya diminta untuk menghafalkan. Paribasan, bebasan, dan saloka harus diajarkan dalam

*konteks*-nya. Bisa melalui dongeng maupun cerita-cerita keseharian. Bisa juga melalui cerita-cerita televisi yang dekat dengan dunia anak, agar siswa tidak hanya hafal, tetapi juga mengerti esensi materi. Pengaplikasian media terutama media permainan, menganut prinsip *reward and punishment* yang sesuai untuk siswa SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rustaman, Nuryani K, dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sudjana, N. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Suwarna, dkk. 2005. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tim Jarlit BAPEDA DIY. 2004. *Pemberdayaan Bahasa, Sastra, Budaya, dan Aksara Jawa melalui Jalur Formal dan Nonformal dalam Era Multikultur di DIY*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: BAPEDA Propinsi DIY.



FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

# DIAGRAM PENGHARGAAN

Nomor: 002/4024

venny@uny.ac.id



Dinas Pendidikan  
Kota Yogyakarta

diberikan kepada

*Venny Indria Ekowati, S.Pd.*

sebagai

*Pemateri*

*dalam rangka*

**DIKLAT MUATAN LOKAL PELAJARAN BAHASA JAWA  
GURU SD DAN SMP SE KOTA YOGYAKARTA  
7-9 DESEMBER 2006**

*Diselenggarakan atas kerjasama*

**Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta**

*dengan*

**Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta**



Dekan FBS UNY,

Prof. Dr. Sumlinto A. Sayuti  
NIP 130814609



Yogyakarta, 9 Desember 2006  
Kepala Dinas Pendidikan  
Kota Yogyakarta,

Dis. Damo, M.A.  
NIP 130531375



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs-uny.org//

**SURAT PENUGASAN/IZIN**

**Nomor : 1554A /J.35.12/KP/2006**

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menugaskan/memberikan izin kepada :

NO	NAMA	NIP	PANGKAT/GOL
1.	Siti Mulyani, M.Hum.	131666727	Penata Tk. I, III/d
2.	Suwardi, M.Hum.	131872518	Pembina Tk. I, IV/b
3.	Mulyana, M.Hum.	132006198	Penata Tk. I, III/d
4.	Drs. Afendy Widayat	132010437	Penata Muda Tk. I, III/b
5.	Hesti Mulyani, M.Hum.	131803130	Penata, III/c
6.	Venny Indria Ekowati, S.Pd.	132303685	Penata Muda, III/a

- Keperluan : Sebagai pemateri pada PPM Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY dengan kegiatan Diklat Muatan Lokal Pelajaran Bahasa Jawa bagi Guru-guru SD dan SMP Kota Yogyakarta.
- Waktu : 7-8 Desember 2006.
- Tempat : Ruang Seminar dan Ruang Sidang FBS UNY.
- Keterangan : Berdasarkan surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY Nomor: 127/J.35.12/PBD/XI/06 tanggal 30 November 2006.

Surat penugasan/izin ini diberikan untuk dipergunakan dan dilaksanakan sebaik-baiknya, dan setelah selesai agar melaporkan hasilnya.

Asli surat tugas ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Kepada yang berkepentingan kiranya maklum dan berkenan memberikan bantuan seperlunya.

Yogyakarta, 5 Desember 2006



Prof. Dr. Suminto A. Sayuti  
NIP. 130814609

Tembusan:

1. Kasubbag. Keuangan dan Kepegawaian FBS UNY;
2. Kajur. Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY;
3. PUM FBS UNY.